

Dieses Buch ist das Werk von Para Bellum Wargames

Konzipiert und geschaffen von Stavros Halkias

Game Design:
Leandros Mavrokefalos

Zusätzliche Systementwicklung:
Rhys King und Stavros Halkia

Grafikdesign:
Vangelis Galanis

Projektmanagement:
Maria Halkias

Künstlerische Gestaltung:
Othon Nikolaidis, George Dimitriou, Charidimos Bitsakakis,
Giacomo Marzona, Nestor Papatriantafillou, Lukas Perikleous

Spieltester und ein großes "Dankeschön" an:

Aaron Westlake, Ben Rislove, Benjamin Hicks, Bryan Weber, Caleb Ellis, Chris Howell,
Daniel "Rollo" McMahon, David Richardson, James Reah, Jason Stevenson, Jeff Warner,
Justin Fuller-Thomson, Karl Swanson, Lucca Zanetti, Maksymilian Kropinski, Niamh
Shannon, Scott Harper, Stepfan Huntsman, Wylie Caras, Wojciech "Theo" Buda und
Zbigniew Wojtania.

Basierend auf dem Spielsystem entwickelt von Alessio Cavatore
und River Horse studio

Lektorat
Nick Lingris

HAFTUNGSAUSSCHLUSS: Der Inhalt, die Texte, die Kunst, das Design, die Illustrationen und andere Werke dieses Buches wurden erstellt und sind das alleinige Eigentum von Para Bellum Wargames Ltd. und sie sind durch internationales Urheberrecht geschützt. Das Buch und sein Inhalt dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verteilt, verschenkt, einschließlich der ersten/vorderen und letzten/rückwärtigen Seite Illustrationen und Text, vervielfältigt, verteilt, verschenkt, ganz oder teilweise, einschließlich der ersten/vorderen und letzten/rückwärtigen Seite, oder in irgendeiner Form oder mit irgendwelchen Mitteln, einschließlich Fotokopien, Aufzeichnungen oder anderen elektronischen oder mechanischen Methoden, übertragen oder zur Erstellung abgeleiteter Werke verwendet werden, mit Ausnahme der Verwendung kurzer Zitate in einer Rezension, ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von Para Bellum Wargames Ltd, die die vollen Urheberrechte an diesem Buch behält. Es ist nicht gestattet, aus dem Inhalt dieses Buches Profit zu schlagen, weder ganz noch teilweise. Para Bellum Wargames Ltd. stellt eine digitale oder gedruckte Kopie der Regeln dieses Buches nur für den persönlichen Gebrauch zur Verfügung. Jegliche Verlinkung oder ähnliche Weitergabe des Buches oder der Regeln muss auf den ursprünglichen Weitergabepunkt des Herausgebers auf seiner Website oder seinen Social-Media-Seiten umleiten. Alle Inhalte sind fiktive Werke von Para Bellum Wargames Ltd. Alle vermeintlichen Beleidigungen oder Abbildungen bestimmter Personen, Völker oder Organisationen sind rein zufällig und unbeabsichtigt.

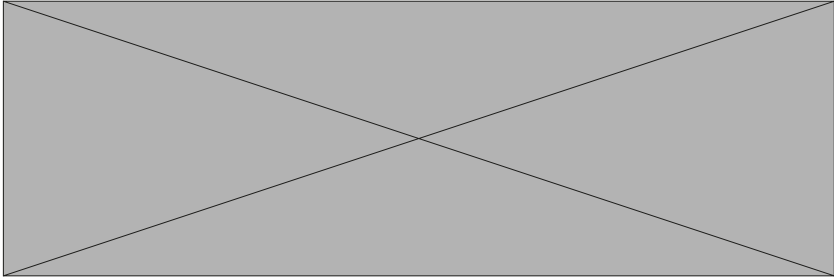
Veröffentlicht durch:



Copyright 2025

Para Bellum Games Ltd., 48 Inomenon Ethnon, Guricon House, 6042 Larnaca, Cyprus www.para-bellum.com

Zweite Edition: ISBN 978-618-86393-2-4



SPIELREGELN

Stand der Übersetzung:

Mai 2026

Deutsche Übersetzung

Updates bis Mai 2026: Paul Wilhelm, Stefan Garnatz, Christian Grahn & Dominik Gross

Grundregeln Version 2.0: Claudia Garnatz, Stefan Garnatz und Patrick Kopf

Grundregeln Version 1.5: Stephan Naber, Stefan Reineke, Lars Hellwig,

Miles Grüllich und Christian Beckmann

In Gedenken an Claudia Garnatz, †07.10.2024



KAPITEL EINS

| | |
|--|----|
| DIE GRUNDSÄTZE DER SCHLACHT | 9 |
| Ein zivilisierter Krieg | 10 |
| Würfel | 10 |
| Entfernungen messen | 10 |
| Armeen, Regimenter, Verbundbasen & Modelle | 11 |
| Sichtwinkel | 13 |
| Sichtlinie | 14 |
| Das Eigenschaftenprofil | 14 |
| Befehlskarten | 16 |
| “In Kontakt” | 16 |

KAPITEL ZWEI

| | |
|---|----|
| DIE REIHENFOLGE DER RUNDEN | 19 |
| Rundenübersicht | 20 |
| Verstärkungsphase | 20 |
| Befehlsphase | 21 |
| Überlegenheitsphase | 21 |
| Aktionsphase | 22 |
| Die Aktionsliste | 24 |
| Siegphase | 25 |

KAPITEL DREI

| | |
|--|----|
| AKTIONEN AUSSERHALB DES KAMPFES ... | 27 |
| Marschieren | 28 |
| Sturmangriff | 31 |
| Zielen | 36 |
| Sammeln | 36 |
| Umgruppieren | 37 |
| Fernkampf | 38 |

KAPITEL VIER

| | |
|--------------------------------|----|
| AKTIONEN IM KAMPF | 43 |
| Nahkampf | 44 |
| Sammeln im Kampf | 47 |
| Umgruppieren im Kampf | 48 |
| Anspornen | 50 |
| Rückzug | 50 |

KAPITEL FÜNF

| | |
|---|----|
| VERWUNDUNGEN ZUTEILEN & VERLUSTE ENTFERNEN | 53 |
| Verwundungen zuteilen & Verluste entfernen | 54 |
| Heilung | 56 |
| Moraltest | 56 |

KAPITEL SECHS

| | |
|---|----|
| MORAL TESTEN | 59 |
| Die Entschlossenheit eines Regiments berechnen | 60 |
| Die Moral testen | 60 |
| Gebrochene Regimenter | 60 |
| Zerschmetterte Regimenter | 61 |
| Gestrandete Regimenter | 61 |

KAPITEL SIEBEN

| | |
|--|----|
| KOMMANDO-MODELLE | 67 |
| Kommando-Modelle & -Verbundbasen | 68 |
| Standard Kommando-Modelle | 69 |
| Offiziere | 69 |

KAPITEL ACHT

| | |
|---|----|
| CHARAKTERE | 71 |
| Das Profil von Charakter-Verbundbasen | 72 |
| Charakter-Verbundbasen und Regimenter | 72 |
| Charaktere und Aktionen | 74 |
| Einzigtartige Charakter-Aktionen | 75 |
| Der Kriegsherr | 76 |
| Charaktere Individualisierung | 76 |

KAPITEL NEUN

| | |
|----------------------|----|
| ZAUBERN | 79 |
| Zaubern | 80 |
| Zaubersprüche | 80 |

KAPITEL ZEHN

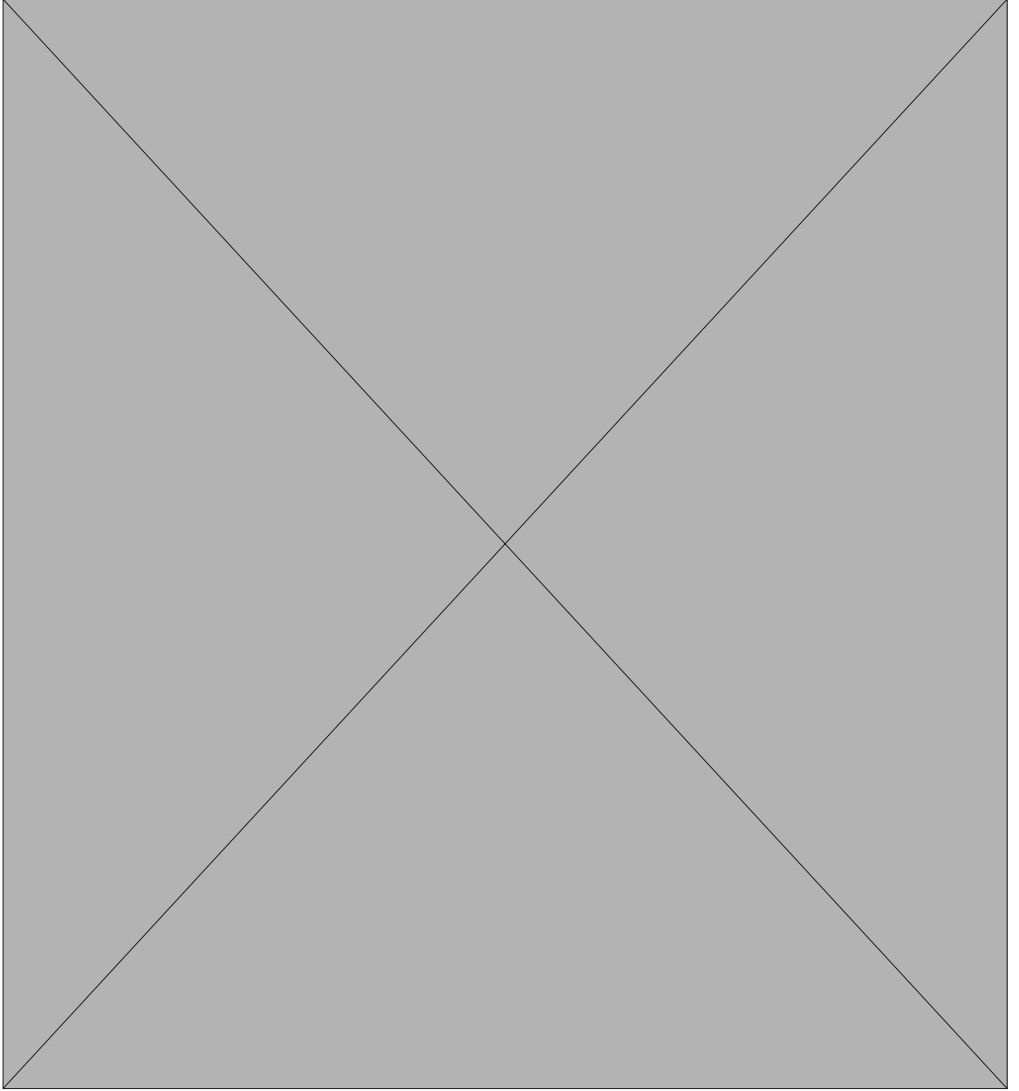
| | |
|------------------------|-----------|
| GELÄNDE | 83 |
| Zonen-Gelände | 86 |
| Garnison-Gelände | 87 |

KAPITEL ELF

| | |
|---|-----------|
| SONDERREGELN & BEFEHLSKARTEN- EREIGNISSE | 93 |
| Befehlskarten-Ereignisse..... | 94 |
| Sonderregeln..... | 96 |

KAPITEL ZWÖLF

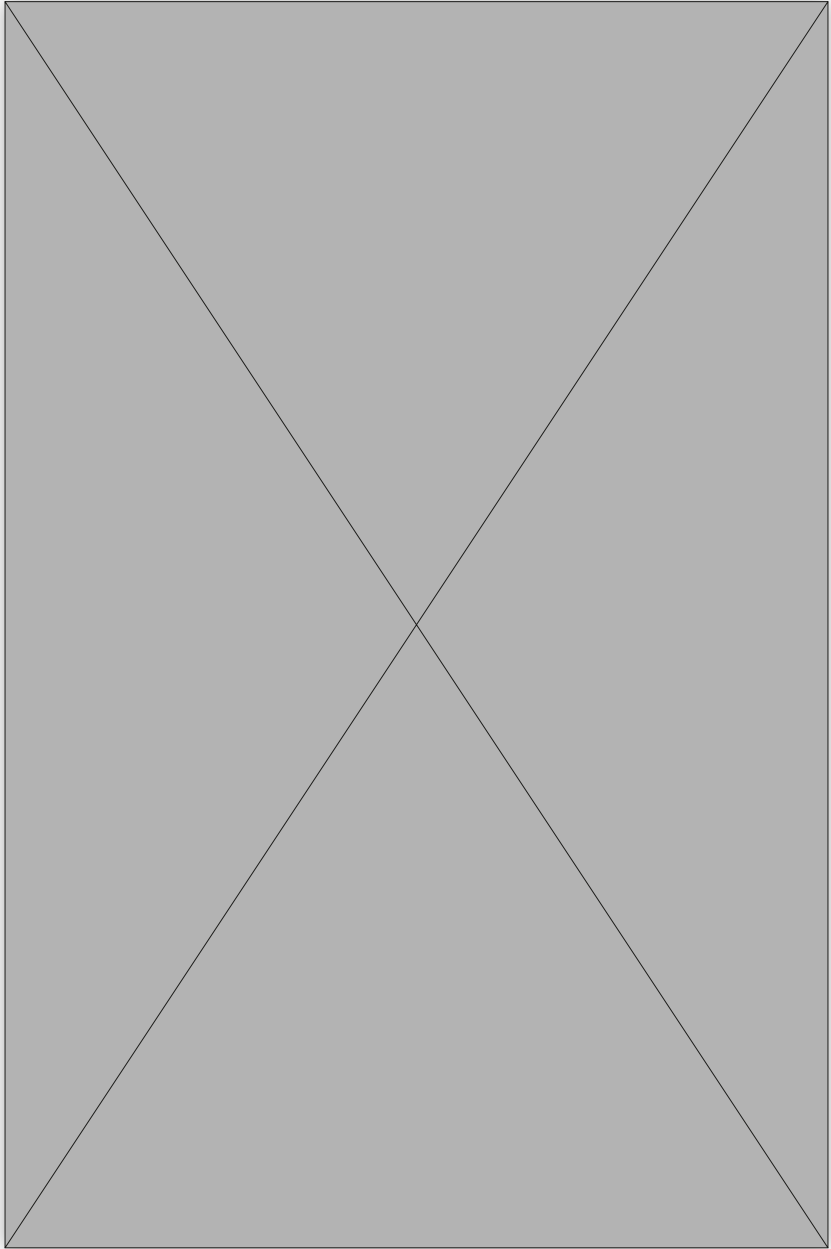
| | |
|--------------------------------------|------------|
| DIE SCHLACHT SCHLAGEN | 103 |
| Punktwerte..... | 104 |
| Größe der Schlacht..... | 104 |
| Eine Armee aufstellen..... | 104 |
| Aufbau des Schlachtfeldes..... | 105 |
| Charakter-Verbundbasen zuweisen..... | 105 |
| Sekundäre Missionsziele..... | 105 |
| Die Schlacht schlagen..... | 106 |
| Den Sieger bestimmen..... | 106 |
| Szenario Eins – Kopf an Kopf..... | 108 |
| Szenario Zwei – Durchbruch | 109 |
| Szenario Drei – Mahlstrom | 110 |
| Szenario Vier – Zangenangriff..... | 111 |



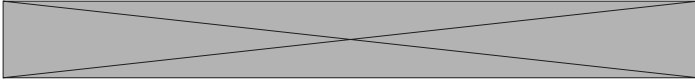
GRUNDREGELN

DIE FOLGENDEN REGELN
SIND DIE GRUNDREGELN, DIE
DU BEHERRSCHEN SOLLTEST,
DAMIT DU VERSTEHST,
WIE DIE MODELLE UND DIE
REGIMENTER MITEINANDER
SOWIE MIT DER UMGEBUNG
INTERAGIEREN KÖNNEN.

DIESE KAPITEL BRINGEN
DIR BEI, WIE DU DEINE
REGIMENTER AKTIVIERST,
WIE DU SIE BEWEGST
UND WIE DU KÄMPFE
DURCHFÜHRST.

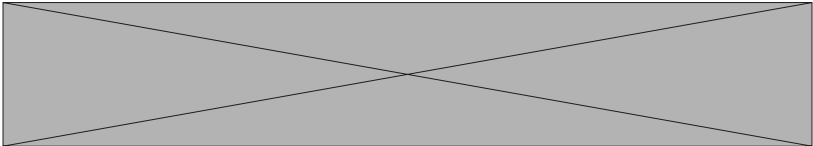


KAPITEL EINS



DIE GRUNDSÄTZE DER SCHLACHT

IN DIESEM KAPITEL WERDEN
DIE GRUNDLEGENDEN
PRINZIPIEN EINGEFÜHRT, UM
IN CONQUEST SCHLACHTEN
ZU SCHLAGEN. ES SIEHT
VIELLEICHT ZUNÄCHST
VIEL AUS, ABER ES WIRD
DIR BALD LEICHT FALLEN
DIESE ANZUWENDEN
UND IMMER WENIGER
AUF DIESEN ABSCHNITT
DES REGELBUCHS
ZURÜCKZUGREIFEN.



EIN ZIVILISIERTER KRIEG

Krieg mag eine brutale und blutige Angelegenheit sein, aber für ein Tabletop-Strategiespiel sollte das nicht gelten. Für Ehrenmänner und -frauen ist es ein Vergnügen, das man am besten in geselliger Runde und mit so wenig Diskussionen wie möglich genießt.

Wenn ihr jemals auf eine Situation stoßen solltet, in der ihr der Meinung seid, dass die Regeln unklar sind, besprecht die Angelegenheit miteinander und findet gemeinsam eine Lösung. Solltet ihr keinen Konsens finden, dann schlagen wir vor, die Regelauslegung durch einen Würfelwurf zu entscheiden.

Solche Situationen sollten jedoch äußerst selten vorkommen, da CONQUEST ständig mit Errata und FAQs auf der Webseite aktualisiert wird. Das Wichtigste ist, dass du dir durch Regelfragen nicht den Spaß am Spiel verderben lässt.

WÜRFEL (DICE)

Der Krieg ist eine unsichere Angelegenheit. Wir verwenden Würfel, um diese Unsicherheit abzubilden, sei es die Chance, einen tödlichen Schlag zu versetzen oder die Wahrscheinlichkeit, dass ein Regiment sogar bei drohender Niederlage standhaft bleibt und weiterkämpft. Zum Würfeln werden bei CONQUEST sechsseitige Würfel verwendet, manchmal einfach W6 (d6) genannt.

WÜRFELWÜRFE DURCHFÜHREN

Bei den meisten Würfelwürfen in CONQUEST muss der Spieler seinen Würfelwurf mit einem Zielwert vergleichen. Dies ist oft eine Eigenschaft (characteristic), wie z. B. Nahkampfwert (clash), Fernkampfwert (volley) oder der Entschlossenheitswert (resolve), kann aber auch ungewöhnlicher sein, wie z. B. die Fähigkeit einer Verbundbasis, dem Verfall (decay) zu widerstehen. Um dabei erfolgreich zu sein, versuchst du ein Ergebnis zu erzielen, das gleich hoch oder niedriger als der gewünschte Zielwert ist.

Immer wenn ein Würfelwurf mit einer Eigenschaft verglichen wird, nennt man dies einen Eigenschaftstest (Characteristic Test).

AUTOMATISCHER ERFOLG UND MISSERFOLG

Wenn eine Regel dich auffordert zu würfeln und das Ergebnis mit einer Eigenschaft zu vergleichen, d.h. mit einer numerischen Darstellung der Fähigkeiten eines Regiments (oder eines Charakters) auf dem Schlachtfeld, ist ein Ergebnis von "6" immer ein Misserfolg und, mit Ausnahme von Verteidigungswürfen (defense rolls), ein Ergebnis von "1" immer ein Erfolg, unabhängig von anderen Modifikatoren. Selbst die besten Truppen haben mal Pech und selbst die schlechtesten verdienen eine Chance auf den Sieg

WIEDERHOLUNGSWÜRFE

Wenn eine Regel dich auffordert, erneut zu würfeln, wirf den Würfel einfach nochmal und halte dich dann an das neue Ergebnis. Sobald das Ergebnis einmal neu gewürfelt wurde, darf nicht erneut gewürfelt werden - unabhängig von den Umständen. Verlangt eine Regel, dass Würfelwürfe, die bereits neu gewürfelt wurden, erneut durchgeführt werden, ignoriert man alle Effekte, die dazu führen, dass diese Würfelwürfe erneut durchgeführt werden. Sollte eine Regel oder Fähigkeit dich also dazu zwingen, einen erfolgreichen Wurf zu wiederholen, während eine andere Regel dir erlauben würde, einen misslungenen Wurf zu wiederholen, heben sich die beiden Regeln gegenseitig auf und der aktive Spieler würfelt ohne Wiederholung.

WÜRFELKAMPF (ROLL OFF)

Gelegentlich werden die Regeln dich und deinen Gegner zu einem Würfelkampf auffordern. Ist dies der Fall, würfelt jeder von euch mit einem Würfel - der Spieler mit dem niedrigeren Ergebnis gewinnt. Ist das Ergebnis ein Unentschieden, wird der Wurf wiederholt und zwar so lange, bis es einen eindeutigen Gewinner gibt (dies ist eine Ausnahme von der Regel, die besagt, dass ihr nach einem Wiederholungswurf nicht nochmals würfeln dürft).

ENTFERNUNGEN MESSEN

Alle Entfernungen in CONQUEST werden in Zoll [" (inch) gemessen, und zwar immer von den nächstgelegenen Punkten aus. Wenn du die Entfernung zwischen zwei Regimentern misst, misst immer von dem Punkt des Regiments aus, der sich am nächsten zum anderen Regiment befindet. Wenn du die Entfernung zwischen zwei Verbundbasen misst, zum Beispiel beim Messen von Fernkampfreichweiten (range), misst man immer von jenem Punkt einer Verbundbasis (stand) aus, der am nächsten zur anderen Verbundbasis liegt. Du darfst die Entfernung jederzeit überprüfen, damit du immer weißt, ob z.B. deine Krieger in Reichweite sind, bevor sie eine bestimmte Aktion ausführen.

ARMEEN, REGIMENTER, VERBUNDBASEN (STANDS) UND MODELLE

In Conquest (TLAOK) befehligt jeder Spieler eine Armee von Fantasy-Miniaturen, die von schlurfenden Skeletten und Dweghom-Infanterie mit eisernem Willen, bis zu wütenden Avatara Klonen und tobenden Drachen reichen können. In diesem Abschnitt erfährst Du, wie diese Miniaturen aufgestellt werden, um in einer Schlacht zu kämpfen.

DIE ARMEE

Deine Armee besteht aus allen Modellen, die du mitbringst und aufstellst, egal ob diese niedere Force-Grown Drones, mächtige Brutes oder irgendwas dazwischen sind. Üblicherweise verwendest du eine Armeeliste (army list), um genau festzulegen, welche Modelle zu deiner Armee gehören. Immer, wenn sich die Regeln auf deine Armee oder eine verbündete Verbundbasis oder ein verbündetes Regiment beziehen, meinen sie damit jede Verbundbasis in jedem Regiment und jeden [CHARAKTER] in deiner Armee. Immer, wenn sich die Regeln auf die Armee deines Gegners, eine gegnerische Verbundbasis oder ein gegnerisches Regiment beziehen, meinen sie damit jede Verbundbasis in jedem Regiment und jeden [CHARAKTER], die unter dem Befehl deines Gegners stehen.

MODELLE

Ein Modell ist eine individuelle Miniatur, befestigt auf ihrer runden Basis (base), die wiederum in ihre zugehörige rechteckige Basis gestellt wird, die wir Verbundbasis (stand) nennen. Wenn man sich die Miniaturen auf einer Verbundbasis anschaut, dann kann man schnell erkennen, um welche Art Regiment es sich handelt und welche Verbesserungen, zum Beispiel in Form von Kommando-Modellen und Offizieren, das Regiment enthält.

VERBUNDBASEN (STANDS)

Wenn die Regeln sich auf eine Verbundbasis beziehen, dann ist damit die vollständige rechteckige Basis, inklusive der darauf angeordneten Modelle gemeint. Für den Zweck des Spiels behandeln wir die Modelle und ihre Basen, unabhängig davon wie dekorativ sie sind, als Teil der Verbundbasis. Trotzdem handeln nur sehr wenige Verbundbasen allein — außer den größten und furchterregendsten Monstern. Die meisten der Verbundbasen kämpfen gemeinsam. Allerdings agieren sehr wenige Verbundbasen – mit Ausnahme von Monstern und Streitwagen – allein. Die meisten kämpfen gemeinsam.

Beispiel: *Infanteriemodelle kämpfen auf rechteckigen Verbundbasen an der Seite ihrer Kameraden. Eine Infanterie-Verbundbasis hat Platz für bis zu vier Modelle, während Kavallerie-, Bestien- und Monster-Verbundbasen nur Platz für je ein Modell haben.*

Wird eine Verbundbasis eines Regiments verwundet, verwende einfach einen Verwundungsmarker, um so den erlittenen Schaden zu dokumentieren. Sobald eine Verbundbasis ihre maximale Anzahl an Verwundungen erlitten hat, wird die gesamte Verbundbasis als Verlust entfernt. Alle Verbundbasen eines Regiments gehören weitestgehend zum gleichen Typ. Man hat zum Beispiel keine Regimenter, die sowohl aus Infanterie- als auch Kavallerie-Verbundbasen bestehen. Modelle werden auf den Verbundbasen so angeordnet, dass sie alle in die gleiche Richtung schauen.

Dadurch bekommt die Verbundbasis eine eindeutige Vorderseite, Rückseite und zwei Flanken, deren Bedeutung wir später noch betrachten werden. Verbundbasen werden zu Regimentern zusammengefasst.

Jede Verbundbasis muss mit einer vorgeschriebenen Anzahl an Modellen bestückt sein, wie unten angegeben.

TYPEN (TYPES) VON VERBUNDBASEN

In Conquest hat jede Verbundbasis einen Typ (type).

- **Infanterie** (infantry) ist einfach daran zu erkennen, dass die Verbundbasis 4 Modelle enthält.
- **Kavallerie** (cavalry) ist meist stärker und schneller als Infanterie, aber seltener; immer nur ein Modell pro Verbundbasis.
- **Bestien** (brutes) sind mächtige Kreaturen, oft doppelt so groß wie ein Mensch; immer nur ein Modell pro Verbundbasis.
- **Streitwagen** sind bemannte Plattformen, die von wilden Bestien, Lasttieren oder sogar mechanischen Vorrichtungen gezogen werden! Streitwagen-Verbundbasen sind leicht an ihrer langen rechteckigen Form zu erkennen, die aus zwei quadratischen Verbundbasen nebeneinander bestehen. Diese beiden Verbundbasen **bilden zusammen eine Streitwagen-Verbundbasis auf der ein einzelnes Streitwagen-Modell platziert wird.**
- **Monster** (monster) sind die seltensten und mächtigsten von allen, jedes mit genug Kraft, um es mit einem Dutzend anderer Kämpfer zugleich aufzunehmen und genug Masse, um eine große Verbundbasis ganz allein auszufüllen!

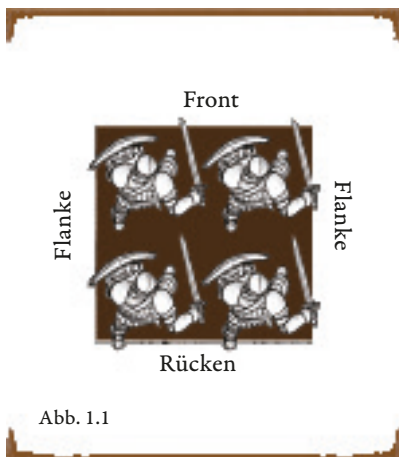


Abb. 1.1

VERBUNDBASEN UND IHRE GRÖSSE (SIZE)

In CONQUEST haben die Verbundbasis-Typen unterschiedliche Größen, um Sichtlinien zu bestimmen, wie später noch beschrieben wird.

- Alle Infanterie-Verbundbasen haben die Größe 1.
- Alle Bestien-, Kavallerie- und Streitwagen- Verbundbasen haben die Größe 2.
- Alle Monster-Verbundbasen haben die Größe 3.

Auch Geländeteile erhalten einen Größenwert. Diese Werte können variieren, da Geländeteile oft handgefertigt und einzigartig sind. Wir empfehlen die folgenden Werte als Richtlinie, aber wir empfehlen dir, dies mit deinem Gegner zu besprechen und die Größe des Geländes vor jeder Schlacht festzulegen.

- Alle Hügel haben die Größe 2.
- Alle Wälder haben die Größe 3.
- Nicht-militärische Gebäude haben die Größe 2.
- Türme und Festungsmauern haben die Größe 3.

Wenn ein Regiment oder Geländeteil auf einem anderen Geländeteil mit einem Größenwert steht, addiere einfach die beiden Größen, um zu berechnen, ob sie über ein dazwischen liegendes Gelände hinwegsehen oder gesehen werden können. Dies gilt jedoch nur für Geländeteile, die normalerweise von Regimentern überquert und nicht durchquert werden können (siehe auch Kapitel 10 "Gelände" für mehr Information).

REGIMENTER

Ein Regiment ist die grundlegende Schlachtformation in CONQUEST. Es kann aus einer einzelnen Verbundbasis bis hin zu Dutzenden davon bestehen, die nebeneinander kämpfen. Regimente bestehen meist aus dem gleichen Typ Verbundbasis und normalerweise haben alle Verbundbasen in einem Regiment ein gemeinsames Eigenschaftenprofil. Die häufigste Ausnahme hiervon ist, wenn sich einem Regiment ein Charakter auf seiner Verbundbasis angeschlossen hat, ein heldenhaftes Individuum, das selbst der Elite der Truppen haushoch überlegen ist und seine eigenen Sonderregeln hat, die später noch besprochen werden (siehe Kapitel 8 "Charaktere").

Alle Verbundbasen eines Regiments kämpfen gemeinsam - individuelle Verbundbasen können das Regiment nicht verlassen und unabhängig agieren. Eine Ausnahme davon sind Charaktere, die sich dem Regiment angeschlossen haben, was später erklärt wird. Wann immer ein Regiment eine Aktion durchführt, führt jede Verbundbasis des Regiments (inklusive angeschlossener [**CHARAKTERE**]) diese Aktion durch. Sollte ein Regiment im Laufe der Schlacht eine Sonderregel oder -fähigkeit erlangen, wirkt sich dies auf alle Verbundbasen des Regiments aus, einschließlich aller angegliederten [**CHARAKTERE**], entsprechend der beschriebenen Wirkung der Sonderregel oder -fähigkeit. Wenn nicht anders angegeben, haben die Sonderregeln und Fertigkeiten eines Charakters jedoch keine Auswirkung auf das Regiment, dem er sich angeschlossen hat

Sonderregeln, Fähigkeiten und/oder Änderungen am Eigenschaftenprofil eines Regiments während des Aufbaus der Armeeliste haben keinen Einfluss auf den [**CHARAKTER**]. Z.B. die "Veteranen"-Armeeregel der "Hundert Königreiche".

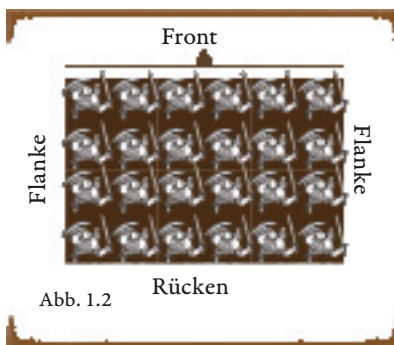


Abb. 1.2

REGIMENTER BILDEN

Um ein Regiment zu bilden, nimm alle Verbundbasen des Regiments und stelle diese in eine geordnete Formation, also in eines oder mehrere Glieder (Reihen—waagrecht) (rank) und Säulen (Spalten - senkrecht) (file), Kante an Kante und Ecke an Ecke. (Anm. des Übersetzers: im militärischen Reihe und Glied ist die Reihe eigentlich von vorne nach hinten (senkrecht) aber lassen wir uns dadurch nicht verwirren. Wenn hier Reihe geschrieben steht, ist damit immer die Breite der Front, von rechts nach links gemeint...) Alle Verbundbasen im Regiment müssen in die gleiche Richtung schauen und dem Regiment dadurch eine Vorderseite, eine Rückseite und zwei Flanken geben. Ein Regiment kann nie weniger als zwei Verbundbasen in der Frontreihe (front rank) haben, außer das Regiment besteht von Beginn an nur aus einer Verbundbasis oder wurde durch Verluste auf eine Verbundbasis reduziert.

Wenn möglich, sollte jede Reihe der Formation die gleiche Anzahl Verbundbasen haben. Wenn dies nicht möglich ist, bleibt die hinterste Reihe der Formation unvollständig.

KOMMANDO-MODELLE (COMMAND MODELS) AUFSTELLEN

Wenn ein Infanterie-Regiment Kommando-Modelle hat, z.B.: einen Anführer, einen Standortenträger oder Offiziere, dann wähle eine Verbundbasis des Regiments aus und stelle alle zusammen dort auf. Diese Verbundbasis ist dann die Kommando-Verbundbasis und kann nur bis zu 4 Kommando-Modelle enthalten. Jedes Infanterie-Regiment kann nur eine Kommando-Verbundbasis haben und diese muss in der Mitte der Frontreihe aufgestellt werden oder so nah wie möglich an der Mitte, z.B. wenn die Formation eine gerade Anzahl an Verbundbasen in der Breite hat. Mehr Informationen über Kommando-Modelle und wie sie mit den unterschiedlichen Typen von Regimentern interagieren findest du in Kapitel 7 "Kommando Modelle".

VERLUSTE ENTFERNEN

Zwangsläufig werden einige Verbundbasen im Verlauf der Schlacht aus einem Regiment entfernt werden. Verluste werden fast immer aus der hintersten Reihe des Regiments entfernt. Wenn die Verluste bei einem Regiment auftreten, das sich im Nahkampf befindet, müssen die Verluste so entfernt werden, dass die Anzahl der Verbundbasen, die sich in Kontakt mit gegnerischen Regimentern befinden, nicht beeinträchtigt wird. Mehr Informationen über das Entfernen von Verlusten findest du in Kapitel 5 "Wunden und Verluste".

ZULÄSSIGE FORMATIONEN

Ein Regiment hat eine zulässige Formation, wenn:

- Alle seine Verbundbasen Kante an Kante und Ecke an Ecke aufgestellt sind;
- Alle Reihen (mit der möglichen Ausnahme der hintersten Reihe) die gleiche Anzahl an Verbundbasen aufweisen;
- Alle Verbundbasen in die gleiche Richtung zeigen/schauen;
- Eine Verbundbasis, die Verwundungen erlitten hat (d.h. nicht mehr die Anzahl an Wunden hat, die der Wundenwert angibt), in der hintersten Reihe steht;
- Die Kommando-Verbundbasis (wenn es sie gibt) in der Mitte der Frontreihe steht.
- Bei einer unvollständigen hintersten Reihe müssen alle Verbundbasen so mittig wie möglich platziert sind.

Zulässige Bedingungen:

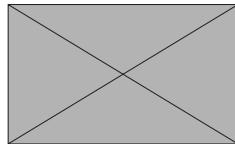
Als praktischer Anhaltspunkt gilt, dass die Aufstellung eines Regiments zulässig ist, wenn folgende Bedingungen gelten:

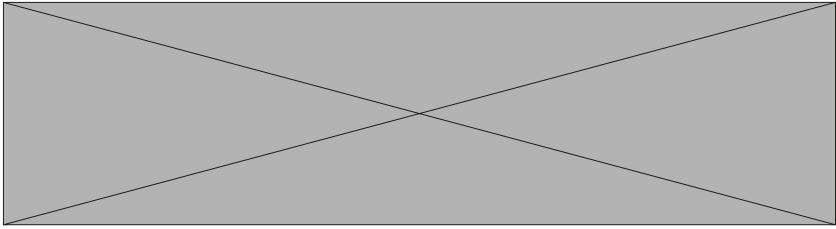
- a) Keine Verbundbasis des Regiments überschneidet sich mit einer anderen Verbundbasis des Regiments am Ende seiner Aktivierung;
- b) Kein Regiment überschneidet sich mit einem anderen Regiment am Ende seiner Aktivierung;
- c) Alle Verbundbasen des Regiments befinden sich während der gesamten Aktivierung vollständig innerhalb des Spielfeldes (außer sie kommen als Verstärkung auf das Spielfeld).

SICHTWINKEL (FACING ARCS)

Jedes Regiment hat einen vorderen, einen rückwärtigen und zwei flankierende Sichtwinkel. Diese werden wichtig, wenn das Regiment auf einen Gegner schießen möchte oder wenn das Regiment einen Sturmangriff (charge) ausführt, um in den Nahkampf (close combat) zu kommen.

Um die Sichtwinkel eines Regiments zu bestimmen, ziehe eine Linie im Winkel von 45° von den Ecken des Regiments aus (Abb. 1.3). Wenn die Verbundbasen des Regiments quadratisch sind, ziehe einfach eine gerade Linie von der hinteren inneren Ecke einer Verbundbasis und verlängere diese über die vordere äußere Ecke der gleichen Verbundbasis hinaus.





SICHTLINIE (LINE OF SIGHT)

Es gibt Aktionen im Spiel, die eine Sichtlinie zum Ziel-Regiment oder zur Ziel-Verbundbasis erfordern. Um eine Sichtlinie von einem Regiment zu einem anderen herzustellen, müssen die folgenden Kriterien erfüllt sein:

- Das Ziel-Regiment oder die Ziel-Verbundbasis muss sich innerhalb des vorderen Sichtwinkels des agierenden Regiments befinden, es sei denn, es gibt eine Sonderregel hierzu.
- Mindestens eine Verbundbasis in der vordersten Reihe des agierenden Regiments muss in der Lage sein, eine durchgängige 1 mm breite Linie zu ziehen, die zwischen der Mitte ihrer Vorderseite und der Mitte einer beliebigen Seite einer Verbundbasis des Ziel-Regiments verläuft. Jede Verbundbasis in der vordersten Reihe des agierenden Regiments muss versuchen, diese Linie zu ziehen.
- Es gibt keine anderen Regimenter oder Geländeteile, die gleichgroß oder größer sind und die die Sichtlinie zum Ziel-Regiment behindern.

DAS EIGENSCHAFTENPROFIL (CHARACTERISTIC PROFILE)

Jede Verbundbasis hat ein Eigenschaftenprofil als Maß der Fähigkeiten auf dem Schlachtfeld. Das Eigenschaftenprofil wird unterteilt in zwei Kategorien, die acht Eigenschaften sowie eine Anzahl von Sonderregeln (special rules) und Befehlskarten-Ereignissen (draw events).

Name: Miliz

Klasse: Leicht **Typ:** Infanterie

| M | V | C | A | W | R | D | E |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 0 | 2 | 4 | 4 | 2 | 1 | 0 |

Befehlskarten-Ereignisse: Keine

Sonderregeln: Schild (shield),
Unterstützung (2) (support (2))

KATEGORIEN

Die Kategorien werden genutzt, um die Interaktion zwischen bestimmten Regeln zu optimieren.

- Der **Typ** (type) sagt aus, ob die Verbundbasis Infanterie, Kavallerie, Bestie oder Monster ist. Unterschiedliche Typen interagieren bei einigen Regeln unterschiedlich (keine Sorge, wir weisen auf die Unterschiede hin, wenn sie auftauchen). Viel wichtiger, der Typ stellt klar, wie viele Modelle auf einer Verbundbasis stehen sollen: 4 für Infanterie und 1 für Kavallerie, Bestien oder Monster.
- Die **Klasse** (class) ist eine Gewichtsklasse, die von Leicht (light) über Mittel (medium) bis Schwer (heavy) geht. Leichte Truppen sind im Allgemeinen weniger und kommen früh in die Schlacht, während schwere Truppen mehr Schaden anrichten und einstecken können, aber später auf dem Schlachtfeld erscheinen. Diese Klassifizierung spiegelt wider, wie Regimenter innerhalb der Militärstruktur ihrer jeweiligen Fraktion agieren. Das Äquivalent zu einem schweren Regiment in der einen Fraktion kann ein mittleres in der anderen sein. Es kommt bei der Klasse am Ende nur darauf an, wie eine Fraktion ein bestimmtes Regiment in der Schlacht einsetzt, ohne dass dies eine exakte Angabe für das Schadenspotential des Regiments ist.

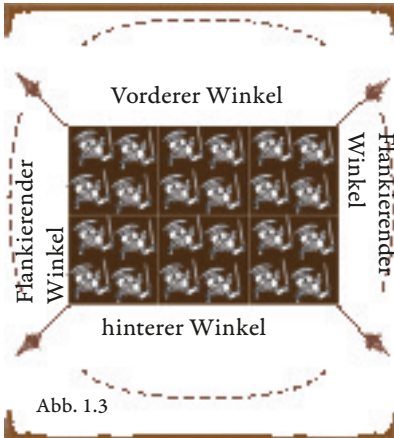


Abb. 1.3

EIGENSCHAFTEN (CHARACTERISTICS)

Es gibt insgesamt acht Eigenschaften, von denen jede den vergleichbaren Wert in diesem Bereich darstellt. Die meisten Eigenschaften haben die Werte 0 bis 6, wobei 0 die Unfähigkeit, die dazugehörigen Aktionen auszuführen, bedeutet. 1 bedeutet ausgesprochen schlecht und 6 bedeutet überragend! Einige Eigenschaften können Werte über 6 erreichen; üblicherweise tritt dies bei Marschwert (march) und Wundenwert (wounds) auf. Im Laufe des Spieles können Zaubersprüche oder Sonderregeln die Eigenschaftswerte einer Verbundbasis nach oben oder unten ändern. Ein Eigenschaftswert kann jedoch nie auf unter 0 reduziert werden.

Im Verlauf des Spiels wirst du immer wieder einen Würfelwurf mit einem Eigenschaftswert der Verbundbasis vergleichen müssen. Wann immer dies notwendig wird, nennt man dies einen Eigenschaftstest durchführen.

Wenn die Regeln sich auf den "unmodifizierten Eigenschaftswert" einer Verbundbasis beziehen, ist damit der Wert gemeint, der im zugehörigen Armeelisteneintrag des Regiments vermerkt ist. Sonderregeln und Fähigkeiten jedoch, die es einem Regiment erlauben, Eigenschaftswerte während der Zusammenstellung seiner Armee vor Beginn der Schlacht zu verändern, gelten als "unmodifiziert". Dies gilt auch für Vorteile, die das Regiment während der Zusammenstellung seiner Armee durch den Erwerb einer Offiziers-Aufwertung erhält.

Erhält ein Regiment durch eine Sonderregel, ein Befehlskarten-Ereignis, eine Regel oder eine Fähigkeit einen Bonus auf eine Eigenschaft oder den (X)-Wert einer Sonderregel oder eines Befehlskarten-Ereignisses und gibt ebenso einen Maximalwert an, so gilt dieser Maximalwert so lange, wie diese Regel das Regiment betrifft.

Beispiel: Eine Infanterie-Verbundbasis hat einen unmodifizierten Entschlossenheitswert (resolve) von 3. Beim Zusammenstellen der Armee wurde eine Aufwertung erworben oder eine Sonderregel angewandt, die den Entschlossenheitswert dieses Regiments auf 4 angehoben hat. Wenn es die Situation nun erfordert, dass während des Spiels ein Moraltest gegen den unmodifizierten Entschlossenheitswert durchgeführt werden muss, wird dies gegen einen Wert von 4 getan, da die Veränderung während der Zusammenstellung der Armee und nicht während des Spiels gemacht wurde und der neue Wert von 4 so zum Bestandteil des Eigenschaftsprofils des Regiments wurde.

| | |
|---|---|
| <p>Marschwert (march) (M)</p> <p>Der Marschwert gibt an, wie weit sich eine Verbundbasis bewegen kann (angegeben in Zoll (")).</p> | <p>Wundenwert (wounds) (W)</p> <p>Der Wundenwert gibt an, wie viele Schaden verursachende Treffer (Verwundungen) eine Verbundbasis einstecken kann, bevor sie als Verlust aus dem Spiel genommen wird.</p> |
| <p>Fernkampfwert (volley) (V)</p> <p>Der Fernkampfwert dient als Maß für die Fähigkeit der Verbundbasis mit Fernkampfwaffen umzugehen, vom Werfen von Wurfspeeren über das Schießen mit Langbögen bis hin zum Einsatz mächtiger Kriegsmaschinen.</p> | <p>Entschlossenheitswert (resolve) (R)</p> <p>Der Entschlossenheitswert gibt uns ein Maß für den Mut einer Verbundbasis und die Bereitschaft einzelner Truppen, durchzuhalten, wenn sich die Schlacht gegen sie wendet.</p> |
| <p>Nahkampfwert (clash) (C)</p> <p>Der Nahkampfwert beschreibt, wie effektiv eine Verbundbasis im Nahkampf ist und bestimmt die Wahrscheinlichkeit, einen entscheidenden Schlag gegen einen Gegner auszuführen.</p> | <p>Verteidigungswert (defense) (D)</p> <p>Der Verteidigungswert dient als Maß für die physische Widerstandsfähigkeit, indem er Schutz durch Rüstungen mit der angeborenen Fähigkeit der Verbundbasis kombiniert.</p> |
| <p>Attackenwert (attacks) (A)</p> <p>Der Attackenwert gibt an, wie viele Würfel jede Verbundbasis beiträgt, wenn sie einen Gegner im Nahkampf angreift.</p> | <p>Ausweichwert (evasion) (E)</p> <p>Der Ausweichwert ist eine weitere Verteidigungseigenschaft, aber eine, die die Fähigkeit einer Verbundbasis berücksichtigt, Schaden durch Agilität, Widerstandsfähigkeit oder magischen Schutz zu vermeiden, anstatt diesen durch die reine Härte der Rüstung oder Zähigkeit auszuhalten.</p> |

BEFEHLSKARTEN-EREIGNISSE & SONDERREGELN

Unter Befehlskarten-Ereignissen (draw events) findest du eine Auflistung der Befehlskarten-Ereignisse, die das Regiment während seiner Aktivierung ausführen kann.

Unter Sonderregeln (special rules) findest du eine Liste von zusätzlichen Fähigkeiten, die nicht von den Eigenschaften der Verbundbasis abgedeckt werden, wie z.B. 'Spalten (X)' (cleave (x)), d.h. die Fähigkeit, den Verteidigungswert deines Gegners zu reduzieren. Hier findest du auch Details zur Anzahl von Fernkampfangriffen, die die Verbundbasis besitzt, und zwar bei der 'Salve (X)' (barrage (x)) Sonderregel.

Wenn mehr als ein Effekt gleichzeitig angewendet wird, wählt der aktive Spieler, d.h. der Spieler, der an der Reihe ist, ein Regiment oder einen Charakter zu aktivieren, die Reihenfolge aus, in der die Effekte angewendet werden.

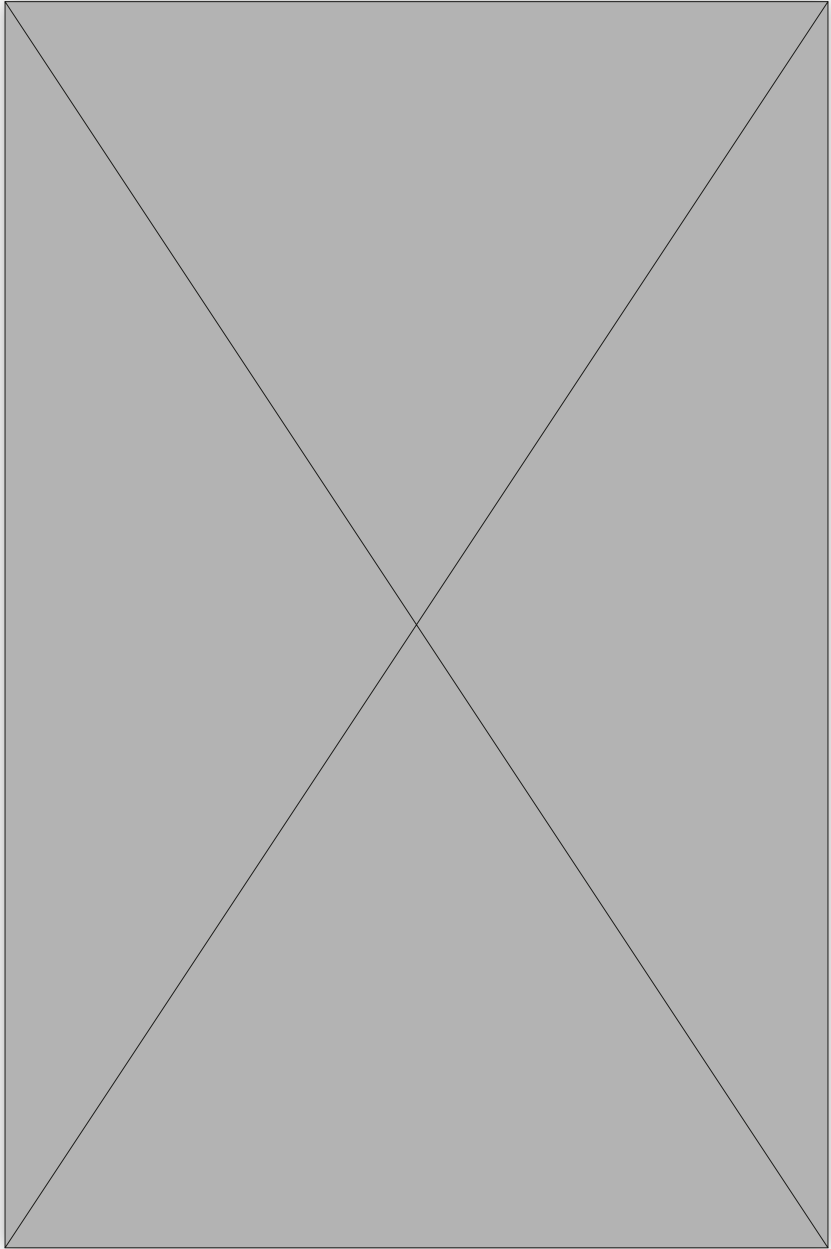
BEFEHLSKARTEN (COMMAND CARDS)

Jeder Charakter und jedes Regiment haben eine Befehlskarte. Befehlskarten werden während der Befehlsphase benutzt, um zu bestimmen, wann ein Regiment oder Charakter agiert. Jede Befehlskarte zeigt die folgenden Details:

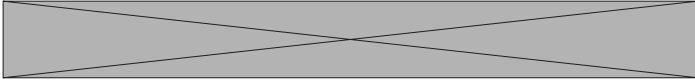
- **Den Eintrag des Regiments oder Charakters aus der Armeeliste.** Um dir aufzuzeigen, welches Profil aus der Armeeliste du nutzt, um die Fähigkeiten und Eigenschaften des Regiments oder Charakters wiederzugeben.
- **Ein Bild des Regiments.** Damit man das Regiment oder den Charakter auf dem Spieltisch sofort identifizieren kann.
- **Einen QR-Code, den man mit unserem kostenlosen Army-Builder einscannen kann.** So können du und dein Gegner sofort die Regeln für das entsprechende Regiment aus unserer Army-Builder Datenbank herausuchen. Stelle dabei sicher, dass du den QR-Code über unseren Army-Builder einscannst, da das Scannen mit anderen QR-Code-Lesern oder nur mit der Kamera deines Mobilgeräts zu einem Fehler führt!

“IN KONTAKT” (in contact)

Viele Regeln beziehen sich auf zwei oder mehrere Verbundbasen, die miteinander in Kontakt stehen. Eine Verbundbasis wird als “in Kontakt” mit einer anderen Verbundbasis betrachtet, wenn beide in irgendeiner Weise in Berührung sind, einschließlich von Ecke zu Ecke. Zwei Regimenter werden als “in Kontakt” betrachtet, wenn Verbundbasen des einen Regiments mit Verbundbasen des anderen Regiments in Kontakt sind.

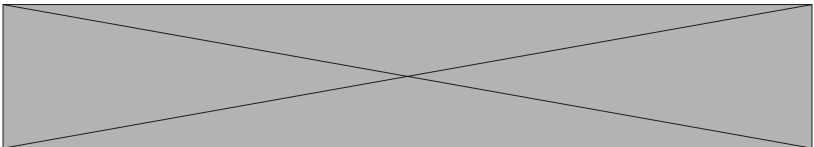


KAPITEL ZWEI



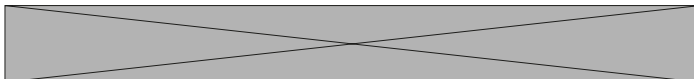
DIE REIHENFOLGE DER RUNDEN

IN DIESEM KAPITEL WERDEN
WIR DIE REIHENFOLGE DER
PHASEN BESCHREIBEN, AUS
DENEN EINE RUNDE BESTEHT
UND DIE DEN VERLAUF
UND RHYTHMUS DES SPIELS
DARSTELLEN.



Um den Ablauf des Spiels flüssig zu gestalten, teilen wir die Schlacht selbst in mehrere Runden auf, von denen jede in mehrere Phasen unterteilt ist. Sowohl du als auch dein Gegner agieren in jeder Phase und ihr müsst alles, was ihr an Witz und List besitzt, aufbieten, um den Vorteil für eure standhaften Truppen zu ergreifen.

Wenn eine Runde beginnt, durchläuft das Spiel die jeweiligen Phasen und du musst jede Phase vor dem Beginn der nächsten abschließen. Sobald alle Phasen abgeschlossen sind, ist auch die Runde abgeschlossen und eine neue beginnt. Dieser Prozess wird so lange fortgesetzt, bis die im Szenario vorgegebene Anzahl von Runden abgeschlossen ist oder entweder du oder dein Gegner die Sieg-Bedingungen des jeweiligen Szenarios erfüllt haben oder ihr aufgegeben habt.



RUNDENÜBERSICHT

I) VERSTÄRKUNGSPHASE

- Beide Spieler würfeln für Verstärkung, d.h. jene Regimenter und **[CHARAKTERE]**, die aus der Sammlung des Spielers ausgewählt wurden, um an der Schlacht teilzunehmen, aber noch nicht auf das Feld gekommen sind.
- Jede Verstärkung, die auf das Feld kommen soll, wird auf eine Seite gestellt und marschiert während der Aktionsphase auf das Schlachtfeld. Jeder Spieler kennt somit alle Regimenter, die (zu einer bestimmten Zeit) eintreffen können und kann seinen nächsten Spielzug entsprechend planen.

II) BEFEHLSPHASE

- Beide Spieler bauen ihre Befehlskartenstapel gleichzeitig auf, indem sie die Befehlskarten ihrer Einheiten so sortieren, dass die Spielreihenfolge in späteren Phasen bestimmt werden kann.

III) ÜBERLEGENHEITSPHASE

- Beide Spieler tragen einen Würfelkampf aus, um zu bestimmen, wer der erste Spieler ist, d.h. der Spieler, welcher zuerst seinen Befehlskartenstapel oder seine Überlegenheitsfähigkeiten aktiviert.

IV) AKTIONSPHASE

- Beginnend mit dem ersten Spieler aktivieren die Spieler abwechselnd eine Einheit, entsprechend der obersten Befehlskarte ihres Befehlskartenstapels und handeln mit ihren Regimentern und Charakteren abwechselnd, bis beide Befehlskartenstapel leer sind.

V) SIEGPHASE

- Überprüfe die Siegbedingungen des Szenarios, um zu sehen, ob einer der Spieler gewonnen hat.
- Wenn keiner der Spieler gewonnen hat, beginnt eine neue Runde.



I) VERSTÄRKUNGSPHASE (REINFORCEMENT PHASE)

Regimenter werden nicht gleich zu Beginn des Spiels eingesetzt. Stattdessen kommen sie in Form von Verstärkungen (reinforcements) ins Spiel, während dieses voranschreitet.

Bevor die erste Verstärkungsphase der Schlacht beginnt, wird jeder **[CHARAKTER]** einem passenden Regiment ihres eigenen Kriegstrupps zugeordnet. Ein Regiment ist geeignet, wenn es den gleichen Typ (type) wie der **[CHARAKTER]** hat.

In jeder Verstärkungsphase werden die Regimenter, die als Verstärkung beiseite gestellt wurden, nach Klassen (class) sortiert.

Du kannst nun ein einzelnes Regiment auswählen, das in dieser Runde als Verstärkung ins Spiel kommt, es sofort deinem Gegner zeigen und es so zählen, als sei es automatisch als Verstärkung eingetroffen oder es als Verstärkung belassen. Dieses Regiment kann jeder Klasse angehören, die in dieser Runde als Verstärkung eingesetzt werden darf, muss jedoch spätestens in der Runde als Verstärkung ins Spiel kommen, in der seine Klasse automatisch aufs Schlachtfeld kommen muss.

Nun würfelst du für jedes Regiment jeder Klasse, das in dieser Runde eingesetzt werden soll, so wie in der Verstärkungstabelle angezeigt. Du würfelst nicht für das Regiment, welches du als automatisch eintreffende oder verbleibende Verstärkung ausgewählt hast. **[CHARAKTERE]** würfeln nicht separat und übernehmen die Klasse des Regiments, dem sie zugeordnet sind. Dies ist der Verstärkungswurf (reinforcement roll). Für jeden erfolgreichen Wurf pro Klasse, kannst du auswählen, welches Regiment dieser Klasse als Verstärkung eingesetzt wird. Die erforderlichen Würfe sind unten angegeben:

VERSTÄRKUNGSTABELLE

| Runde | Erforderlicher Wurf |
|------------|---|
| Runde Eins | Leichte Regimenter werden eingesetzt durch eine "4" oder weniger |
| Runde Zwei | Leichte Regimenter werden eingesetzt durch eine "4" oder weniger. Mittlere Regimenter werden eingesetzt durch eine "2" oder weniger. |
| Runde Drei | Übriggebliebene Leichte Regimenter werden automatisch eingesetzt. Mittlere Regimenter werden eingesetzt durch eine "4" oder weniger. Schwere Regimenter werden eingesetzt durch eine "2" oder weniger, dürfen in dieser Runde jedoch nur aus dem Verstärkungsbereich des Spielers aufs Schlachtfeld kommen. |
| Runde Vier | Übriggebliebene Mittlere Regimenter werden automatisch eingesetzt. Schwere Regimenter werden eingesetzt durch eine "4" oder weniger. |
| Runde Fünf | Übriggebliebene Schwere Regimenter werden automatisch eingesetzt. |

Zeige dem Gegner alle Regimenter, die für den Einsatz in dieser Runde ausgewählt/ausgewürfelt wurden und stelle sie auf eine Seite. Sie kommen während der Aktionsphase auf das Spielfeld. (siehe Kapitel 3 „Aktionen außerhalb des Kampfes“ unter „Aufmarsch von Verstärkungen auf das Schlachtfeld“)

II) BEFEHLSPHASE (COMMAND PHASE)

Nimm zu Beginn der Befehlsphase alle Befehlskarten deiner auf dem Schlachtfeld befindlichen Einheiten und alle Befehlskarten für Einheiten, die in dieser Runde als Verstärkung eintreffen und ordne sie in einem verdeckten Befehlskartenstapel an. Dieser sollte sorgfältig angeordnet werden, indem du das zuerst agierende Regiment ganz oben platzierst, das zuletzt agierende Regiment ganz unten und den Rest in gewünschter Reihenfolge dazwischen. Vergewissere dich, dass die Befehlskarten in deinem Befehlskartenstapel zu den Regimentern passen, die zu diesem Zeitpunkt im Spiel sind. Eventuell musst du Befehlskarten entfernen, die zu Regimentern oder Charakteren gehören, die im Verlauf der Schlacht bereits vernichtet worden sind.

Du solltest dir Gedanken darüber machen, wie dein Gegner seinen Befehlskartenstapel anordnet, da die Reihenfolge, in der du deine Regimenter und **[CHARAKTERE]** aktivierst, unter den richtigen Umständen enorme Vorteile bringen kann. Du kannst dir deinen Befehlskartenstapel zu jedem Zeitpunkt der Runde anschauen, du darfst diesen jedoch nicht neu anordnen, es sei denn eine Regel erlaubt es Dir.

III) ÜBERLEGENHEITSPHASE (SUPREMACY PHASE)

Jetzt ist es an der Zeit zu sehen, wer die Initiative ergreifen und den ersten Schlag führen wird!

Du und dein Gegner führen einen Würfelkampf durch. Der Spieler, der weniger Befehlskarten im Befehlskartenstapel hat, darf seinem Wurfergebnis nach dem Würfeln 1 abziehen, bis zu einem Minimum von 0 und einem Maximum von 6. Das ist der **Prioritätswurf**.

Der Spieler mit dem niedrigeren Ergebnis (nachdem etwaiger Modifikatoren angerechnet wurden) entscheidet, ob er in dieser Runde erster oder zweiter Spieler sein will.

Endet der Würfelkampf unentschieden (nach Anrechnung etwaiger Modifikatoren), führt ihr Wiederholungswürfe durch, bis es einen Sieger gibt.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (SUPREMACY ABILITIES)

Wähle, beim Aufstellen deiner Armeeliste, einen [CHARAKTER] als Kriegsherrn (warlord) aus. Dessen Überlegenheitsfähigkeit steht dir während der Schlacht zur Verfügung. Überlegenheitsfähigkeiten sind mächtige Sonderregeln, die in der Schlacht das Blatt wenden können – im richtigen Moment eingesetzt, kann dies den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeuten.

Es gibt drei Arten von Überlegenheitsfähigkeiten: [Immer aktive] Überlegenheitsfähigkeiten zählen immer als aktiv, egal ob sich der [CHARAKTER] gerade auf dem Schlachtfeld oder in Verstärkung befindet oder bereits vernichtet wurde.

[Schlachtfeld]-Überlegenheitsfähigkeiten gelten als aktiv, solange sich der [CHARAKTER] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

Und [Aktivierbare] Überlegenheitsfähigkeiten können nur einmal pro Schlacht eingesetzt werden. Dazu muss sich der [CHARAKTER] auf dem Schlachtfeld befinden. Einmal aktiviert halten die Effekte bis zum Ende der Runde an, egal ob der [CHARAKTER] inzwischen vom Schlachtfeld entfernt wurde.

[Aktivierbare] Überlegenheitsfähigkeiten werden in der Überlegenheitsphase wie folgt aktiviert:

Sobald der erste Spieler ermittelt wurde, erklärt er, ob er eine Überlegenheitsfähigkeit einsetzen möchte oder nicht. Unabhängig von seiner Entscheidung erklärt nun der zweite Spieler, ob er eine Überlegenheitsfähigkeit einsetzen möchte oder nicht.

IV) AKTIONSPHASE (ACTION PHASE)

In der Aktionsphase findet der Großteil der Schlacht statt. Die Regimenter marschieren immer weiter aufeinander zu, führen Sturmangriffe aus oder feuern im Fernkampf Salven auf entfernte Gegner. Daher ist die Aktionsphase normalerweise auch die längste und aufregendste Phase des Spiels und muss detaillierter erklärt werden als die anderen Phasen.

REIHENFOLGE DES SPIELS

Der erste Spieler deckt die oberste Karte aus seinem Befehlskartenstapel auf und führt mit diesem Regiment oder [CHARAKTER] Aktionen aus. Sobald die Aktionen des Regiments oder Charakters abgeschlossen sind, deckt der zweite Spieler die oberste Karte aus seinem Befehlskartenstapel auf und führt mit jenem Regiment oder Charakter Aktionen aus.

AKTIONEN DURCHFÜHREN

Wenn du an der Reihe bist, mit einem deiner Regimenter oder Charaktere Aktionen durchzuführen, beachte die hier aufgeführten Reihenfolge:

1) EINE BEFEHLSKARTE AUFDECKEN

Decke die oberste Karte deines Befehlskartenstapels (command deck) auf und zeige sie deinem Gegner. Gib nun an, welches deiner Regimenter oder welche deiner Charaktere-Verbundbasen auf dem Schlachtfeld du damit aktivieren willst. Um ein Regiment oder ein [CHARAKTER] zu aktivieren, muss der eingetragene Armeelisten-Name auf der Befehlskarte mit dem Regiment oder Charakter übereinstimmen, den du aktivieren möchtest. Außerdem dürfen weder das Regiment noch der [CHARAKTER], welche du aktivieren möchtest, schon einmal in derselben Runde aktiviert worden sein. Eine Befehlskarte kann nur ein einzelnes Regiment aktivieren, es sei denn, es gibt eine Sonderregel, die etwas anderes definiert.

Kannst du keine Regimenter oder Charaktere aktivieren, entweder weil sie bereits zuvor in der Schlacht vernichtet wurden oder weil sie in der Runde bereits zuvor aktiviert wurden, wirf die Befehlskarte ab und ziehe die nächste als Ersatz. Gibt es in deinem Befehlskartenstapel keine Karten mehr, ist dein Gegner an der Reihe.

***Beispiel:** Ein Nord-Spieler zieht eine „Raiders“-Befehlskarte und zeigt sie seinem Gegner. Zurzeit sind drei „Raiders“-Regimenter auf dem Schlachtfeld und keines davon wurde zuvor in der Runde aktiviert. Der Nord-Spieler darf nun eines der drei Regimenter auswählen und es aktivieren.*

***Beispiel:** Ein Spires-Spieler zieht eine „Stryx“-Befehlskarte und zeigt sie seinem Gegner. Zurzeit sind drei bereits zuvor in der Runde aktivierte „Stryx“-Regimenter auf dem Schlachtfeld. Diese Befehlskarte sollte ein viertes „Stryx“-Regiment aktivieren, das bereits vor dem Ziehen der letzten „Stryx“-Befehlskarte vernichtet wurde. Die drei verbleibenden „Stryx“-Regimenter*

wurden in dieser Runde bereits aktiviert und können somit nicht erneut aktiviert werden. Da es kein anderes „Stryx“-Regiment gibt, das aktiviert werden könnte, muss der Spire-Spieler die Befehlskarte abwerfen und die nächste ziehen.

2) EIN BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS ANWENDEN (RESOLVE DRAW EVENT)

Wenn das Eigenschaftsprofil der gerade gezogenen Befehlskarte des Regiments oder Charakters ein oder mehrere Befehlskarten-Ereignisse (draw event) beschreibt, wähle eines aus und führe es jetzt aus. Befehlskarten-Ereignisse sind spezielle Effekte, ähnlich wie Sonderregeln, die in dem Moment ausgelöst werden, wenn ein Regiment oder Charakter, nach dem Ziehen der jeweiligen Befehlskarte, aktiviert wird. Du kannst selbst entscheiden, ob ein Regiment unter deiner Kontrolle sein Befehlskarten-Ereignis aktiviert oder nicht, es sei denn eine Sonderregel oder das Befehlskarten-Ereignis selbst verpflichtet dich dazu.

Mehrere Befehlskarten-Ereignisse

Hat ein Regiment oder Charakter mehr als ein Befehlskarten-Ereignis, (z.B. als Folge eines Zauberspruchs (spell) oder einer Sonderregel des Charakters), kannst du wählen, welches du anwenden möchtest. Sollte es vorkommen, dass eine Sonderregel oder Fähigkeit es erlaubt, mehrere Befehlskarten-Ereignisse anzuwenden, wählt der aktive Spieler die Reihenfolge der Durchführung aus und wendet eines vollständig an, bevor er zum nächsten übergeht.

Nicht auf dem Schlachtfeld

Wenn das aktive Regiment oder der aktive Charakter nicht auf dem Schlachtfeld ist (normalerweise, weil es in dieser Runde als Verstärkung eintrifft), wird sein Befehlskarten-Ereignis nicht angewendet, es sei denn, etwas anderes ist vorgegeben. Einige Befehlskarten-Ereignisse - normalerweise die von einigen Charakteren angewendeten - erlauben es, das Schlachtfeld unter besonderen Bedingungen zu betreten und bilden eine Ausnahme von dieser Regel.

3) DIE ERSTE AKTION DURCHFÜHREN

Angenommen, das Regiment überlebt sein Befehlskarten-Ereignis (man weiß ja nie!) führt es nun seine erste Aktion durch. Wähle eine der Aktionen aus der Aktionsliste (siehe weiter unten) und befolge die aufgeführten Regeln. Beachte, dass ein Regiment, das als Verstärkung eingetroffen ist, als seine erste Aktion in der Runde eine Marschieren-Aktion (march action) wählen muss, sobald es auf dem Schlachtfeld

erscheint und während dieser Runde keine Sturmangriff-Aktion (charge action) durchführen kann.

4) DIE ZWEITE AKTION DURCHFÜHREN

Sobald die erste Aktion des Regiments abgeschlossen ist, führt es sofort eine zweite Aktion durch. Ein Regiment darf eine in der gleichen Runde bereits zuvor durchgeführte Aktion nicht erneut durchführen (d.h. ein Regiment muss in der gleichen Aktivierung zwei verschiedene Aktionen durchführen), es sei denn es handelt sich um Marschieren-Aktionen. Eine Reihe von Sonderregeln und Fähigkeiten können es einem Regiment erlauben, mehr als die zwei Standard-Aktionen pro Aktivierung durchzuführen. Der geeignete Zeitpunkt und die Einschränkungen dieser zusätzlichen Aktionen werden in den Sonderregeln oder Befehlskarten-Ereignissen (draw events), welche sie ermöglichen, detailliert beschrieben.

5) DEAKTIVIERUNG DES REGIMENTS

Sobald das Regiment alle möglichen Aktionen durchgeführt hat, ist seine Aktivierung beendet. Lege die Befehlskarte neben das Regiment oder den Charakter, welchen sie aktiviert hat, als Erinnerung, dass sie in dieser Runde aktiviert wurde. Nun ist dein Gegner am Zug. Ein Regiment, das aktiviert worden ist, kann in derselben Runde nicht erneut aktiviert werden.

Befehlskarten-Ereignisse „Bis zum Ende der Runde“

Wird einem Regiment, als Ergebnis eines Befehlskarten-Ereignisses ein Eigenschafts-Bonus oder eine Sonderregel mit der Dauer „bis zum Ende der Runde“ gewährt, lege eine geeignete Markierung als Erinnerung neben das Regiment. Nimm die Markierung wieder weg, wenn die Besonderheit am Ende der Runde wieder verloren ist.

UNFÄHIG ZU HANDELN

Kann dein Regiment oder Charakter aus irgendeinem Grund nicht agieren, überspringe einfach die Aktionsphase und übergib das Spiel an den Gegner. Ein Regiment oder Charakter, der seine Aktionen nicht ausführt, zählt, als wäre es aktiviert, aber nicht, als hätte es Aktionen ausgeführt oder versucht auszuführen. Wende alle relevanten Befehlskarten-Ereignisse und Sonderregeln an, die vor dem Durchführen der ersten Aktion aktiviert werden würden und deaktiviere dann das Regiment oder den Charakter.

DIE AKTIONSLISTE

Der Übersicht halber sind die Aktionen unterteilt in Aktionen im Kampf (in-combat actions) und Aktionen außerhalb des Kampfes (out-of-combat actions). Die Aktionen außerhalb des Kampfes können nur dann angewendet werden, wenn das Regiment nicht in Kontakt mit einem gegnerischen Regiment ist. Die Aktionen im Kampf können nur dann angewendet werden, wenn das Regiment in Kontakt mit einem gegnerischen Regiment ist.

| AKTIONEN AUSSERHALB DES KAMPFES | AKTIONEN IM KAMPF (siehe S. 44) |
|---|---|
| (siehe S. 28) | |
| MARSCHIEREN (MARCH) Wähle eine Marschieren-Aktion, wenn dein Regiment sich auf dem Schlachtfeld bewegen soll, unabhängig davon, ob es vorrücken, sich zurückziehen oder einfach einen besseren Platz zum Kämpfen finden soll. Marschieren ist die einzige Aktion, die während einer Aktivierung mehr als einmal durchgeführt werden kann. | NAHKAMPF (CLASH) Wähle eine Nahkampfaktion, wenn dein Regiment mit der Basis eines oder mehrerer Gegner in Kontakt ist und du zuschlagen willst. |
| STURMANGRIFF (CHARGE) Verwende eine Sturmangriff-Aktion, wenn dein Regiment in Kontakt mit einem Gegner kommen soll, um ihn im Nahkampf angreifen zu können. | SAMMELN IM KAMPF (COMBAT RALLY) Ein Regiment wird versuchen eine Sammeln-im-Kampf-Aktion durchzuführen, wenn es „Gebrochen“ ist, um die Wahrscheinlichkeit zu minimieren, dass es aus der Schlacht flieht. |
| SAMMELN (RALLY) Eine Sammeln-Aktion stellt die Moral deines Regiments wieder her. Dein Regiment darf nur dann eine Sammeln-Aktion durchführen, wenn seine Moral gebrochen ist. | UMGRUPPIEREN IM KAMPF (COMBAT REFORM) Verwende eine Umgruppieren-im-Kampf- Aktion, wenn dein Regiment seine Anzahl an Reihen und Spalten ändern soll und mehr Kämpfer in Kontakt mit dem Gegner bringen will. |
| UMGRUPPIEREN (REFORM) Verwende eine Umgruppieren-Aktion, wenn dein Regiment seine Anzahl an Reihen und Spalten ändern oder sich neu ausrichten soll. | ANSPORNEN (INSPIRE) Eine Anspornen-Aktion kann verwendet werden, um deinem Regiment einen Bonus für seine nächste Nahkampf-Aktion in dieser Runde zu geben. |
| ZIELEN (TAKE AIM) Verwende eine Zielen-Aktion, um deinem Regiment einen Bonus für seine nächste Fernkampf-Aktion in dieser Runde zu geben. | RÜCKZUG (WITHDRAW) Eine Rückzug-Aktion wird verwendet, wenn du dein Regiment aus dem Nahkampf mit gegnerischen Regimentern abziehen willst. |
| FERNKAMPF (VOLLEY) Eine Fernkampf-Aktion wird verwendet, damit dein Regiment auf den Gegner schießen kann. | PASSEN (PASS) Passen zählt nicht als Aktion, sondern stellt den Verzicht dar, eine auszuführen. |

„FREIE“ UND „ZUSÄTZLICHE“ AKTIONEN (‘FREE’ AND ‘ADDITIONAL’ ACTIONS)

Einige Sonderregeln, Befehlskarten-Ereignisse und andere Fähigkeiten erlauben es einem Regiment, „freie“ und/oder „zusätzliche“ Aktionen auszuführen.

Eine „freie“ Aktion erlaubt es einem Regiment, die entsprechende Aktion während seiner Aktivierung auszuführen, ohne dafür eine seiner beiden Aktionen zu verwenden. Allerdings darfst du dadurch nicht Aktionen erneut ausführen, die du normalerweise nicht erneut ausführen darfst.

Z.B. Führst du mit einem Regiment eine freie Nahkampfaktion aus, darfst du anschließend nicht eine Aktion nutzen, um eine zweite Nahkampfaktion auszuführen.

Eine „zusätzliche“ Aktion erlaubt es einem Regiment, die entsprechende Aktion zusätzlich so oft wie angegeben auszuführen, und dabei eine seiner Aktionen zu verbrauchen.

Z.B. Führst du mit einem Regiment eine „zusätzliche“ Nahkampfaktion aus, darfst du anschließend eine Aktion nutzen, um eine zweite Nahkampfaktion auszuführen.

Auch mit freien und zusätzlichen Aktionen **darf ein Regiment in seiner Aktivierung nicht mehr als 3 Aktionen ausführen**, egal über wie viele freie und zusätzliche Aktionen es verfügt.

AKTIONEN AUSSER DER REIHE (OUT-OF-SEQUENCE ACTIONS)

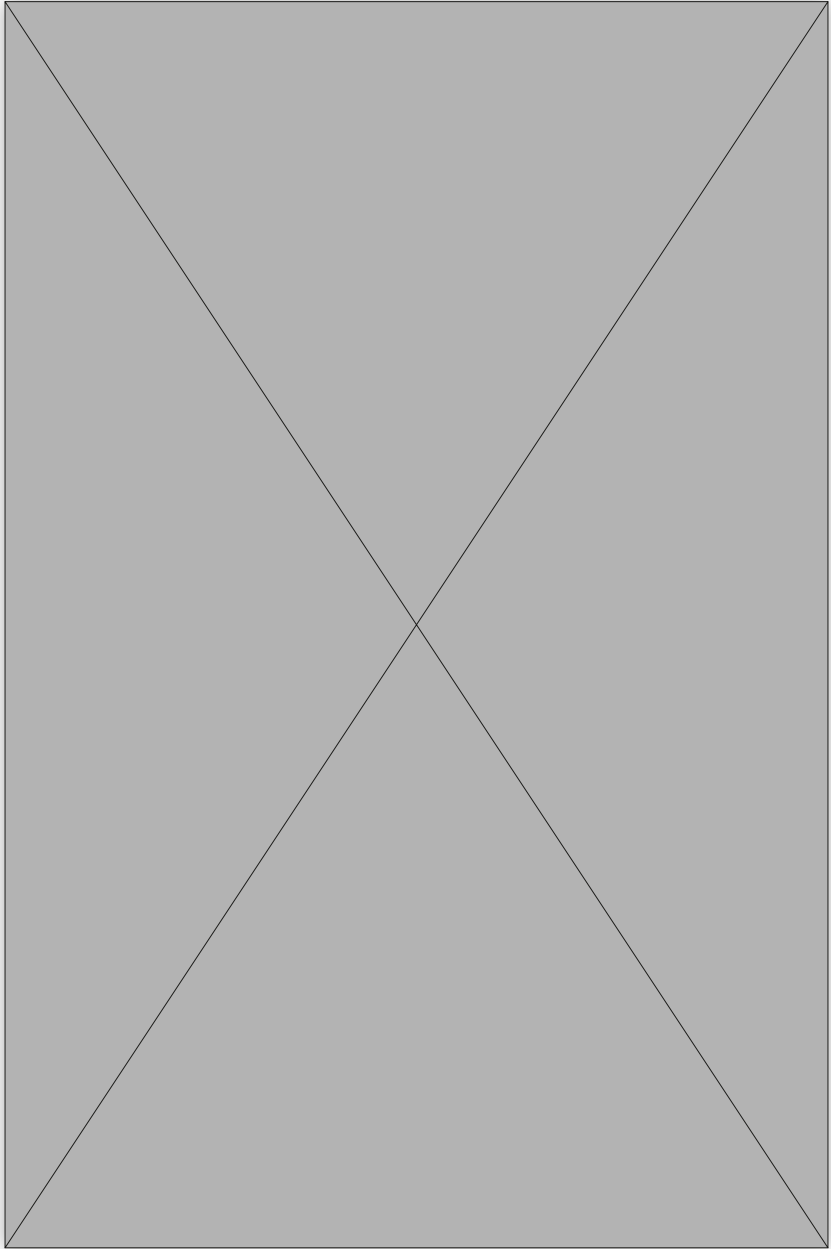
Einige Sonderregeln, Befehlskarten-Ereignisse und andere Fähigkeiten erlauben es einem Regiment, Aktionen „außer der Reihe“ auszuführen.

Diese Aktionen werden außerhalb der Aktivierung des Regiments ausgeführt und zählen nicht gegen das Limit von 3 Aktionen. Zusätzlich zählt ein Regiment durch das Ausführen einer Aktion „außer der Reihe“ nicht als in dieser Runde aktiviert, falls nicht anders angegeben.

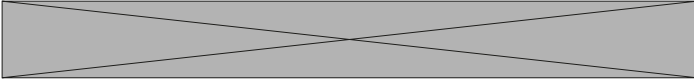
V) SIEGPHASE (VICTORY PHASE)

Wenn die Aktionsphase abgeschlossen ist, ist es Zeit nachzuschauen, ob du oder dein Gegner gewonnen hast. Hat dein Gegner aufgegeben oder ist seine Armee ausgelöscht worden, dann bist du der Sieger! Andernfalls werden die Siegbedingungen für jede Schlacht durch das Szenario bestimmt, das ihr spielt, und man muss im Abschnitt der Siegbedingungen des gespielten Szenarios nachsehen, um zu bestimmen, wer (wenn überhaupt) an diesem Punkt gewonnen hat.

Hat keiner der Spieler gewonnen, beginnt eine neue Runde mit der Verstärkungsphase, bis es einen klaren Sieger gibt oder das Szenario endet.

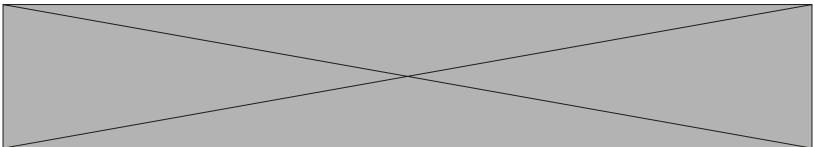


KAPITEL DREI



AKTIONEN AUSSERHALB DES KAMPFES

IN DIESEM KAPITEL FINDEST
DU DETAILS ZU DEN
VERSCHIEDENEN AKTIONEN,
DIE EIN REGIMENT
DURCHFÜHREN KANN,
WENN ES SICH NICHT IM
NAHKAMPF BEFINDET.

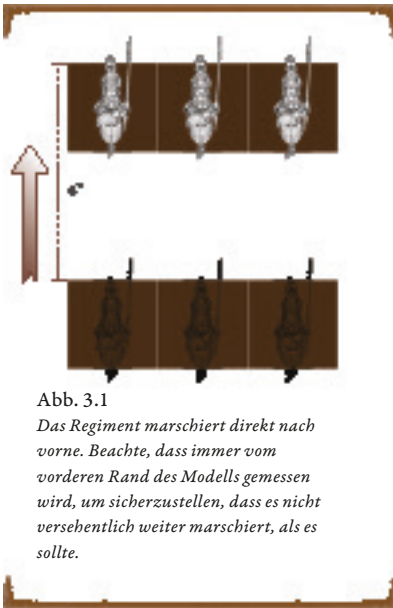


MARSCHIEREN (MARCH)

Dein Regiment kann nur dann eine Marschieren-Aktion durchführen, wenn es nicht in Kontakt mit einem gegnerischen Regiment ist. Wenn Dein Regiment mit einem gegnerischen Regiment in Kontakt ist, kann es stattdessen eine Rückzug-Aktion durchführen (siehe Kapitel 4 "Aktionen im Kampf" unter "Rückzug"). Marschieren ist die einzige Aktion, die ein Regiment mehr als einmal pro Runde ausführen kann, ohne dass Sonderregeln dazu benötigt werden.

REICHWEITE BEIM MARSCHIEREN

Ein Regiment marschiert eine Entfernung in Zoll ("), die seinem Marschwert (march) entspricht. Wenn es im Regiment mehrere unterschiedliche Marschwerte gibt, meist durch zugeordnete [CHARAKTERE], darf es nur eine Entfernung marschieren, die dem niedrigsten Marschwert entspricht.



Ein marschierendes Regiment bewegt sich während einer Marschieren-Aktion in der Regel nur in eine Richtung. Es kann jedoch während seiner Bewegung einen Schwenk (wheel) durchführen. Zusätzlich kann ein Regiment entscheiden, sich direkt zur Seite oder rückwärts zu bewegen, aber nur bis zur Hälfte seines regulären Marschwertes. Ein Regiment, das eine Marschieren-Aktion durchführt, kann sich in der gleichen Aktion nur in eine Richtung bewegen, mit Ausnahme eines Schwenks. Es kann sich also nicht in der gleichen Aktion vorwärts und dann für die Hälfte seines Marschwertes zur Seite oder rückwärts bewegen.

EINEN SCHWENK (WHEEL) DURCHFÜHREN

Um einen Schwenk durchzuführen, dreht ein Regiment um eine seiner vorderen Ecken und wertet die Entfernung, welche die gegenüberliegende Ecke zurücklegt, als die zurückgelegte Entfernung während des Schwenks.

Der Eckpunkt, der durch den Schwenk bewegt wird, darf sich nur vorwärts bewegen. Sobald das Regiment mit dem Schwenk fertig ist, kann es sich weiter direkt nach vorne bewegen.



RICHTUNG BEIM MARSCHIEREN

Ein marschierendes Regiment darf während seiner Marschieren-Aktion mehrere Male einen Schwenk durchführen, vorausgesetzt, dass seine Gesamtbewegung nicht größer ist als sein niedrigster Marschwert.

BESCHRÄNKUNGEN BEI EINER MARSCHIEREN-AKTION

Ein Regiment darf nicht näher als 1 Zoll (") an ein gegnerisches Regiment oder Gelände mit der Eigenschaft 'Garnison' heranziehen. Jedoch kann ein Regiment frei durch ein verbündetes Regiment marschieren, das sich nicht im Kontakt mit einem gegnerischen Regiment befindet, vorausgesetzt, dass sich das marschierende Regiment am Ende seiner Marschieren-Aktion oder aneinandergelinkten Marschieren-Aktionen nicht in einer unzulässigen Position befindet.

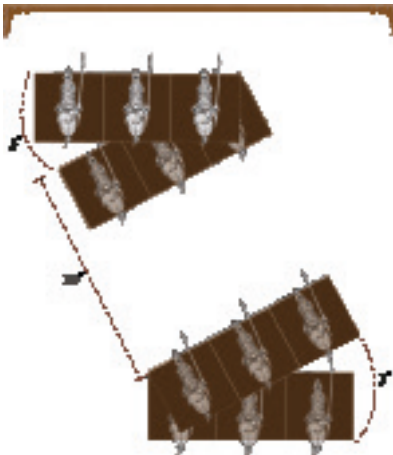


Abb. 3.3
Dies ist ein Beispiel für eine Marschieren-Aktion mit mehreren Schwenks. Die gesamte zurückgelegte Entfernung ist gleich der Summe der beiden Schwenks und der Bewegung nach vorne (also ein Schwenk von 3 Zoll, gefolgt von einer Bewegung von 10 Zoll nach vorne und einem letzten Schwenk von 3 Zoll)

HINDURCHMARSCHIEREN

Ein Regiment, das eine Marschieren-Aktion ausführt, darf ohne Abzüge durch ein verbündetes Regiment durchmarschieren. Das ist jedoch nur möglich, wenn sein Marschwert ausreicht, um das Hindernis zu überwinden. Dabei darf eine zweite Marschieren-Aktion direkt nach der ersten durchgeführt werden, um sicherzustellen, dass eine zulässige Situation entsteht. Ein Regiment darf nicht durch gegnerische Regimenter, durch verbündete Regimenter in Kontakt mit gegnerischen Regimentern oder durch von gegnerischen Regimentern besetzte Garnison-Gelände ziehen.

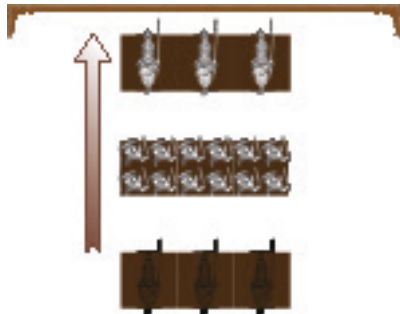


Abb. 3.4a
Hier sieht man eine erfolgreiche Marschieren-Aktion durch ein verbündetes Regiment.

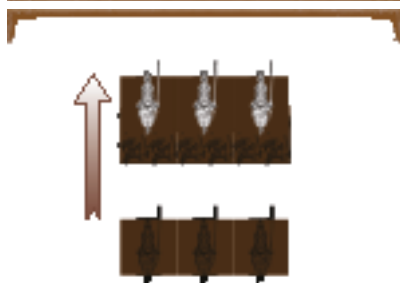


Abb. 3.4b
Hier sieht man eine unzulässige Situation, in der ein Regiment seine Bewegung beendet, während es ein anderes Regiment überlappt.

VERSTÄRKUNGSBEREICH (REINFORCEMENT ZONE) & VERSTÄRKUNGSLINIE (REINFORCEMENT LINE)

Der Verstärkungsbereich jedes Spielers ist die Tischkante auf seiner Seite. Die Verstärkungslinie (reinforcement line) wird zu Beginn jeder Runde vor Beginn der Verstärkungsphase bestimmt. Um die Verstärkungslinie festzulegen, zieht eine Linie, die parallel zum Verstärkungsbereich des Spielers ist und den hintersten Eckpunkt seines vordersten Regiments durchschneidet. Überschreitet kein gegnerisches Regiment die Verstärkungslinie, ist sie dort festgelegt.

Durchkreuzt ein gegnerisches Regiment die Verstärkungslinie, wird sie zum hintersten Eckpunkt des nächsten vordersten Regiments zurückgesetzt, bis kein gegnerisches Regiment die Verstärkungslinie überschreitet.

Zur Übersicht könnt ihr je einen Marker auf jede Seite des Schlachtfelds legen, um die Verstärkungslinien anzugeben.

Eine Verstärkungslinie kann nicht weiter nach vorne verlegt werden, als sie zu Beginn der Runde festgelegt wurde; sie kann nur nach hinten zum hintersten Eckpunkt des nächsten vordersten verbündeten Regiments versetzt werden. Eine Verstärkungslinie wird nach hinten versetzt, falls das vorderste verbündete Regiment vernichtet wurde oder ein gegnerisches Regiment die Verstärkungslinie mit seinem vordersten Eckpunkt überschreitet.

Ihr versetzt eure Verstärkungslinien nach hinten, bis kein gegnerisches Regiment eure Verstärkungslinie überschreitet oder sie bis zu eurem Verstärkungsbereich nach hinten versetzt wurde. Sollte im Lauf der Runde ein verbündetes Regiment die eigene Verstärkungslinie überschreiten, überprüfe, ob du anhand der oben genannten Schritte deine Verstärkungslinie nach vorne versetzen darfst. Diese neue Verstärkungslinie kann sich nicht weiter vorne befinden als sie zu Beginn der Runde festgelegt wurde. Bewegt sich ein verbündetes Regiment jedoch weiter vor als die zu Beginn der Runde festgelegte Verstärkungslinie und könnte dort eine neue Verstärkungslinie gezogen werden, wird die Verstärkungslinie dorthin nach vorne verlegt, wo sie zu Beginn der Runde festgelegt wurde.

Jeder Spieler legt seine Verstärkungslinie zu Beginn jeder Runde neu fest.

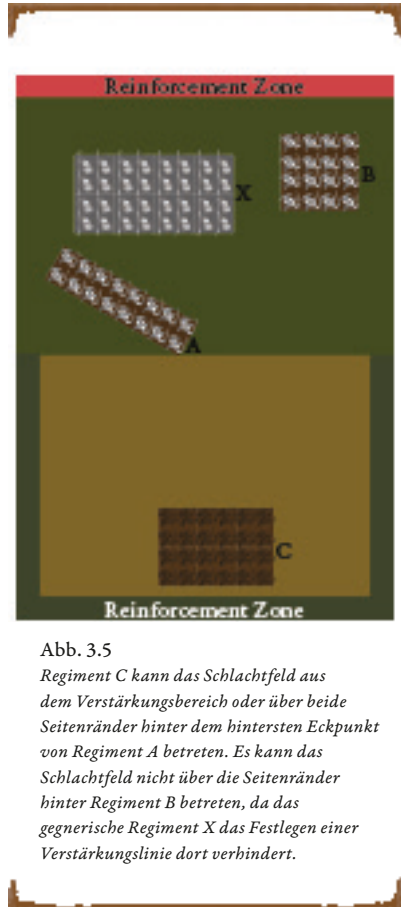


Abb. 3.5
Regiment C kann das Schlachtfeld aus dem Verstärkungsbereich oder über beide Seitenränder hinter dem hintersten Eckpunkt von Regiment A betreten. Es kann das Schlachtfeld nicht über die Seitenränder hinter Regiment B betreten, da das gegnerische Regiment X das Festlegen einer Verstärkungslinie dort verhindert.

AUFMARSCH VON VERSTÄRKUNGEN (REINFORCEMENTS) AUF DAS SCHLACHTFELD

Ein Regiment darf immer über deinen Verstärkungsbereich (reinforcement zone) aus deinem Verstärkungsvorrat mit einer Marschieren-Aktion aufs Schlachtfeld kommen. Platziere das Regiment so, dass die vordere Kante seiner vordersten Reihe den Rand des Schlachtfelds berührt und führe anschließend normal eine Marschieren-Aktion aus, wobei du vom Rand des Schlachtfelds aus misst, anstatt von der Vorderseite des Regiments.

Wenn eine Marschieren-Aktion nicht ausreicht, um alle Verbundbasen des Regiments auf das Schlachtfeld zu bringen, muss eine zweite Marschieren-Aktion durchgeführt werden, um dies sicherzustellen. Wann immer ein Regiment das Schlachtfeld betritt, muss es eine Formation und einen Eintrittspunkt wählen, der das ermöglicht.

Alternativ darfst du deine Verstärkungen über die seitlichen Ränder aufs Schlachtfeld bringen, solange der Eintrittspunkt zwischen deinem Verstärkungsbereich und deiner Verstärkungslinie ist.

FEHLGESCHLAGENE VERSTÄRKUNGEN

Wenn es einem Regiment nicht möglich ist, gemäß den oben beschriebenen Regeln, das Schlachtfeld als Verstärkung zu betreten, dann kehrt es in den Verstärkungsvorrat zurück. In der nächsten Runde gilt es als hätte es seinen Verstärkungswurf automatisch geschafft und kann erneut versuchen, das Schlachtfeld als Verstärkung zu betreten.

Dieser automatisch bestandene Verstärkungswurf zählt nicht als das Regiment, das der Spieler wählt, um automatisch in dieser Runde aus dem Verstärkungsvorrat aufs Schlachtfeld zu kommen. Wenn ein Regiment das Schlachtfeld betreten darf und kann, dann muss es das auch tun.

STURMANGRIFF (CHARGE)

Eine Sturmangriff-Aktion ist die einzige Möglichkeit, wie ein Regiment mit einem gegnerischen Regiment in Kontakt kommen kann (und dann gegen das gegnerische Regiment Nahkampf-Aktionen (clash) ausführen kann). Ein Regiment kann in der Runde, in der es als Verstärkung auf das Schlachtfeld kommt, keine Sturmangriff-Aktion durchführen.

EINEN STURMANGRIFF ANSAGEN

Wenn du einen Sturmangriff ansagst (declaring a charge), kannst du nur ein einzelnes gegnerisches Regiment als Ziel aussuchen, das sich im vorderen Sichtwinkel befindet und zu dem eine Sichtlinie besteht. Du kannst nicht mehr als ein Regiment als Ziel eines Sturmangriffs deklarieren.

Wirf einen Würfel – dies ist der Sturmangriffswurf. Addiere den Sturmangriffswurf zum niedrigsten Marschwert (march) deines Regiments. Dies ist deine Sturmangriffsreichweite (charge distance).

Wenn die Sturmangriffsreichweite größer oder gleich der Entfernung (in Zoll) zwischen dem angreifenden Regiment

und seinem Ziel ist, ist der Sturmangriff erfolgreich. Wenn die Sturmangriffsreichweite kleiner ist, als die Entfernung zwischen angreifendem Regiment und seinem Ziel, dann schlägt der Sturmangriff fehl.

Ein gegnerisches Regiment ist kein zulässiges Ziel für einen Sturmangriff, wenn es sich außerhalb der maximal möglichen Sturmangriffsreichweite befindet, unter Beachtung aller Sonderregeln und -fähigkeiten, die es erlauben, den Sturmangriff über eine größere Distanz auszuführen, wie z.B. *die Sonderregel 'Turnier Champion der Hundert Königreiche'*.

DIE STURMANGRIFFBEWEGUNG

Ist der Sturmangriff erfolgreich, darfst du das angreifende Regiment in Kontakt mit dem gegnerischen Regiment bringen, als würde es eine Marschieren-Aktion ausführen, bei der es sich jedoch nur vorwärts bewegen darf. Das ist die Sturmangriffbewegung.

Zu Beginn der Sturmangriffbewegung darf dein Regiment genau einen freien Schwenk (wheel) von bis zu 90° ausführen. Ziel dieses Schwenks ist es sicherzustellen, dass die vorderste Reihe des eigenen Regiments bei der folgenden Sturmangriffbewegung und der finalen Drehung (wird später erklärt) mit so vielen gegnerischen Verbundbasen wie möglich in Kontakt kommt.

Zusätzlich sollte jede Verbundbasen in der vordersten Reihe des Regiments, das den Sturmangriff ausführt, in Kontakt mit so vielen gegnerischen Verbundbasen wie möglich sein. Zusätzlich sollten Regimenter aus einer Verbundbasis, die einen Sturmangriff ausführen, so viel wie möglich ihrer Verbundbasis bündig mit so vielen Verbundbasen des Ziel-Regiments wie möglich positionieren.

Dieser freie Schwenk zählt nicht zur zurückgelegten Entfernung, wird also nicht von der Sturmangriffsreichweite abgezogen. Sobald das Regiment ausgerichtet ist, darf es sich mit der Sturmangriffbewegung durch verbündete Regimenter hindurchbewegung, die derzeit nicht in Kontakt mit gegnerischen Regimentern sind, vorausgesetzt es befindet sich nach Finalisierung des Sturmangriffs in einer regelkonformen Position.

Sollte das angreifende Regiment die Sturmangriffbewegung gegen das Ziel nicht ausführen können, weil der Bewegungspfad durch ein anderes gegnerisches Regiment, Garnison-Gelände oder Unpassierbares Gelände blockiert ist, schlägt der Sturmangriff automatisch fehl (siehe "Fehlgeschlagener

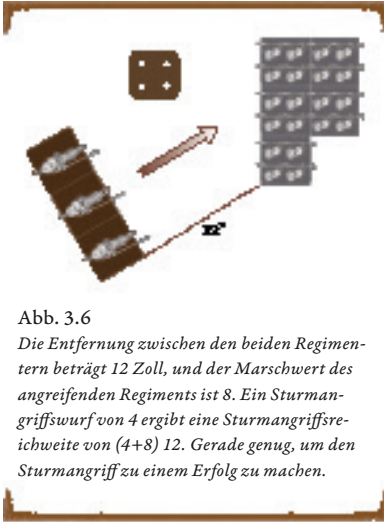


Abb. 3.6
Die Entfernung zwischen den beiden Regimentern beträgt 12 Zoll, und der Marschwert des angreifenden Regiments ist 8. Ein Sturmangriffswurf von 4 ergibt eine Sturmangriffsreichweite von $(4+8)$ 12. Gerade genug, um den Sturmangriff zu einem Erfolg zu machen.

Sturmangriff" weiter unten). Während der Sturmangriffbewegung darf sich das angreifende Regiment näher als 1 Zoll an gegnerische Regimenter oder Garnison-Gelände heran bewegen. Es darf aber seine Bewegung nicht in Kontakt mit einem gegnerischen Regiment oder einem Garnison-Gelände beenden, das nicht als Ziel des Sturmangriffs erklärt worden ist.

STURMANGRIF FINALISIEREN (FINALIZE CHARGE)

Sobald das angreifende Regiment in Kontakt mit dem Zielgerät, beendet es seine Bewegung. Danach wird es an der angegriffenen Seite des Zielregiments ausgerichtet, indem es sich, ähnlich einer 'sich schließenden Tür', um bis zu 90° um den Kontaktpunkt drehend dem Zielregiment zudreht, bis die Frontreihe des Angreifers mit der angegriffenen Seite des Zieles in direktem Kontakt ist.

Wenn das angreifende Regiment durch diesen Schwenk nicht in bündigen Kontakt mit der Seite des Zielregiments gelangt (weil Gelände oder ein anderes Regiment im Weg sind), dann führt das angegriffene Regiment einen Schwenk aus, um den Kontakt zum angreifenden Regiment herzustellen. Ist das Ziel-Regiment bereits mit einem anderen Regiment in Kontakt, führt das angegriffene Regiment keinen Schwenk aus und die Sturmangriff-Aktion schlägt automatisch fehl (siehe "Fehlgeschlagener Sturmangriff" weiter unten).

Sollte dein Gegner seine Regimenter so aufgestellt haben, dass es unmöglich ist, mit dem Zielregiment in Kontakt zu kommen, ohne mit einem weiteren Regiment in Kontakt zu kommen, führe den Sturmangriff normal durch, verschiebe behindernde

Regimenter so weit, dass sie 1 Zoll entfernt sind und schwenke dann ein, um den Kontakt zum Zielregiment herzustellen. Regimenter, die auf diese Weise verschoben werden, führen eine Bewegung von 1 Zoll weg vom angreifenden Regiment aus, selbst falls das sich Regiment diagonal bewegen muss, um sich vollständig 1 Zoll zu bewegen. Diese Verschiebung um 1 Zoll erlaubt es dem Regiment nicht, in einer nicht regelkonformen Position zu enden. Reicht diese Verschiebung um 1 Zoll nicht aus, um den Sturmangriff auszuführen, schlägt die Sturmangriff-Aktion automatisch fehl (siehe "Fehlgeschlagener Sturmangriff" weiter unten).

DURCH VERBÜNDETE REGIMENTER HINDURCH ANGREIFEN (CHARGING THROUGH)

Ein Regiment darf sich bei seiner Sturmangriff-Aktion durch verbündete Regimenter hindurchbewegen, die derzeit nicht im Kontakt mit gegnerischen Regimentern sind.

Dies kann das Ergebnis einer einfachen Sturmangriff-Aktion sein, aber auch Teil einer Abfolge von Aktionen wie Marschieren und anschließendem Sturmangriff, auch falls das Regiment nach dem ersten Marschieren mit einem verbündeten Regiment überlappt.

Wenn die Summe der Bewegungsweiten aus allen Aktionen nicht ausreicht, um das verbündete Regiment vollständig zu durchqueren (oder wenn das angreifende Regiment nicht genügend Platz hat, um das verbündete Regiment vollständig zu durchqueren), dann schlägt der Sturmangriff automatisch fehl (siehe "Fehlgeschlagener Sturmangriff" weiter unten).

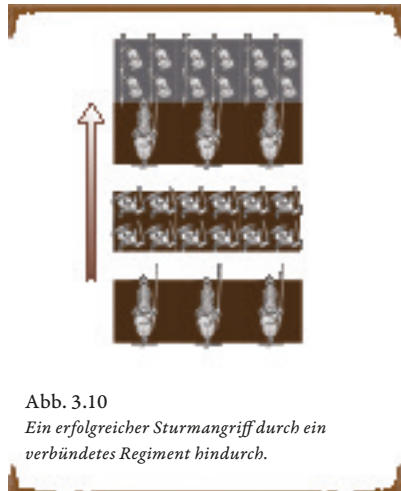


Abb. 3.10
Ein erfolgreicher Sturmangriff durch ein verbündetes Regiment hindurch.

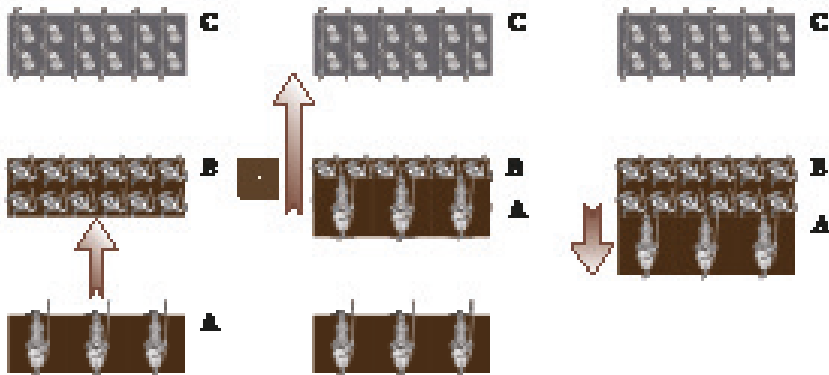


Abb. 3.8

Regiment A beendet seine erste Aktion, Marschieren, während es sich mit Regiment B überschneidet. Beachte, dass dies noch keine unzulässige Bewegung ist. Als zweite Aktion versucht Regiment A einen Sturmangriff auf Regiment C durchzuführen, wobei die Sturmangriffsreichweite weder ausreicht, um das Ziel zu erreichen, noch um Regiment B vollständig zu durchqueren. Regiment A darf seine Bewegungen nicht beenden, während es ein anderes Regiment überlappt, deshalb muss es die minimal notwendige Entfernung rückwärts bewegt werden, um eine zulässige Position zu erreichen.

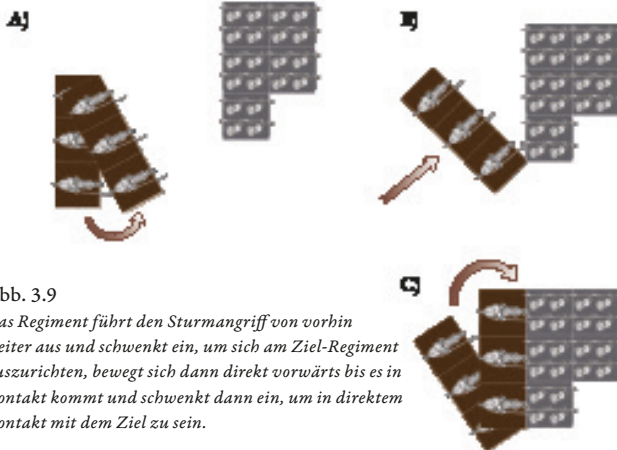


Abb. 3.9

Das Regiment führt den Sturmangriff von vorhin weiter aus und schwenkt ein, um sich am Ziel-Regiment auszurichten, bewegt sich dann direkt vorwärts bis es in Kontakt kommt und schwenkt dann ein, um in direktem Kontakt mit dem Ziel zu sein.

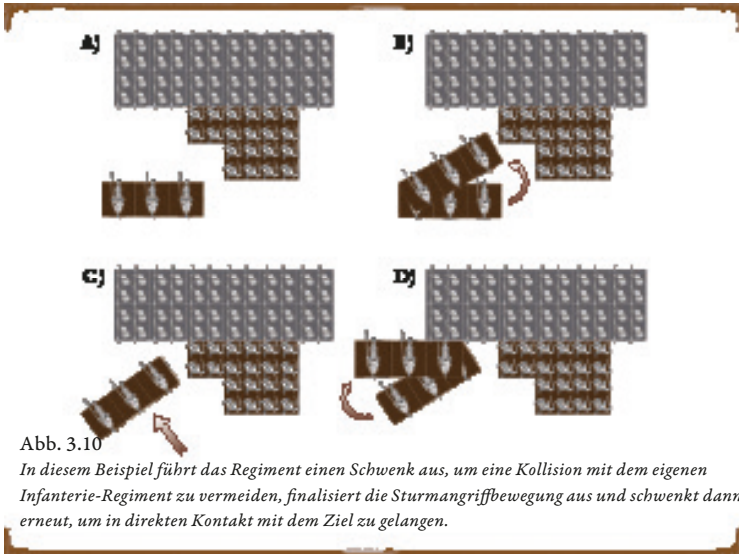


Abb. 3.10

In diesem Beispiel führt das Regiment einen Schwenk aus, um eine Kollision mit dem eigenen Infanterie-Regiment zu vermeiden, finalisiert die Sturmangriffsbewegung aus und schwenkt dann erneut, um in direkten Kontakt mit dem Ziel zu gelangen.

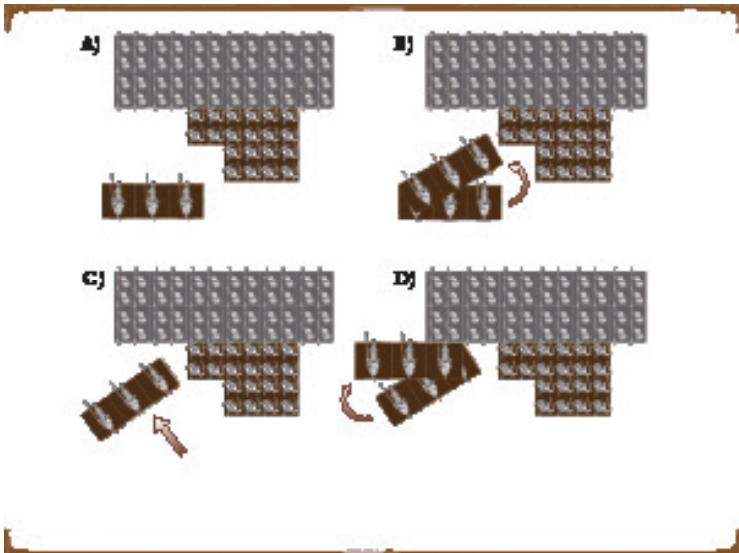


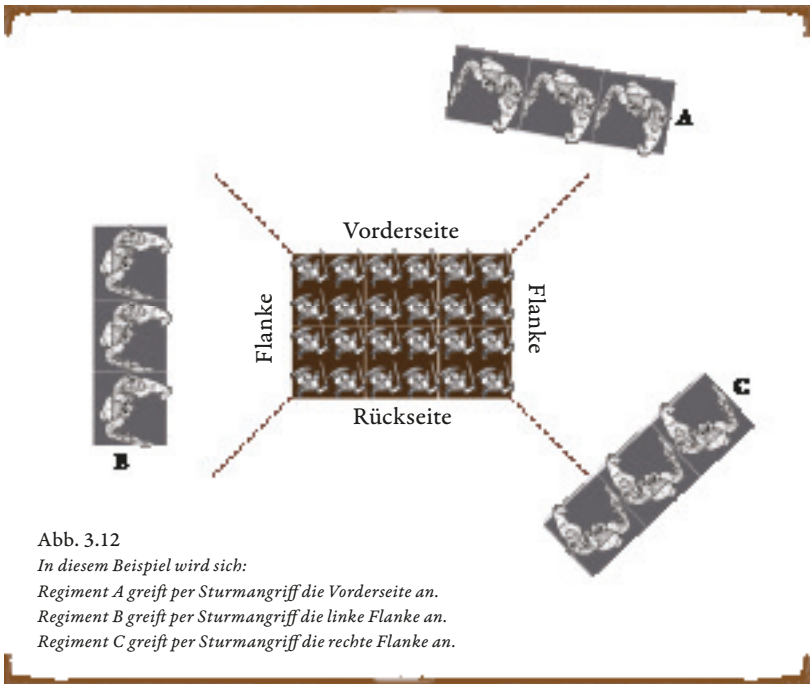
Abb. 3.11

*In diesem Beispiel führt das Regiment eine Sturmangriffsbewegung aus und kommt in Kontakt mit der Ecke des gegnerischen Regiments. Da das Regiment einen Sturmangriff gegen die 'Drones' in die Flanke ausführt, **schwenkt** es an diesem Punkt, um mit der Flanke in Kontakt zu kommen.*

WELCHE SEITE? (FACING)

Ein Regiment greift bei einem Sturmangriff das Ziel-Regiment von der Seite an, auf die die Mehrheit seiner Verbundbasen der **Frontreihe** zum Zeitpunkt der Ankündigung der Sturmangriff-Aktion ausgerichtet ist. Hat das angreifende Regiment gleich viele Verbundbasen auf mehrere Seiten ausgerichtet, darf sich das angreifende Regiment aussuchen, welche dieser Seiten es angreift. Eine Verbundbasis kann auf mehr als eine Seite ausgerichtet sein. In diesem Fall zählt die Verbundbasis als auf beide Seiten ausgerichtet.

Ein Regiment aus einer einzelnen Verbundbasis greift bei einem Sturmangriff das Ziel-Regiment von der Seite an, auf die die Mehrheit seiner Verbundbasis zum Zeitpunkt der Ankündigung der Sturmangriff-Aktion ausgerichtet sind. Vergesst nicht, dass die Verbundbasis eines Streitwagen-Regiments eine einzelne Verbundbasis ist! Ebenso zählt ein [**CHARAKTER**], die einem Monster-Regiment zugeordnet ist, als einzelne Verbundbasis.



STURMANGRIFF UND ANSPORNEN (CHARGE AND INSPIRE)

Mit dem Abschließen eines erfolgreichen Sturmangriffs erhält ein Regiment sofort die Sonderregel 'Anspornen' (inspired). Beachte, dass diese Sonderregel für Aufprall-Angriffe (impact attacks) keine Auswirkung hat und somit verschwendet ist, wenn das Regiment keine weiteren Aktionen mehr durchführen kann, da der Effekt dieser Sonderregel nur bis zum Ende der Aktivierung des Regiments wirkt.

FEHLGESCHLAGENER STURMANGRIFF (FAILING A CHARGE)

Wenn die Sturmangriffsbereichweite kleiner ist als die Entfernung zwischen angreifendem Regiment und seinem Ziel, dann schlägt der Sturmangriff fehl. Das angreifende Regiment marschiert die gewürfelte Distanz geradeaus vorwärts und stoppt 1 Zoll von gegnerischen Regimentern oder Garnison-Gelände entfernt.

Sollte das angreifende Regiment die Sturmangriffsbewegung gegen das Ziel nicht ausführen können, weil der Bewegungspfad durch ein anderes gegnerisches Regiment, Garnison-Gelände oder Unpassierbares Gelände blockiert ist, stoppt es seine Sturmangriffsbewegung innerhalb von 1 Zoll zu gegnerischen Regimentern oder Garnison-Gelände.

Wenn während „Durch verbündete Regimenter hindurch angreifen“ die Summe der Bewegungsweiten aus allen Aktionen nicht ausreicht, um das verbündete Regiment vollständig zu durchqueren (oder wenn das angreifende Regiment nicht genügend Platz hat, um das verbündete Regiment vollständig zu durchqueren), dann schlägt der Sturmangriff fehl. Das angreifende Regiment marschiert sofort die kürzeste benötigte Distanz, um nicht mehr mit dem verbündeten Regiment zu überlappen und beide Regimenter sind Gebrochen (broken).

Wenn während „Sturmangriff finalisieren“ das angreifende Regiment in Kontakt mit dem Ziel-Regiment kommt, aber keines der beiden Regimenter sich bündig ausrichten kann, marschiert das angreifende Regiment aus der Position, in der es mit dem Ziel-Regiment in Kontakt gekommen ist, 1 kompletten Zoll vom Ziel-Regiment weg und stoppt 1 Zoll von anderen gegnerischen Regimentern und Garnison-Gelände entfernt.

Ist es nicht möglich, 1 Zoll von anderen gegnerischen Regimentern und Garnison-Gelände entfernt zu stoppen, stoppt es so weit entfernt wie möglich und der Spieler stellt sicher, dass es in seiner nächsten Aktivierung eine regelkonforme Position einnimmt.

Wurden gegnerische Regimenter, die nicht in Kontakt sind, während „Sturmangriff finalisieren“ um 1 Zoll verschoben, werden sie wieder in ihre ursprüngliche Position gebracht. Schlägt der Sturmangriff eines Regiments fehl, verliert es alle anderen Aktionen für diese Runde und seine Aktivierung endet.

AUFPRALL-ANGRIFFE (IMPACT ATTACKS)

Einige Einheiten, wie z.B. Ritter, verlassen sich auf die pure überwältigende Einschlagwirkung ihres Ansturmes, um dem Gegner Schaden zuzufügen.

Sobald ein erfolgreicher Sturmangriff ausgeführt wurde, werden direkte Aufprall-Angriffe (impact attacks) als Teil der Sturmangriff-Aktion durchgeführt. Aufprall-Angriffe werden nur von Einheiten durchgeführt, die über die Sonderregel **‘Aufprall (X)’** (impact (x)) verfügen.

Verbundbasen im Regiment führen Aufprall-Angriffe durch, die dem **X** in ihrer Sonderregel **‘Aufprall (X)’** entsprechen. Aufprall-Angriffe werden ähnlich wie Nahkampfangriffe durchgeführt, wenn es um Trefferwürfe (rolling to hit), Verteidigungswürfe (defense rolls) und Moraltests (morale tests) geht. Sie profitieren jedoch nicht von Sonderregeln, die speziell nur Angriffe beeinflussen, die während einer Nahkampfaktion (clash) durchgeführt werden. Ungebundene Verbundbasen tragen ebenfalls Aufprall-Angriffe bei, die dem **X** in ihrer Sonderregel **‘Aufprall (X)’** entsprechen.

ZIELEN (TAKE AIM)

Wenn das aktivierte Regiment eine Zielen-Aktion durchführt, addiert es +1 zum Fernkampfwert (volley) für die nächste Fernkampf-Aktion, die während der Aktivierung durchgeführt wird.

SAMMELN (RALLY)

Nur ein Regiment mit Status “Gebrochen” kann eine Sammeln-Aktion durchführen. Wenn ein Regiment eine Sammeln-Aktion durchgeführt hat, ist es danach nicht mehr ‘Gebrochen’. Entferne den Marker, der das Regiment als ‘Gebrochen’ gekennzeichnet hat.

UMGRUPPIEREN (REFORM)

Eine Umgruppieren-Aktion erlaubt einem Regiment, seine Formation (die Kombination von Reihen und Säulen) zu ändern. Wie auch eine Marschieren-Aktion kann eine Umgruppieren-Aktion mehrfach in der Aktivierung eines Regiments ausgeführt werden. Eine Umgruppieren-Aktion wird in 2 Schritten ausgeführt:

1) Verbundbasen des sich umgruppierenden Regiments (außer Kommando-Verbundbasen) dürfen ihre Position in derselben Reihe oder zwischen Reihen zu einer neuen zulässigen Formation (siehe S. 13 für zulässige Formationen) ändern, aber keine Verbundbasis darf sich weiter als ihr Marschwert bewegen. Dabei dürfen neue Reihen nur über die Rückseite hinzugefügt werden. Die Verbundbasen zählen dabei als sich „bewegend“ und dürfen sich am Ende nicht mit anderen Regimentern überlappen oder innerhalb von 1 Zoll zu einem gegnerischen Regiment sein. Die Kommando-Verbundbasis darf sich in diesem Schritt nicht bewegen.

2) Das Regiment darf sich bis zu 180° um seine eigene Mitte rotieren. Im Gegensatz zu einer Umgruppierung im Kampf darf sich die Mitte des Regiments in diesem Schritt nicht bewegen. Ein Regiment darf sich bei dieser Rotation durch ein verbündetes nicht im Kampf befindliches Regiment bewegen, solange es sich danach nicht mit diesem Regiment überschneidet.

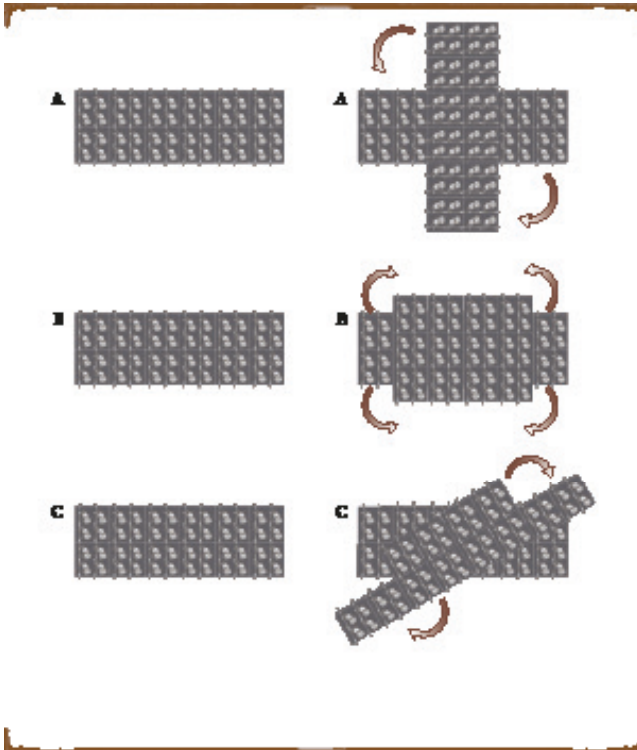


Abb. 3.13

In der Abbildung führt das Regiment eine Umgruppierungen durch. Zuerst nimmt es eine neue erlaubte Formation an, wobei sich keine Verbundbasis mehr als ihr Marschwert bewegen darf. Sobald das abgeschlossen ist und eine neue Mitte des Regiments festgelegt wurde, rotiert das Regiment bis zu 180° um seine eigene Mitte. In diesem 2. Schritt (C) ist es egal, wie viel sich jede Verbundbasis bewegt.

FERNKAMPF (VOLLEY)

Eine Fernkampf-Aktion kann nur dann ausgeführt werden, wenn ein Regiment, das nicht in Kontakt mit einem gegnerischen Regiment steht, mindestens eine Verbundbasis mit der Sonderregel 'Salve (X)' (barrage (x)) besitzt. Ansonsten hat es keine Fernkampfwaffen, mit denen es schießen könnte.

EIN ZIEL WÄHLEN UND DIE SICHTLINE (LINE OF SIGHT) BESTIMMEN

Um zu überprüfen ob eine Fernkampf-Aktion erklärt werden kann, wird zuerst ermittelt, ob sich mindestens eine Verbundbasis des Ziel-Regiments in Sichtlinie und Fernkampfreichweite von mindestens einer Verbundbasis des schießenden Regiments befindet. Sollte sich das Ziel-Regiment außerhalb der Sichtlinie und/oder Fernkampfreichweite befinden, kann keine Fernkampf-Aktion gegen dieses Ziel ausgeführt werden, außer eine Sonderregel sagt etwas anderes. Ein Regiment, das eine Fernkampf-Aktion ausführt, kann die Anzahl Schüsse seiner Verbundbasen nicht auf mehrere Ziele aufteilen. Alle Verbundbasen des Regiments müssen das gleiche gegnerische Regiment als Ziel wählen.

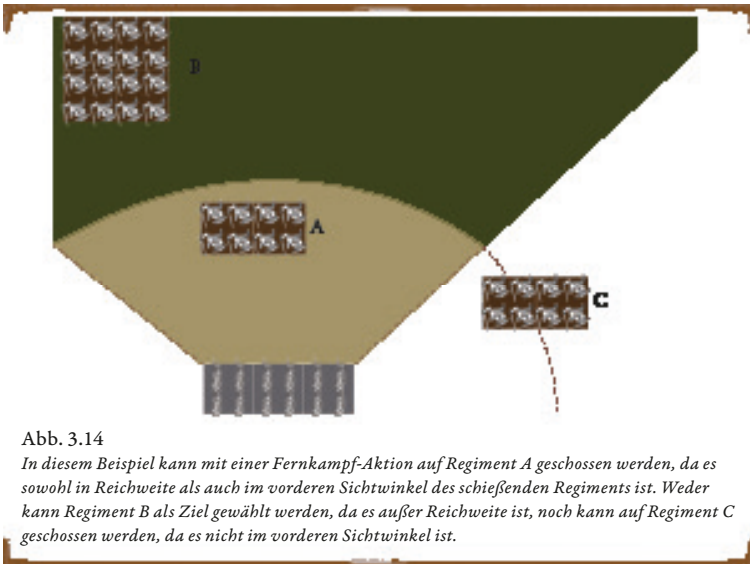


Abb. 3.14

In diesem Beispiel kann mit einer Fernkampf-Aktion auf Regiment A geschossen werden, da es sowohl in Reichweite als auch im vorderen Sichtwinkel des schießenden Regiments ist. Weder kann Regiment B als Ziel gewählt werden, da es außer Reichweite ist, noch kann auf Regiment C geschossen werden, da es nicht im vorderen Sichtwinkel ist.

AUF SICHTBLOCKIERUNGEN PRÜFEN (CHECK FOR OBSTRUCTION)

Von jeder Verbundbasis in der Frontreihe des schießenden Regiments wird eine gerade 1 mm breite Linie zwischen der Mitte der Frontseite der schießenden Verbundbasis zu einem beliebigen Punkt einer Verbundbasis des Zielregiments gezogen, die so lange ist wie die Fernkampf-Reichweite des Regiments.

Ist die Linie einer Verbundbasis nicht lang genug, um einen Punkt einer Verbundbasis des Ziel-Regiments zu erreichen, trägt die Verbundbasis keine Schüsse zu der Fernkampf-Aktion bei. Wird diese Linie durch ein anderes Regiment

oder Geländeteile mit der Geländeregulierung 'Sichtverhindernd' (obstructing) unterbrochen, das von gleicher oder größerer Größe (size) als das schießende Regiment oder das Ziel-Regiment ist, dann ist die **Sichtlinie blockiert** (obstructed) und die Verbundbasis trägt keine Schüsse zur Fernkampf-Aktion bei, egal ob das Ziel in Salven-Reichweite ist. Ist die Linie nicht durch Regimenter oder Gelände mit der Geländeregulierung 'Sichtverhindernd' (obstructing) unterbrochen, hat diese Verbundbasis eine **unbehinderte Schussbahn**. Regimenter und Geländeteile, die eine kleinere Größe (size) haben als das schießende Regiment, werden ebenso ignoriert, wie Regimenter und Geländeteile, die eine kleinere Größe haben als das Ziel-Regiment.

Anmerkung der Übersetzer: Der vorangegangene Absatz

ist wörtlich übersetzt, wie auf Nachfrage beim Regelautor gewünscht. Im Deutschen ist die Formulierung sperrig. Es wird empfohlen, den Originaltext zum besseren Verständnis heranzuziehen.

Ein Regiment, das in Kontakt mit einem gegnerischen Regiment ist, kann als Ziel ausgewählt werden. Alle Regeln für die Auswahl eines Ziels und das Prüfen von Sichtblockierungen werden hierbei normal angewandt.

PRÜFEN AUF OPTIMALE ENTFERNUNG (EFFECTIVE RANGE)

Du bist nun fast so weit, deine Fernkampf-Aktion auszuführen! Zuerst musst du aber überprüfen, ob deine Verbundbasen innerhalb der Optimalen Entfernung schießen. Die Reichweite, die mit der Sonderregel 'Salve (X)' (barrage (x)) angegeben ist, ist nicht die optimale, sondern die maximale Reichweite der Verbundbasis. Auch wenn Treffer auf große Entfernungen möglich und durchaus tödlich sind, sind Fernkampf-Angriffe auf kürzere Distanz wesentlich effektiver.

Ist die Distanz zwischen Verbundbasen des schießenden Regiments und dem Ziel weniger als die Hälfte der durch die Sonderregel 'Salve (X)' (barrage (x)) angegebenen maximalen Reichweite, erhält jede schießende Verbundbasis, die sich innerhalb dieser Reichweite befindet, einen Bonus von +1 auf ihre Sonderregel 'Salve (X)' (barrage (x)). **Das wird die Optimale Entfernung (effective range) genannt.**

Es ist durchaus möglich, dass einige Verbundbasen des schießenden Regiments in Optimaler Entfernung sind und andere nicht. Es ist ebenso durchaus möglich, dass einige Verbundbasen ihre Sichtlinie zum Ziel durch Gelände-Teile oder zu anderen Sichtwinkeln als andere Verbundbasen des Regiments ziehen.

In diesem Fall erhalten Verbundbasen in Optimaler Entfernung einen Bonus von +1 auf ihre Sonderregel 'Salve (X)' und solche, die nicht in Optimaler Entfernung sind, erhalten diesen Bonus nicht. Die Optimale Entfernung muss deshalb für jede Verbundbasis separat überprüft werden.

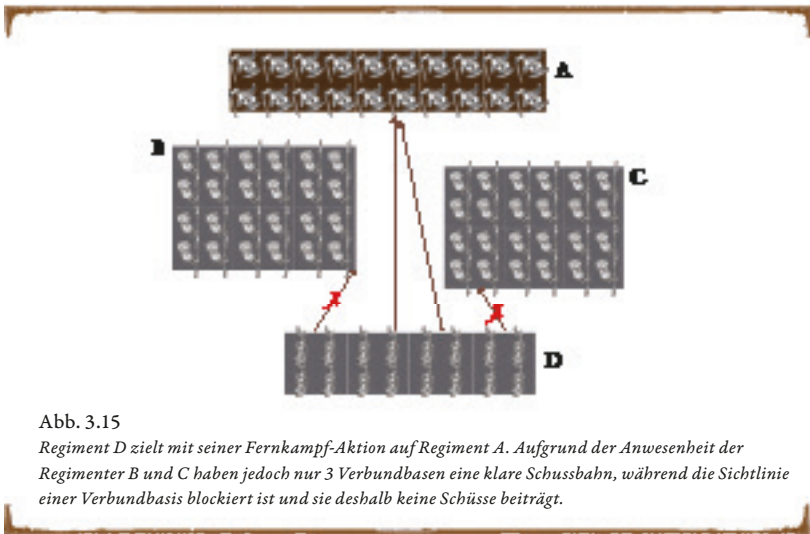


Abb. 3.15

Regiment D zielt mit seiner Fernkampf-Aktion auf Regiment A. Aufgrund der Anwesenheit der Regimenter B und C haben jedoch nur 3 Verbundbasen eine klare Schussbahn, während die Sichtlinie einer Verbundbasis blockiert ist und sie deshalb keine Schüsse beiträgt.

VERBUNDBASEN IN MEHREREN SICHTWINKELN

Verbundbasen in einem Regiment führen Fernkampf-Aktionen gegen den Sichtwinkel des Ziel-Regiments aus, in dem sie sich befinden. Es ist möglich, dass sich unterschiedliche Verbundbasen im selben Regiment in unterschiedlichen Sichtwinkeln des Ziel-Regiments befinden. In diesem Fall führt jede Verbundbasis ihre Fernkampf-Aktion gegen den Sichtwinkel aus, in dem sie sich befindet. Befindet sich eine Verbundbasis in mehr als einem Sichtwinkel, darf sie sich entscheiden, in welchem Sichtwinkel sie die Fernkampf-Aktion ausführt.

Die Fernkampf-Aktionen gegen die Sichtwinkel werden der Reihe nach abgehandelt, finden aber gleichzeitig statt. Zählt separat mit, welche Treffer und Verwundungen in welchen Sichtwinkel kommen, da Verteidigungs- und Moraltests eventuell unterschiedliche Effekte oder Sonderregeln haben.

Beispiel: Ein Regiment profitiert nicht von der Sonderregel 'Schild' (shield), falls es Treffer von der Flanke oder Rückseite erleidet. Ebenso betrifft das Fernkampf-Aktionen in die Flanke oder Rückseite, falls das Ziel-Regiment Moraltests ablegen muss.

DIE ANZAHL DER SCHÜSSE (SHOTS) BESTIMMEN

Eine Verbundbasis in der Frontreihe mit unbehinderter Schussbahn (clear shot) feuert eine dem (X) in der Sonderregel 'Salve (X)' (barrage (x)) entsprechende Anzahl Schüsse ab.

Ist die Schussbahn einer Verbundbasis blockiert (obstructed), dann trägt sie keine Schüsse bei, wenn das Regiment eine Fernkampf-Aktion durchführt. Verbundbasen außerhalb der Frontreihe tragen keine Schüsse zur Fernkampf-Aktion bei.

Um die Gesamtzahl an Schüssen zu ermitteln, berechne zuerst die Gesamtzahl aller Schüsse, die von schießenden Verbundbasen in der Frontreihe beigetragen werden und addiere zusätzliche Schüsse, die es durch Regeln oder Sonderregeln gibt, wie z.B. durch Schießen in Optimaler Entfernung.

Wenn die Gesamtzahl an Schüssen ermittelt wurde, werden negative Modifikatoren angewandt, die die Gesamtzahl der Schüsse reduzieren, wie z.B. die Sonderregel „Offene Formation“ oder sichtbeeinträchtigendes Gelände.

TREFFERWURF (ROLL TO HIT)

Wirf eine Anzahl an Würfeln, die der Anzahl an Schüssen entspricht.

Jeder Würfel gleich dem oder weniger als der Fernkampfwert (volley characteristic) der schießenden Verbundbasis ist ein Treffer (hit).

Jeder Würfel, der mehr als den Fernkampfwert der Verbundbasis anzeigt, ist ein Fehlschuss. Ist der Fernkampfwert der schießenden Verbundbasis 6 oder höher, erhält diese Verbundbasis die Sonderregel 'Schnellfeuer' (rapid volley).

Beispiel: Dein Infanterie-Regiment mit drei Verbundbasen (Fernkampfwert 2, Salve (3)) schießt mit neun Schüssen auf ein gegnerisches Regiment. Du würfelst neun Würfel. Jedes Resultat von "1" oder "2" ist ein Treffer. Jedes Resultat von "3" oder mehr ist ein Fehlschuss. Sollte der Fernkampfwert der schießenden Verbundbasen 6 oder höher sein, dann zählt jedes Resultat von "1" als zwei Treffer, aufgrund der anzuwendenden Sonderregel 'Schnellfeuer'.

DER VERTEIDIGUNGSWURF (DEFENSE ROLL)

Anschließend würfelt dein Gegner mit einer Anzahl an Würfeln, die der Menge an Treffern entspricht, die das schießende Regiment erzielt hat.

Jedes Würfelerggebnis, das, nach jeglichen Modifikatoren, kleiner als oder gleich dem Verteidigungswert (defense characteristic) oder Ausweichenwert (evasion characteristic) seines Regiments ist, ist ein erfolgreicher Verteidigungswurf. Die Rüstung oder Reflexe des Regiments haben es in diesem Fall beschützt.

Jedes Würfelerggebnis, das, nach jeglichen Modifikatoren, größer als der Verteidigungswert und größer als der Ausweichenwert seines Regiments ist, ist ein gescheiterter Verteidigungswurf und das Regiment erleidet eine Verwundung. Beachte, dass nur ein Würfelwurf durchgeführt wird, der sowohl gegen den Verteidigungswert als auch mit dem Ausweichenwert verglichen wird. Beachte auch, dass der Verteidigungswurf eine Ausnahme von der Regel ist und dass ein Würfelergbnis von "1" immer ein automatischer Erfolg ist! Sollte ein Regiment einen Verteidigungswert und einen Ausweichenwert von "0" haben (oder diese Werte durch Sonderregeln auf "0" reduziert worden sein), kann es den Verteidigungswurf nicht erfolgreich bestehen.

VERLUSTE ENTFERNEN & MORAL

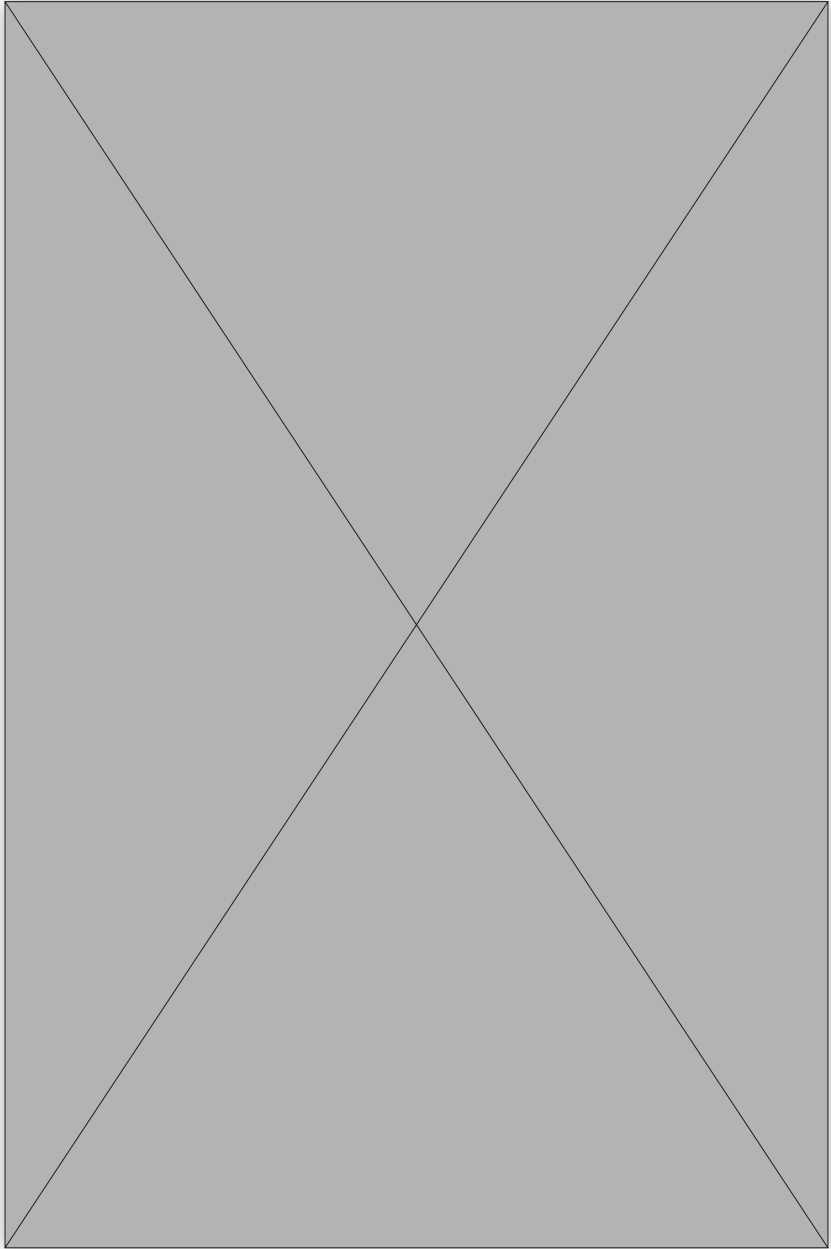
Zähle die Anzahl der erlittenen Verwundungen des Ziel-Regiments in einem Verwundungspool (wound pool) zusammen und entferne Verluste, wie in Kapitel 5 “Wunden und Verluste” beschrieben.

Verwundungen, die durch Fernkampf-Aktionen erlitten wurden, erzeugen **keinen** Moraltest.

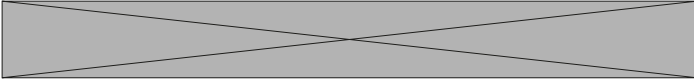
PASSEN (PASS)

Ein Regiment oder ein [**CHARAKTER**] darf Passen (pass) anstatt eine Aktion auszuführen. Das Regiment oder der [**CHARAKTER**] setzt eine Aktion aus, ohne so behandelt zu werden, als hätte es eine Aktion ausgeführt.

Ein Regiment oder ein [**CHARAKTER**] darf bei beliebig vielen und auch allen Aktionen passen, falls gewollt. Setzt ein Regiment oder ein [**CHARAKTER**] bei allen Aktionen aus, zählt es als Aktivierung, aber nicht als das Ausführen von Aktionen.

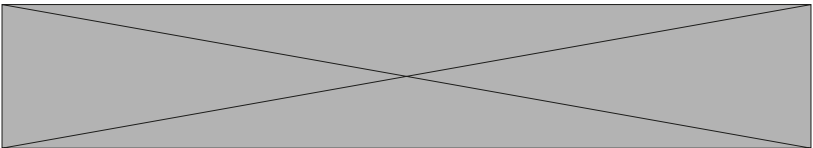


KAPITEL VIER



AKTIONEN IM KAMPF

IN DIESEM KAPITEL
FINDEST DU DETAILS ZU
DEN VERSCHIEDENEN
AKTIONEN, DIE EIN
REGIMENT WÄHREND
DES NAHKAMPFES
DURCHFÜHREN KANN.



NAHKAMPF (CLASH)

Dein Regiment kann eine Nahkampf-Aktion (clash action) ausführen, wenn es sich in Kontakt mit mindestens einem gegnerischen Regiment befindet. Beim Ausführen einer Nahkampf-Aktion richten sich alle Angriffe von Verbundbasen, welche sich in Kontakt mit gegnerischen Verbundbasen befinden - sogenannte "Gebundene Verbundbasen" - gegen das Regiment, zu dem die gegnerische Verbundbasis gehört. Dies gilt auch für Verbundbasen, die sich Ecke-zu-Ecke gegenüber stehen.

Alle Verbundbasen, die sich nicht in Kontakt mit einer gegnerischen Verbundbasis befinden, werden "Ungebundene Verbundbasen" genannt. Ungebundene Verbundbasen können nur Unterstützungsangriffe ausführen.

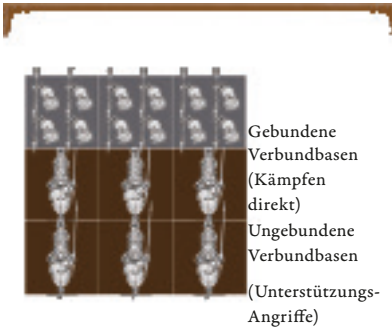


Abb. 4.1

BERECHNUNG DER ANZAHL DER ANGRIFFE

Bevor du die Treffer (hits) auswürfelst, musst du die Gesamtsumme der Angriffe, die gemacht werden, bestimmen.

GEBUNDENE VERBUNDBASEN UND ANGRIFFE

Jede gebundene Verbundbasis führt eine Anzahl von Angriffen aus, die dem Attackenwert der Verbundbasis entsprechen.

Bestimmte Sonderregeln und Befehlskarten-Ereignisse können den Attackenwert einer Verbundbasis erhöhen. Dies erhöht die Gesamtsumme der Angriffe einer Verbundbasis um X, wenn sie ihre Angriffe ausführt.

UNGEBUNDENE VERBUNDBASEN UND ANGRIFFE

Jede ungebundene Verbundbasis macht 1 Unterstützungsangriff (support attack), unabhängig von ihrem Attackenwert. Bestimmte Sonderregeln, wie z. B. die Sonderregel "Unterstützung (X)" (support (x)), können diese Anzahl ändern. Gebundene Verbundbasen können keine Unterstützungsangriffe ausführen.



Abb. 4.2

Die Men-at-Arms-Verbundbasen haben einen Attackenwert von 4. Dies ergibt vier Angriffe pro Verbundbasis und 12 Angriffe insgesamt bei einem Regiment mit drei Verbundbasen.

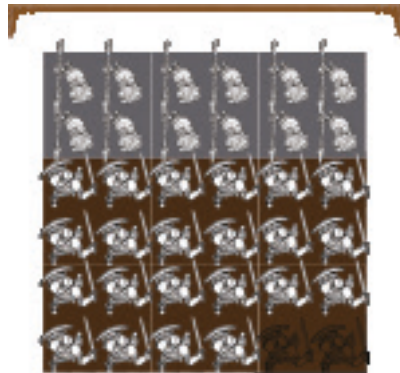


Abb. 4.3

In diesem Fall führt jede der drei gebundenen Verbundbasen in der vordersten Reihe ihre vollen vier Angriffe aus. Jede der hinteren ungebundenen Verbundbasen führt einen Unterstützungsangriff aus, was zusammen 15 Angriffe ergibt.

**UNVOLLSTÄNDIGE GLIEDER/REIHEN
(RANKS)**

Wenn eines deiner Regimenter in Kontakt mit der Flanke oder Rückseite eines gegnerischen Regiments steht (oder dein Regiment selbst in der Flanke oder Rückseite angegriffen wird), kannst du manchmal feststellen, dass einige deiner Verbundbasen aufgrund unvollständiger Glieder nicht in Gegnerkontakt sind.

Wenn dies passiert, dann betrachte das gegnerische Regiment als ein Rechteck, das so lang und so breit wie sein vollständigstes Glied ist und ignoriere die durch unvollständige Glieder entstandenen Lücken. Jede deiner Verbundbasen, die sich mit diesem abstrakten Rechteck in "Kontakt" befindet, wird für die Berechnung der Anzahl der Angriffe so behandelt, als ob sie in Kontakt ist.

Dieses abstrakte Rechteck wird in Betracht gezogen, falls ein Regiment mit einem anderen gegnerischen Regiment in Kontakt ist, es einen Sturmangriff ausführt oder Ziel eines Sturmangriffs ist.

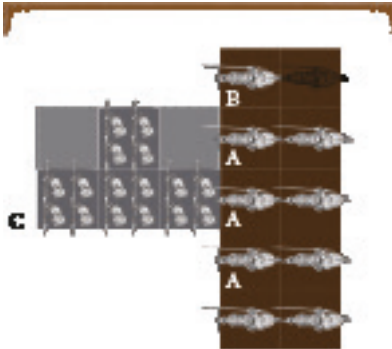
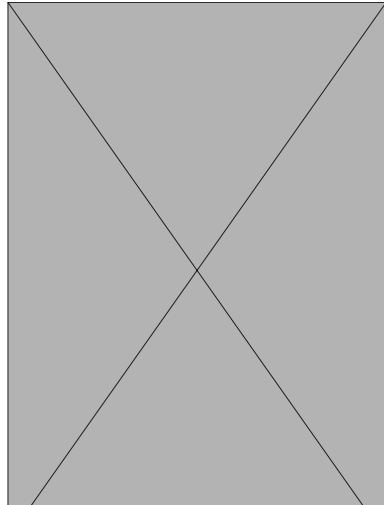


Abb. 4.4
Die mit A markierten Verbundbasen greifen mit ihrem vollen Attackenwert an, da sie sich in Kontakt mit dem gegnerischen Regiment befinden. Obwohl das hintere Glied von Regiment C unvollständig ist, behandle es so, als ob es vollständig wäre, um zu bestimmen, wie viele Verbundbasen gebunden sind. Auf diese Weise wird Verbundbasis B auch als gebunden betrachtet.

MEHR ALS EIN ZIEL

Wenn sich dein Regiment in Kontakt mit zwei oder mehr gegnerischen Regimentern befindet, besteht die Möglichkeit, dass einige der Verbundbasen mit Verbundbasen von zwei oder mehr gegnerischen Regimentern gebunden sind.

Wenn sich deine Verbundbasis in Kontakt mit Verbundbasen von zwei oder mehr gegnerischen Regimentern befindet, wähle, welches Regiment jede deiner gebundenen Verbundbasen angreift - alle Angriffe der Verbundbasen sind gegen dein gewähltes Ziel gerichtet und dürfen nicht aufgeteilt werden. Auf ähnliche Weise kannst du wählen, gegen welches der gegnerischen Regimenter jede deiner ungebundenen Verbundbasen ihre Angriffe richtet. Unterstützungsangriffe einer einzelnen Verbundbasis dürfen nicht zwischen zwei gegnerischen Regimentern aufgeteilt werden. Mit anderen Worten, wenn eine Verbundbasis Unterstützungsangriffe ausführt, dürfen diese sich nur gegen genau ein gegnerisches Regiment (und nicht mehr) richten, welches sich in Kontakt mit ihrem verbündeten Regiment befindet.

Wickle jeden Angriffspool von Angriffen separat ab, vom Trefferwurf hin bis zum Moraltest.

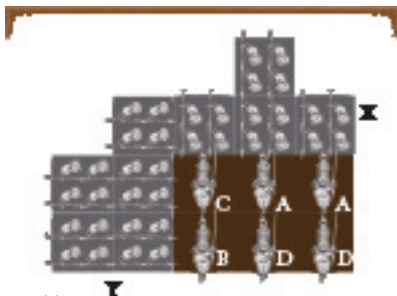


Abb. 4.6

Verbundbasen A müssen Regiment X angreifen, da sie sich in Kontakt befinden. Verbundbasis B muss Regiment Y angreifen, da sie sich in Kontakt befindet. Verbundbasis C darf entweder Regiment X oder Y angreifen. Auf ähnliche Weise dürfen die Verbundbasen D ihre Unterstützungsangriffe entweder gegen Regiment X oder Y richten. Beide Verbundbasen können das gleiche Regiment angreifen oder jede ein anderes.

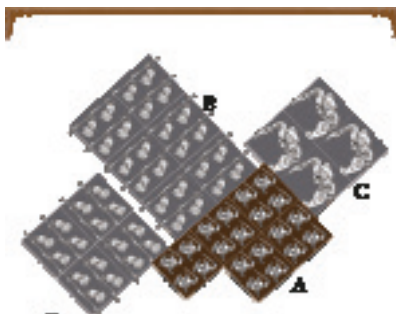


Abb. 4.7

Regiment A muss die Würfelwürfe für alle erfolgreichen Moraltests wiederholen, welche aus Angriffen von Regiment C resultieren. Ähnlich, muss Regiment B die Würfelwürfe für alle erfolgreichen Moraltests wiederholen, welche von Regiment A herrühren.

TREFFERWURF

Wirf eine Anzahl an Würfeln, die der Anzahl an Angriffen entspricht.

Jedes Wurfresultat, das niedriger als oder gleich dem Nahkampf-Wert (clash) deines Regiments ist, zählt als Treffer (hit).

Jedes Wurfresultat, das höher als der Nahkampf-Wert deines Regiments ist, zählt als Misserfolg, gemeinhin als fehlgeschlagener Treffer (failed hit). Sollte der Nahkampf-Wert einer Verbundbasis 6 oder höher betragen, so erhält diese Verbundbasis die Sonderregel 'Unerbittliche Schläge'.

Beispiel: Dein Regiment aus *Force Grown Drones* (Nahkampfwert 1) greift ein gegnerisches Regiment mit insgesamt 20 Angriffen an. Du wirfst also 20 Würfel. Jedes Wurfresultat von "1" ist ein Treffer. Jedes Wurfresultat von "2" oder höher ist ein Misserfolg.

ANGRIFFE IN DIE FLANKE UND IN DEN RÜCKEN

Wenn das aktive Regiment den Gegner in der Flanke angreift, muss dein Gegner die Würfelwürfe für alle erfolgreichen Moraltests wiederholen (siehe Kapitel 6 "Moral Testen"). Wenn das aktive Regiment den Gegner an der Rückseite angreift, sind alle Würfelwürfe für Moraltests deines Gegners automatisch Fehlschläge.

VERTEIDIGUNGSWURF (DEFENSE ROLL)

Nun wirft dein Gegner eine Anzahl an Würfeln entsprechend der Anzahl an Treffern, die deine Verbundbasen verursacht haben.

Jedes Wurfresultat, das niedriger als oder gleich dem Verteidigungswert (defense) oder dem Ausweichen-Wert (evasion) des Regiments ist, nach etwaigen Modifikatoren, zählt als ein erfolgreicher Verteidigungswurf. Die Rüstung oder die Reflexe des Regiments haben es in diesem Fall gerettet! Jeder Würfelwurf, der höher als der Verteidigungswert und Ausweichen-Werts des Regiments ist, nach etwaigen Modifikatoren, zählt als ein fehlgeschlagener Verteidigungswurf und das Regiment erleidet eine Verwundung.

Beachte, dass du nur einen Würfelwurf durchführst, der sowohl mit dem Verteidigungswert als auch mit dem Ausweichenwert verglichen wird. Beachte auch, dass der Verteidigungswurf eine Ausnahme von der Regel ist, dass ein Würfelwurf von 1 ein automatischer Erfolg ist. Wenn dein Regiment einen Verteidigungs- und einen Ausweichenwert von 0 hat (oder wenn seine Eigenschaften durch eine Sonderregel auf 0 reduziert worden sind), kann es einen Verteidigungswurf nicht bestehen.

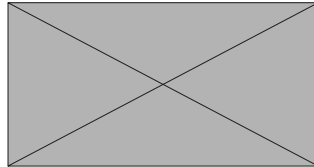
Beispiel 1: Dein Regiment „Gilded Legion“ (Verteidigungswert 3) erleidet sechs Treffer. Du wirfst also sechs Würfel und musst versuchen, bei jedem Wurf ein Ergebnis von „3“ oder niedriger zu erzielen. Du würfelst „1“, „1“, „2“, „4“, „4“, „5“. Drei Wurfresultate sind gleich oder niedriger als „3“ und verhindern drei der möglichen sechs Verwundungen.

Beispiel 2: Dein Regiment aus Vanguard Clone Infiltrators (Verteidigungswert 1, Ausweichen-Wert 2) erleidet sechs Treffer. Da dein Ausweichen-Wert höher ist als dein Verteidigungswert, musst du dabei versuchen, bei jedem Wurf eine „2“ oder niedriger zu würfeln. Du würfelst „1“, „2“, „2“, „3“, „3“, „5“ und verhinderst drei der möglichen sechs Verwundungen.

Beispiel 3: Dein Regiment aus Centaur Avatars (Verteidigungswert 4, Ausweichen-Wert 1) erleidet vier Treffer mit der Sonderregel 'Zerschmettern' (smite), die den Verteidigungswert deines Regiments für diese Treffer auf 0 reduziert. Du musst daher gleich dem oder niedriger als der Ausweichen-Wert von 1 würfeln, um Verwundungen zu verhindern.

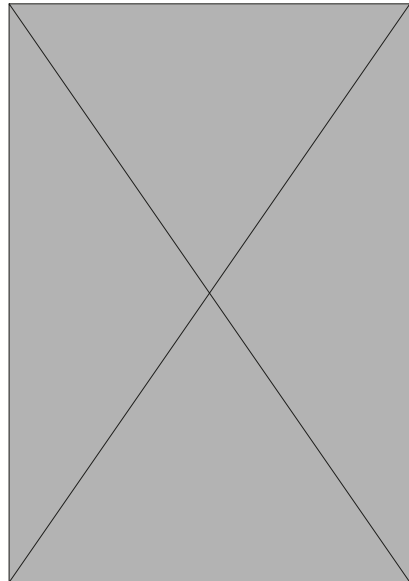
DIE VERLUSTE ENTFERNEN UND MORAL TESTEN

Zähle die Anzahl der Verwundungen, die das Regiment erlitten hat und mache dann weiter, indem du die Verluste entfernst (siehe Kapitel 5 "Wunden und Verluste"). Danach muss dein Gegner gegebenenfalls einen Moraltest ablegen (siehe Kapitel 6 "Moral Testen").



SAMMELN IM KAMPF (COMBAT RALLY)

Nur gebrochene Regimenter können eine Sammeln-im-Kampf-Aktion durchführen. Wenn ein Regiment eine Sammeln-im-Kampf-Aktion durchführt, gilt es nicht mehr als 'Gebrochen' (broken). Entferne den Gebrochen-Marker.



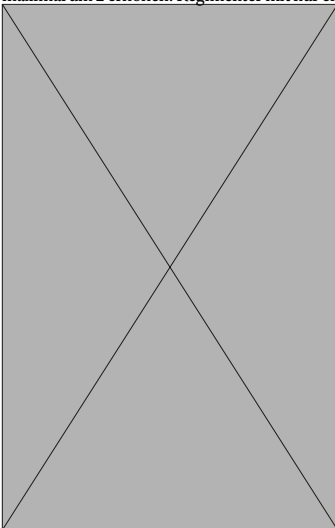
UMGRUPPIEREN IM KAMPF (COMBAT REFORM)

Eine Umgruppieren-im-Kampf-Aktion (combat reform action) erlaubt einem Regiment, seine Formation (die Kombination von Reihen und Gliedern) zu ändern, während es sich in Kontakt mit einem oder mehreren gegnerischen Regimentern befindet. Du kannst keine Umgruppieren-im-Kampf-Aktion verwenden, um die Anzahl der Verbundbasen in Kontakt zu verringern.

Wenn du eine Umgruppieren-im-Kampf-Aktion durchführst, wirf einen Würfel. Wenn das Ergebnis niedriger als oder gleich dem höchsten Entschlossenheitswert (resolve) einer der Verbundbasen deines Regiments ist, hat das Regiment eine Saubere Umgruppierung (clean reform) durchgeführt. Wenn das Ergebnis höher ist als der höchste Entschlossenheitswert einer der Verbundbasen deines Regiments, hat dein Regiment eine Kämpfende Umgruppierung durchgeführt.

SAUBERE UMGRUPPIERUNG (CLEAN REFORM)

Führt dein Regiment eine Saubere Umgruppierung durch, nimmt das umgruppierende Regiment sofort eine neue zulässige Formation an, ohne dabei die Anzahl an Verbundbasen in Kontakt mit gegnerischen Regimentern zu reduzieren. Mit dieser Aktion kannst du die Anzahl an Verbundbasen in der Frontreihe maximal um 2 erhöhen. Regimente mit nur einer



Verbundbasis müssen so viel wie möglich ihrer Verbundbasis zu Regimentern in Kontakt ausrichten.

Außerdem darf das umgruppierende Regiment nach der Umgruppierung nicht in einem anderen Sichtwinkel des Regiments sein, mit dem es in Kontakt ist, als es vor der Umgruppierung war.

KÄMPFENDE UMGRUPPIERUNG (FIGHTING REFORM)

Wenn dein Regiment eine Kämpfende Umgruppierung durchführt, erleidet es für jede seiner Verbundbasen in Kontakt mit einem gegnerischen Regiment eine Verwundung. Sobald die möglichen Verluste entfernt und die Moraltests durchgeführt wurden, nimmt das Regiment eine neue zulässige Formation wie bei einer Sauberen Umgruppierung ein.

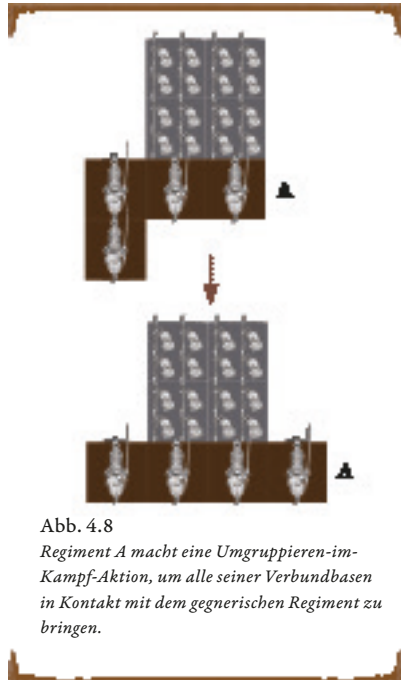


Abb. 4.8
Regiment A macht eine Umgruppieren-im-Kampf-Aktion, um alle seiner Verbundbasen in Kontakt mit dem gegnerischen Regiment zu bringen.

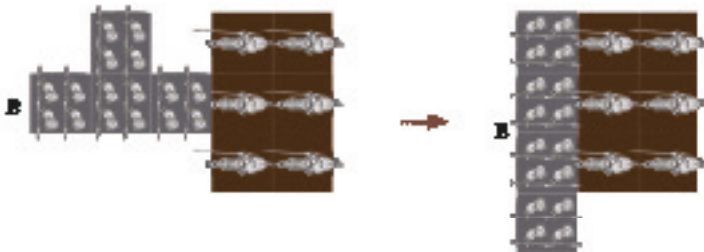


Abb. 4.9

Regiment B macht eine Umgruppieren-im-Kampf-Aktion, nicht nur um alle seiner Verbundbasen in Kontakt mit dem Gegner zu bringen, sondern auch um ihm frontal gegenüberzustehen, anstatt von der Seite angegriffen zu werden.

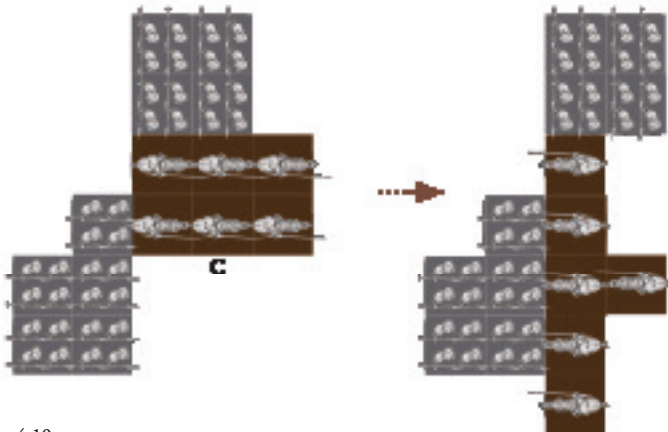


Abb. 4.10

Regiment C formiert sich neu, um mehrere Verbundbasen in Kontakt mit dem Regiment an seiner Rückseite zu bringen. Es entscheidet sich außerdem, sich dem Regiment an seiner Rückseite zuzuwenden und das andere Regiment an seiner Flanke zu lassen.

ANSPORNEN (INSPIRE)

Wenn ein Regiment die Anspornen-Aktion durchführt, erhält es die Anspornen-Sonderregel bis zum Ende ihrer Aktivierung.

ANGESPORNT: Dieses Regiment erhält bis zum Ende seiner Aktivierung +1 auf seinen Nahkampfwert. Wird der Nahkampfwert dadurch zu einer 5 oder größer, erhält es die +1 auf den Nahkampfwert nicht, sondern darf unmodifizierte Wurfresultate von „6“ wiederholen. Die +1 auf den Nahkampfwert durch die Anspornen-Sonderregel wird immer erst dann dazu addiert, nachdem alle anderen den Nahkampfwert modifizierenden Regeln angewendet wurden.

Beispiel 1: Ein Men-at-Arms-Regiment (Nahkampfwert 2) führt eine Anspornen-Aktion als erste Aktion während seiner Aktivierung durch. Das Regiment erhält also die 'Anspornen' Sonderregel bis zum Ende seiner Aktivierung. Wenn es also seine zweite Aktion durchführt und eine Nahkampffaktion macht, tut es dies mit einem Nahkampfwert von 3. Sobald das Regiment seine Aktivierung beendet, verliert es die 'Anspornen' Sonderregel.

Beispiel 2: Ein Dragonslayer-Regiment (Nahkampfwert 4) führt eine Anspornen-Aktion als erste Aktion während seiner Aktivierung durch und macht dann weiter mit einer Nahkampffaktion. Während der Nahkampffaktion ändert sich der Nahkampfwert von 4 nicht, stattdessen werden alle unmodifizierten Wurfresultate von "6" wiederholt. Sobald das Regiment seine Aktivierung beendet, verliert es die 'Anspornen' Sonderregel.

RÜCKZUG (WITHDRAW)

Eine Rückzug-Aktion (withdraw action) wird durchgeführt, um dein Regiment aus dem Nahkampf zurückzuziehen. Diese Aktion kann nur von einem Leichten oder Mittleren Regiment durchgeführt werden und nur dann, wenn es sich in Kontakt mit einem oder mehreren gegnerischen Regimentern befindet. Ein Regiment, welches diese Aktion ausführt, zählt, als hätte es nur die Rückzug-Aktion durchgeführt.

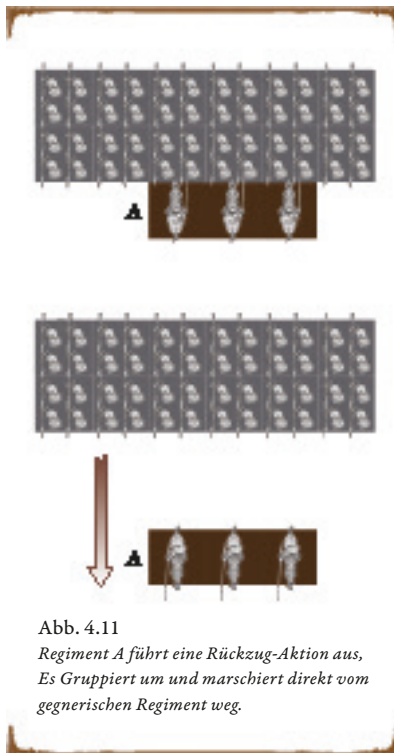


Abb. 4.11

Regiment A führt eine Rückzug-Aktion aus, Es Gruppirt um und marschiert direkt vom gegnerischen Regiment weg.

Wenn du eine Rückzug-Aktion durchführst, wirf einen Würfel. Wenn das Ergebnis niedriger als oder gleich dem höchsten Entschlossenheitswert (resolve) einer der Verbundbasen deines Regiments ist, hat das Regiment einen Sauberen Rückzug (clean withdrawal) gemacht. Wenn das Ergebnis höher ist als der höchste Entschlossenheitswert einer der Verbundbasen deines Regiments, hat dein Regiment einen Kämpfenden Rückzug durchgeführt.

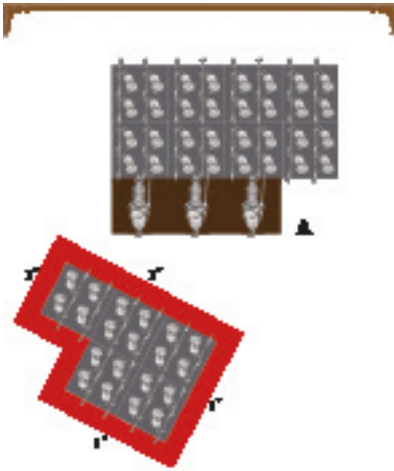


Abb. 4.12

Regiment A ist beim Rückzug, indem es rückwärts marschiert, eingeschränkt (entweder, weil ein gegnerisches Regiment seinen Weg physisch blockiert oder weil seine Marschieren-Aktion innerhalb von 1 Zoll im Umfeld um das gegnerische Regiment enden würde). In diesem Fall wäre es besser, wenn es seine Rückzug-Aktion benutzen würde, um in Richtung seiner rechten Flanke zu marschieren.

KÄMPFENDER RÜCKZUG (FIGHTING WITHDRAWAL)

Wenn dein Regiment einen Kämpfenden Rückzug durchführt, erleidet es sofort W6-Verwundungen (wirf einen Würfel) für jede seiner Verbundbasen in Kontakt mit einer gegnerischen Verbundbasis. Wirf einen einzelnen W6 und weise jeder Verbundbasis in Kontakt mit einer gegnerischen Verbundbasis die entsprechende Anzahl an Verwundungen zu. Sobald die möglichen Verluste entfernt und die Moraltests durchgeführt worden sind, formiert sich das Regiment neu, indem es sich von dem/den gegnerischen Regiment(ern) wegdreht und sofort eine Marschieren-Aktion außer der Reihe (als Teil dieser Rückzug-Aktion) durchführt, gemäß den oben beschriebenen Regeln für den **Sauberen Rückzug**.

PASSEN (PASS)

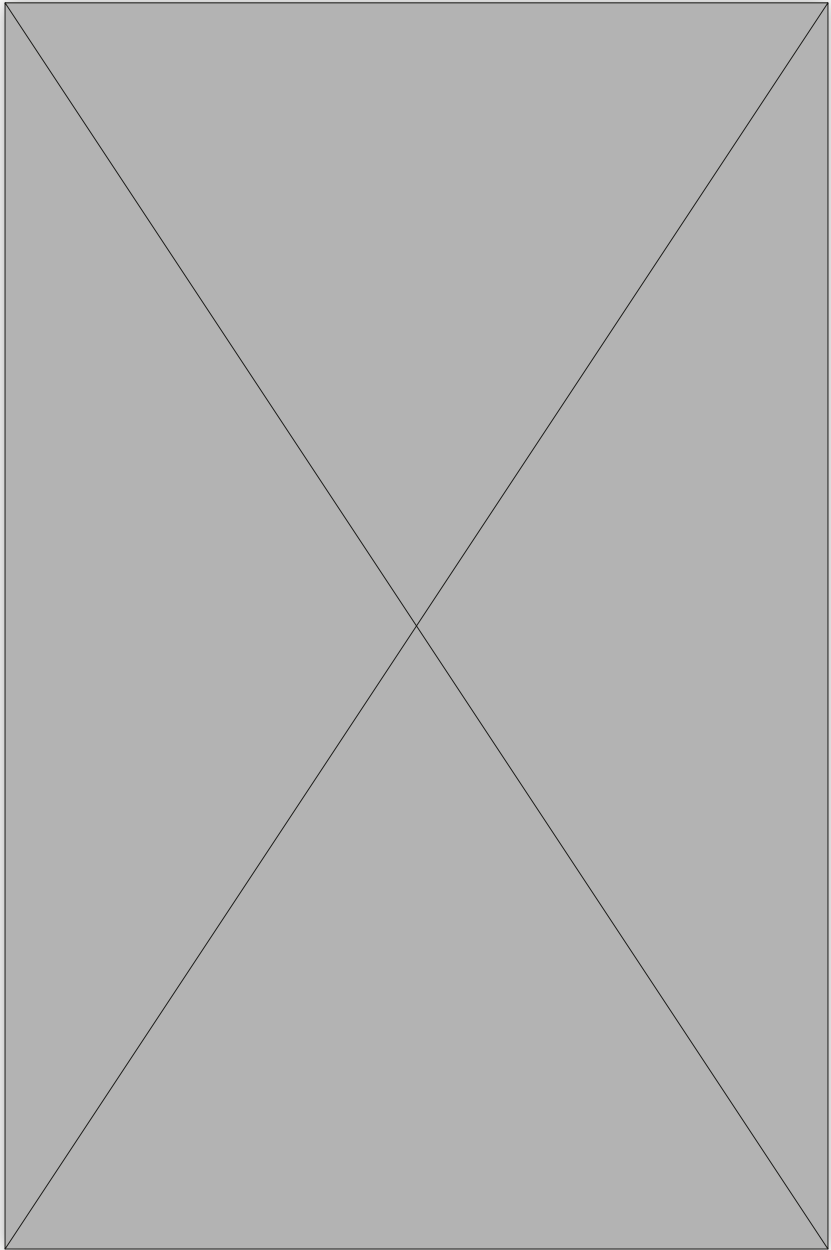
Ein Regiment oder ein [**CHARAKTER**] darf Passen (pass) anstatt eine Aktion auszuführen. Das Regiment oder der [**CHARAKTER**] setzt eine Aktion aus, ohne so behandelt zu werden, als hätte es eine Aktion ausgeführt.

Ein Regiment oder ein [**CHARAKTER**] darf bei beliebigen vielen und auch allen Aktionen passen, falls gewollt. Setzt ein Regiment oder ein [**CHARAKTER**] bei allen Aktionen aus, zählt es als Aktivierung, aber nicht als das Ausführen von Aktionen.

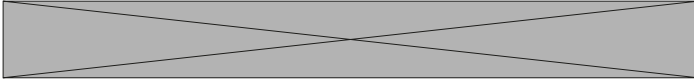
SAUBERER RÜCKZUG (CLEAN WITHDRAWAL)

Wenn dein Regiment einen Sauberen Rückzug durchführt, erleidet es sofort W6-Verwundungen (da selbst der am besten durchgeführte Rückzug ein riskantes Unterfangen ist), gruppiert sich neu, indem es sich von dem/den gegnerischen Regiment(ern) wegdreht und sofort eine Marschieren-Aktion außer der Reihe (als Teil dieser Rückzug-Aktion) durchführt, gemäß den Regeln in Kapitel 3 "Aktionen außerhalb des Kampfes" unter "Marschieren". Beachte, dass ein Regiment eine Marschieren-Aktion nicht innerhalb von 1 Zoll im Umfeld um ein gegnerisches Regiment oder ein Geländestück mit der Eigenschaft ‚Garnison‘ beenden kann. Kann die Marschieren-Aktion aus irgendeinem Grund nicht abgeschlossen werden, dann bring das Regiment in seine ursprüngliche Position zurück — die Rückzug-Aktion (withdraw action) ist somit fehlgeschlagen.

Beachte, dass ein Regiment, das eine Rückzug-Aktion durchführt, seine Formation im Anschluss an das Umgruppieren beibehalten muss. Dies erlaubt dem Regiment lediglich, sich um seine eigene Achse zu drehen und wegzumarschieren.

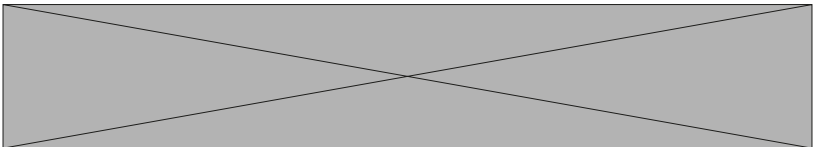


KAPITEL FÜNF



VERWUNDUNGEN ZUTEILEN & VERLUSTE ENTFERNEN

IN DIESEM KAPITEL
WIRST DU ERFAHREN
WIE MIT DEM GLEICHEN
SYSTEM VERWUNDUNGEN
ZUGEFÜGT, ZUGEWIESEN UND
ABGEWICKELT WERDEN



VERWUNDUNGEN (WOUNDS) ZUTEILEN & VERLUSTE (CASUALTIES) ENTFERNEN

Die Verwundungen werden den Regimentern nicht direkt zugeteilt. Stattdessen fügt jeder fehlgeschlagene Verteidigungswurf deinem **Verwundungspool** (wound pool) einen Verwundungsmarker (wound marker) hinzu. Sobald die Größe des Verwundungspools bestimmt wurde, teile die Verwundungen im Verwundungspool den Verbundbasen im Regiment zu.

Beim Zuteilen der Verwundungen aus dem Verwundungspool beginne damit die Verwundungen nacheinander einer Verbundbasis in der hintersten Reihe des Regimentes zuzuteilen, bis ihr ihrem Wundenwert entsprechend viele Verwundungen zugewiesen wurden, beginne bei Verbundbasen, welche bereits Verwundungen erlitten haben, ignoriere dabei [**CHARAKTERE**]. Jede zugeteilte Verwundung wird durch einen Verwundungsmarker dargestellt, der neben der Verbundbasis platziert wird.

Sobald einer Verbundbasis ihrem Wundenwert (wound characteristic) entsprechend viele Verwundungen zugeteilt wurden, ist die Verbundbasis vernichtet und wird **als Verlust entfernt**. Verbundbasen, die genug Verwundungen erlitten haben, um als Verlust entfernt zu werden, werden, sobald sie die letzte Verwundung erleiden, vom Schlachtfeld entfernt. Eine Verbundbasis, welche Verwundungen erlitten hat, aber sich immer noch im Spiel befindet, wird **Verwundete Verbundbasis** genannt.

Teile Verwundungen immer in folgender Reihenfolge zu, ignoriere dabei [**CHARAKTERE**]:

1. Verwundete **nicht**-Kommando-Verbundbasen bekommen zuerst Verwundungen zugeteilt.
2. Eine Verbundbasis muss erst vernichtet werden, bevor einer anderen unverwundeten Verbundbasis Verwundungen zugeteilt werden.
3. Wähle eine Verbundbasis im hintersten Glied, abwechselnd zwischen den Flanken des Regimentes und beginnend bei der Verbundbasis, die am weitesten von der Kommando-Verbundbasis entfernt ist. Die Verbundbasis in der Mitte erleidet als letzte Verwundungen.
4. Eine Verbundbasis welche die Anzahl der mit gegnerischen Regimentern gebundenen Verbundbasen verringern würde (stelle sicher, dass so viele Verbundbasen wie möglich gebunden bleiben!)
5. Kommando-Verbundbasen werden immer zuletzt entfernt.

Verwundungen werden eigentlich immer den hintersten Gliedern eines Regimentes zugewiesen. Sollte eine Verbundbasis Verwundungen durch ein im Nahkampf gebundenes gegnerisches Regiment erleiden, so dürfen zugeteilte Verwundungen nicht zu der Vernichtung von Verbundbasen führen, welche die Anzahl der mit gegnerischen Regimentern gebundenen Verbundbasen verringern würde.

Im Grunde bedeutet dies, dass du Verbundbasen aus dem hintersten Glied als Verlust entfernst, zuerst jene, welche bereits Verwundungen in der Schlacht erlitten haben, während du zwischen der linken und rechten Flanke des Regimentes abwechselst.

Letztendlich solltest du Verbundbasen entfernen, welche sich nicht in Kontakt mit gegnerischen Regimentern befinden, außer es gibt keine andere Möglichkeit.

Teile solange Verwundungen zu, eine nach der anderen, bis sich keine Verwundungsmarker mehr im Verwundungspool befinden oder bis keine Verbundbasen mehr da sind, denen man Verwundungen zuteilen könnte. Immer wenn eine Verbundbasis Verwundungen erleidet, beginnt die Berechnung des Verwundungspools und das Zuteilen der Verwundungen von vorne.

Es ist wichtig im Gedächtnis zu behalten, dass im nächsten Schritt, nach dem Entfernen von Verlusten, z.B. für Moraltests die genau Anzahl von Verwundungen, die ein Regiment aus einem einzelnen Verwundungspool erlitten hat, benötigt wird. Sobald einem Regiment Verwundungen zugeteilt und schließlich Verluste entfernt wurden, muss es, entsprechend der erlittenen Verwundungen, so viele Moraltests durchführen.

Dafür ist es wichtig festzuhalten, wie viele Verwundungen aus einem einzelnen Verwundungspool erlitten wurden.

Beispiel: *Eine Verbundbasis Men-at-Arms (Wundenwert 4) nimmt Schaden durch ein gegnerisches Regiment in Kontakt. Nachdem alle Verteidigungswürfe geworfen wurden, sind zwei Verwundungsmarker im Verwundungspool. Eine Verbundbasis im hintersten Glied bekommt die Verwundungsmarker zugeteilt, einer nach dem anderen, bis die zwei Verwundungsmarker dieser Verbundbasis zugeteilt wurden.*

Beispiel: Eine Verbundbasis Men-at-Arms (Wundenwert 4) nimmt Schaden durch ein gegnerisches Regiment in Kontakt. Nachdem allen Verteidigungswürfe geworfen wurden, sind sechs Verwundungsmarker im Verwundungspool. Die erste verfügbare Verbundbasis der Men-at-Arms bekommt solange Verwundungen zugeteilt, eine nach der anderen, bis ihr vier Verwundungen zugeteilt wurden.

Wurden 4 Verwundungen zugeteilt, ist der Wundenwert der Verbundbasis erreicht und sie wird sofort vernichtet und als Verlust entfernt. Die verbliebenen zwei Verwundungen im Verwundungspool werden der nächsten verfügbaren Verbundbasis zugeteilt, wodurch sie eine Verwundete Verbundbasis wird.

UNTER ANFANGSSTÄRKE (below starting strength)

Hat ein Regiment mindestens eine Verwundung erlitten oder mindestens eine seiner Verbundbasen wurde vernichtet, die weder geheilt noch wiederhergestellt wurden, zählt es als **unter Anfangsstärke** und ist als solches von anderen Regeln betroffen.

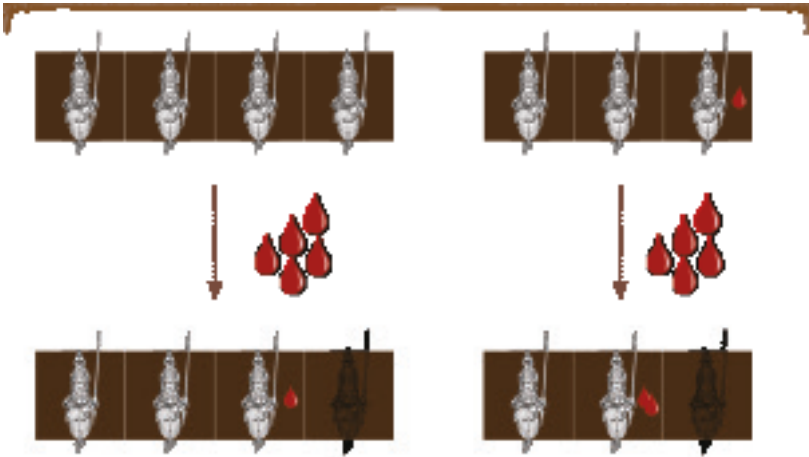


Abb. 5.1

Das Kavallerie-Regiment (Wundenwert 4) erleidet fünf Verwundungen. Die erste Verbundbasis ist vernichtet und die verbliebene Verwundung wird der nächsten gültigen Verbundbasis zugeteilt. Im Verlauf der Runde erleidet das Kavallerie-Regiment erneut fünf Verwundungen. Die vorher verwundete Verbundbasis erleidet drei Verwundungen und wird vernichtet, die verbliebenen zwei Verwundungen werden der nächsten gültigen Verbundbasis zugeteilt.

HEILUNG

Es kommt vor, dass eine Regel dich auffordert, eine Anzahl an Verwundungen eines deiner Regimenter zu heilen. Wenn dies passiert, nennst du die Regel die Anzahl an Verwundungen, die geheilt werden, diese werden Heilungspunkte genannt. Wenn eine Regel dich dazu auffordert, ein Regiment zu heilen, gehe wie folgt vor: Entferne einen Verwundungsmarker pro Heilungspunkt bis entweder keine Verwundungen mehr zum Heilen da sind oder bis dir die Heilungspunkte ausgehen.

Du kannst ein Regiment nicht über die Anzahl an Verbundbasen, mit denen es das Spiel begonnen hat, hinaus heilen. Im Fall von mehreren Heilfähigkeiten handle jede einzelne vollständig ab, bevor du mit der nächsten fortfährst.

1) HEILEN VON CHARAKTER-VERBUNDBASEN

Entferne etwaige Verwundungsmarker von [**CHARAKTERE**], falls vorhanden. (Siehe Kapitel 8 "Charaktere" für mehr Informationen zu [**CHARAKTERE**].)

2) HEILEN VERWUNDETER VERBUNDBASEN

Sobald alle Verwundungen von etwaigen [**CHARAKTERE**] entfernt wurden, fahre damit fort Verwundungsmarker vom Regiment zu entfernen, beginnend mit der Kommando-Verbundbasis, falls vorhanden. Entferne für jeden verbliebenen Heilungspunkt solange Verwundungsmarker von einer Verwundeten Verbundbasis bis es keine Verbundbasen mit Verwundungsmarkern mehr im Regiment gibt.

3) WIEDERHERSTELLEN VON VERBUNDBASEN

Sobald keine Verwundeten Verbundbasen mehr übrig sind darfst du Verbundbasen wiederherstellen welche im Verlauf der Schlacht als Verlust entfernt wurden (Es können keine [**CHARAKTERE**], welche als Verlust entfernt wurden, wiederhergestellt werden). Sollte die Kommando-Verbundbasis oder Modelle dieser Verbundbasis früher im Spiel als Verlust entfernt worden sein, werden diese zuerst wiederhergestellt. Eine Verbundbasis darf ins Spiel zurückgebracht werden, wenn die Anzahl der verfügbaren Heilungspunkte mindestens dem halben Wundenwert (aufgerundet) der Verbundbasis entspricht. Sie behält dann als verwundete Verbundbasis ebenso viele Verwundungen, wie Heilungspunkte zur

vollständigen Heilung fehlen.

Die Verbundbasis wird so ins Spiel zurückgebracht, dass das Regiment eine gültige Formation beibehält. Sollte nicht genügend Platz vorhanden sein, um die Verbundbasis zu platzieren, dann wird diese Verbundbasis nicht platziert und alle übrigen Heilungspunkte sind verfallen. Bringe die Verbundbasis zurück aufs Schlachtfeld und platziere eine Anzahl an Verwundungsmarkern neben der Verbundbasis, die dem halben Wundenwert (aufgerundet) der wiederhergestellten Verbundbasis entspricht. Sollte die wiederhergestellte Verbundbasis die Kommando-Verbundbasis sein oder Kommando-Modelle enthalten, so werden auch die dazugehörigen Sonderregeln wiederhergestellt.

Als nächstes kehre zum Schritt "Heilen verwundeter Verbundbasen" zurück und benutze alle verbleibenden Heilungspunkte, falls vorhanden.

Wiederhole diese Schritte bis du keine Verwundungsmarker zu entfernen hast oder keine vernichteten Verbundbasen zum aufs Schlachtfeld zurückbringen hast.

*Als vollständiges Beispiel: Das Regiment von Household Knights in Abb. 5.2 bis 5.5 haben insgesamt fünf Verwundungen zu heilen. Der [**CHARAKTER**] hat als Folge eines Duells zwei Verwundungsmarker, während das Regiment selbst eine Verbundbasis mit einem Verwundungsmarker hat. Zudem hat das Regiment im Verlauf des Spiels bereits eine seiner Verbundbasen verloren.*

MORALTEST

Sobald der Verwundungspool leer ist, ist es an der Zeit zu sehen, wie sehr der Ansturm von Blut und Tod die Entschlossenheit der Truppen erschüttert hat. Fahre nun mit Kapitel 6 "Moral Testen" fort!



Abb. 5.2
Zuerst werden mit zwei der sechs Heilungspunkte die Verwundungsmarker der [CHARAKTER] entfernt.



Abb. 5.3
Nun werden die Verwundungsmarker des Regiments entfernt, was einen Heilungspunkt kostet.



Abb. 5.4
Die letzten drei Heilungspunkte werden benutzt, um den Verlust wiederherzustellen.

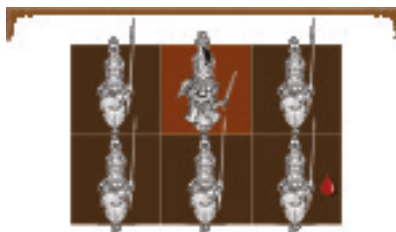
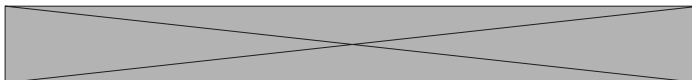
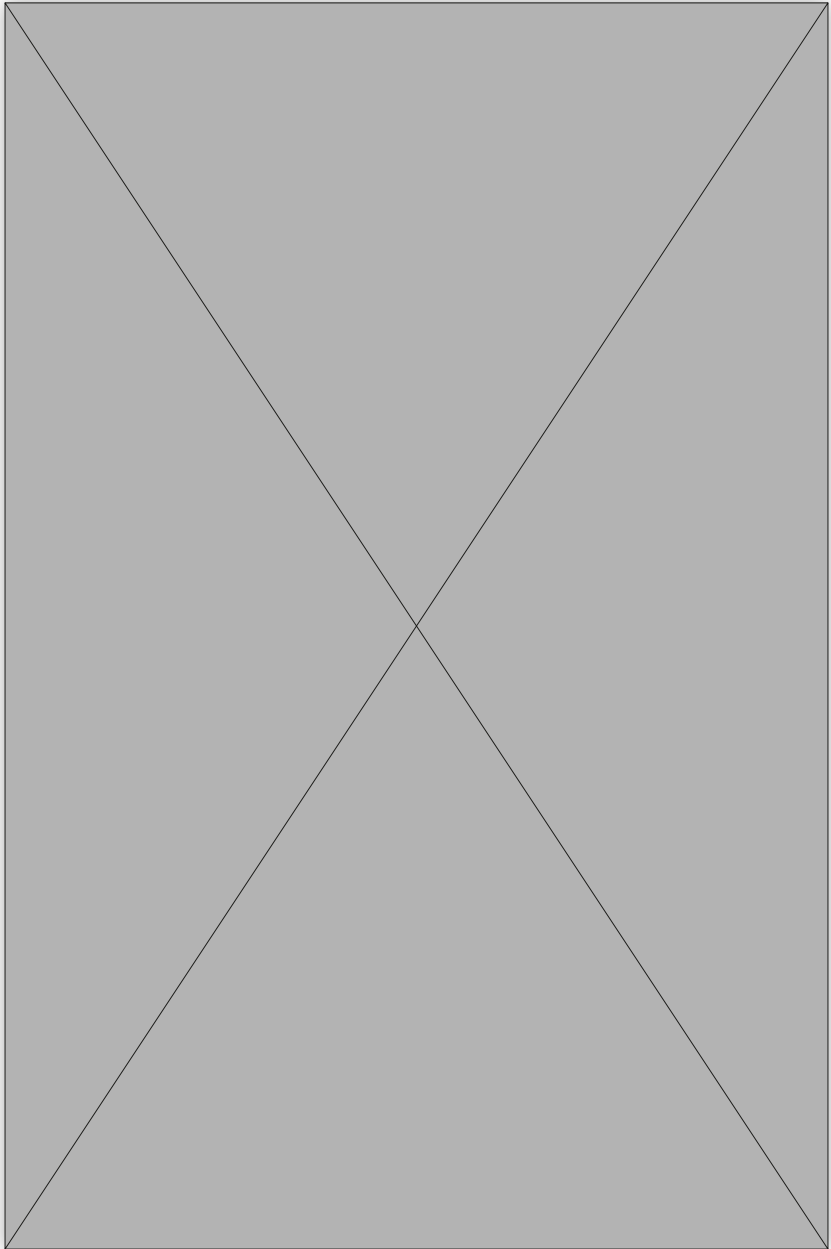
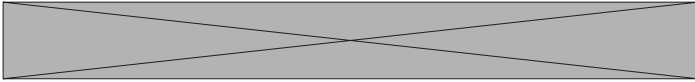


Abb. 5.5
Jedoch hat die Verbundbasis einen Wundenwert von 4, sodass die drei Heilungspunkte nicht ausreichen, um die Verbundbasis vollständig wiederherzustellen. Daher bekommt sie einen Verwundungsmarker.



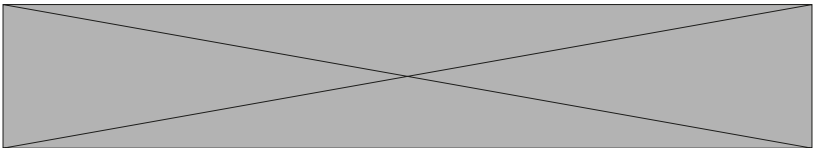


KAPITEL SECHS



MORAL TESTEN

IN DIESEM KAPITEL
ERFÄHRST DU ALLES
DARÜBER WIE EIN REGIMENT
NACH ERLITTENEN
VERLUSTEN DEN MORALTEST
DURCHFÜHRT.



Ein Regiment testet seine Moral, nachdem als Folge einer Aktion, Sonderregel oder anderer Fähigkeiten Verwundungen erlitten wurden. Die Moral wird gegen die Entschlossenheit eines Regiments getestet.

DIE ENTSCLOSSENHEIT (RESOLVE) EINES REGIMENTS BERECHNEN

Wenn es im Regiment unterschiedliche Entschlossenheitswerte (resolve) gibt, verwende den höchsten und füge dann die folgenden Boni hinzu:

- +1 wenn das Regiment aus 4-6 Verbundbasen besteht,
- +2 wenn das Regiment aus 7-9 Verbundbasen besteht,
- +3 wenn das Regiment aus 10+ Verbundbasen besteht.

Diese Boni sind nicht kumulativ – d.h. du wendest immer nur den höchsten Bonus an.

DIE MORAL TESTEN (TESTING MORALE)

Ein Regiment testet seine Moral, nachdem als Folge einer Aktion, Sonderregel oder anderer Fähigkeiten Verwundungen erlitten wurden. Die Moral wird gegen die Entschlossenheit eines Regiments getestet. Nachdem ein Regiment alle Verwundungen aus demselben Verwundungspool erhalten und alle Verluste entfernt hat, wirf so viele Würfel, wie die Anzahl der Verwundungen, die das Regiment erlitten hat. Dies wird als "Moral Testen" bezeichnet.

DER MORALTEST

Jedes Ergebnis, das kleiner als oder gleich der höchsten berechneten Entschlossenheit ist (siehe oben), zählt, nach allen Veränderungen, als Erfolg. Jedes Ergebnis, das größer als die höchste berechnete Entschlossenheit ist, zählt, nach allen Veränderungen, als Misserfolg.

Bei jedem fehlgeschlagenen Moraltest erleidet das Regiment eine Verwundung – beachte, dass diese Verwundungen keine weiteren Moraltests auslösen. Diese Verwundungen werden normal zugeteilt, wie beschrieben in Kapitel 5 "Wunden und Verluste".

***Beispiel 1:** Dein Militia-Regiment (Entschlossenheit 2) erleidet fünf Verwundungen durch eine einzige Aktion. Du wirfst fünf Würfel und würfelst "1", "2", "3", "3", "6". Dies bedeutet zwei Erfolge und drei Misserfolge. Eine Verbundbasis im Regiment erleidet daher drei weitere Verwundungen.*

***Beispiel 2:** Dein 'Order of the Crimson Tower'-Regiment (Entschlossenheit 4) erleidet drei Verwundungen. Du wirfst drei Würfel und würfelst "1", "3", "6". Dies bedeutet zwei Erfolge und*

ein Misserfolg. Eine Verbundbasis im Regiment erleidet daher eine weitere Verwundung.

GEBROCHENE REGIMENTER (BROKEN REGIMENTS)

Verliert ein Regiment im Verlauf einer einzigen Runde die Hälfte oder mehr der Verbundbasen, mit denen es seine Runde begonnen hat oder die es bei der letzten Sammel-Aktion in dieser Runde hatte (aufgerundet), zählt es sofort als 'Gebrochen' (broken). Unterbrich die normale Reihenfolge des Spiels, lege einen Gebrochen-Marker als Erinnerung daneben und führe dann das Spiel fort. Ein Gebrochenes Regiment gilt nicht mehr als 'Gebrochen', wenn es eine erfolgreiche Sammeln-Aktion oder Sammeln-im-Kampf-Aktion durchführt oder eine Sonderregel oder Fähigkeit den Gebrochen-Status entfernt.

AUSWIRKUNGEN DES GEBROCHEN-STATUS

GEBROCHENE REGIMENTER:

- nutzen den niedrigsten Entschlossenheitswert des Regiments. Zusätzlich dürfen sie nicht von Sonderregeln, Befehlskarten-Ereignissen oder anderen Regeln und Fähigkeiten profitieren, die einen positiven Effekt auf den Entschlossenheitswert haben.
- Sollte eine Regel sowohl den Entschlossenheitswert eines Regiments positiv beeinflussen als auch andere Effekte bieten, wird nur der Teil des Effektes, der den Entschlossenheitswert beeinflusst ignoriert.
- sind während ihrer Aktivierung nicht in der Lage, einen Sturmangriff auszuführen
- können nicht geheilt werden und ihre Verbundbasen können nicht wiederhergestellt werden
- ihre Verbundbasen zählen nicht bei der Einnahme von Missionszielen
- können nicht von der Sonderregel 'Anspornen' (inspired) profitieren

Zusätzlich können Charakter-Verbundbasen in einem Gebrochenen Regiment:

- keine Duell-Aktion verweigern
- mit einer Aktion das Regiment, dem sie angehören, vom Gebrochen-Status befreien. Dies gehorcht entweder den Regeln der Sammeln-Aktion oder den Regeln der Sammeln-im-Kampf-Aktion, als hätte das Regiment die Aktion durchgeführt.

ZERSCHMETTERTE REGIMENTER (SHATTERED REGIMENTS)

Verliert ein Gebrochenes Regiment im Verlauf einer Runde die Hälfte oder mehr seiner verbleibenden Verbundbasen (gezählt ab dem Moment, in dem es 'Gebrochen' war und nicht ab dem Beginn der Runde) gilt es sofort als 'Zerschmettert'. Seine Krieger werfen ihre Waffen weg und bringen sich in Sicherheit. Alle Verbundbasen des Zerschmetterten Regiments werden als Verluste vom Schlachtfeld entfernt und das Regiment ist vernichtet. Ein Regiment kann 'Gebrochen' und 'Zerschmettert' sein als Ergebnis einer einzelnen Aktion oder Sonderregel.

GESTRANDETE REGIMENTER (STRANDED REGIMENTS)

Wenn ein Regiment Verluste erleidet und die entsprechenden Verbundbasen entfernt werden, kann es passieren, dass die Nahkampfgegner nicht mehr in Kontakt sind – wir bezeichnen ihre Regimenter dann als 'Gestrandet' (stranded). Da Verluste aus den hintersten Reihen entfernt werden, geschieht dies üblicherweise, wenn ein Regiment von hinten angegriffen wird.

Beachte, dass nur Regimenter, die nicht mehr in Kontakt mit gegnerischen Regimentern sind, als 'Gestrandet' gelten. Wenn ein Regiment z.B. zu Beginn der Aktion in Kontakt mit zwei gegnerischen Regimentern war, zählt es nur dann als 'Gestrandet', wenn es mit beiden nicht mehr in Kontakt ist.

NACHSETZEN (PRESS THE ATTACK)

Sobald alle Verluste entfernt worden sind (einschließlich derjenigen aus fehlgeschlagenen Moraltests) und zwei oder mehr Regimenter nicht mehr in Kontakt sind, muss der aktive Spieler nachsetzen (press the attack). Er „schiebt“ das gestrandete Regiment wieder in Kontakt mit dem gegnerischen Regiment, mit dem es zuvor in Kontakt war, und zwar mit der geringstmöglichen Distanz, wie in Abb. 6.1 beschrieben. Dann wird ein anderes Gestrandetes Regiment gewählt und ebenfalls wieder in Kontakt gebracht, und so weiter, bis alle Gestrandeten Regimenter wieder in Kontakt mit dem Gegner sind.

REGIMENTER SCHIEBEN (PUSHING REGIMENTS)

Wenn du ein Regiment „schiebst“, musst du möglichst die gleiche Anzahl von Verbundbasen (beider Parteien) in Kontakt bringen, wie vor der Entfernung der Verluste. Ist dies nicht möglich, maximiere die Anzahl der Verbundbasen, die sich beiderseits in Kontakt befinden.

Du darfst dein Regiment mit der Regel Nachsetzen (press the attack) nicht verschieben, um es mit einem gegnerischen Regiment in Kontakt zu bringen, mit dem es nicht schon vor der Entfernung der Verluste in Kontakt war.

Kann ein Regiment aus irgendeinem Grund nicht vollständig geschoben werden, kehrt es auf seine vorherige Position zurück, auf welcher es sich vor dem Schieben befand und gilt weiterhin als 'Gestrandet'. Sind nach dem Nachsetzen noch gestrandete Regimenter übrig, gelten diese nun als 'Ungebunden'.

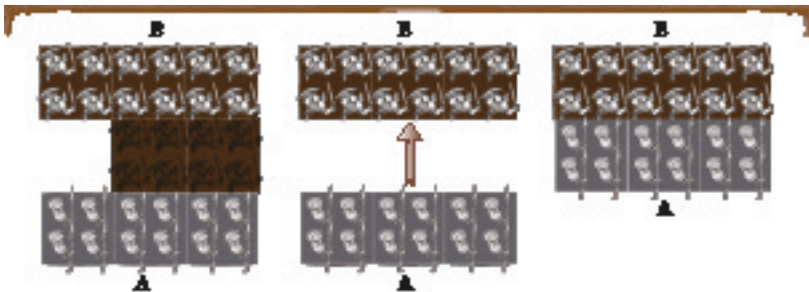


Abb. 6.1

Regiment A hat Regiment B zahlreiche Verluste zugefügt und gilt nun als 'Gestrandet'. Es wird daher mit der geringstmöglichen Distanz wieder in Position geschoben.

NACHSETZEN (PRESS THE ATTACK), AUFPRALL-ANGRIFFE (IMPACT ATTACKS) UND MARSCHIEREN-SONDERREGELN

Das Schieben durch die Regel „Nachsetzen“ verursacht keine Aufprall-Angriffe. Es zieht auch keinen Nutzen aus Sonderregeln, die durch Marschieren-Aktionen ausgelöst wurden, wie z.B. 'Flexible Formation'.

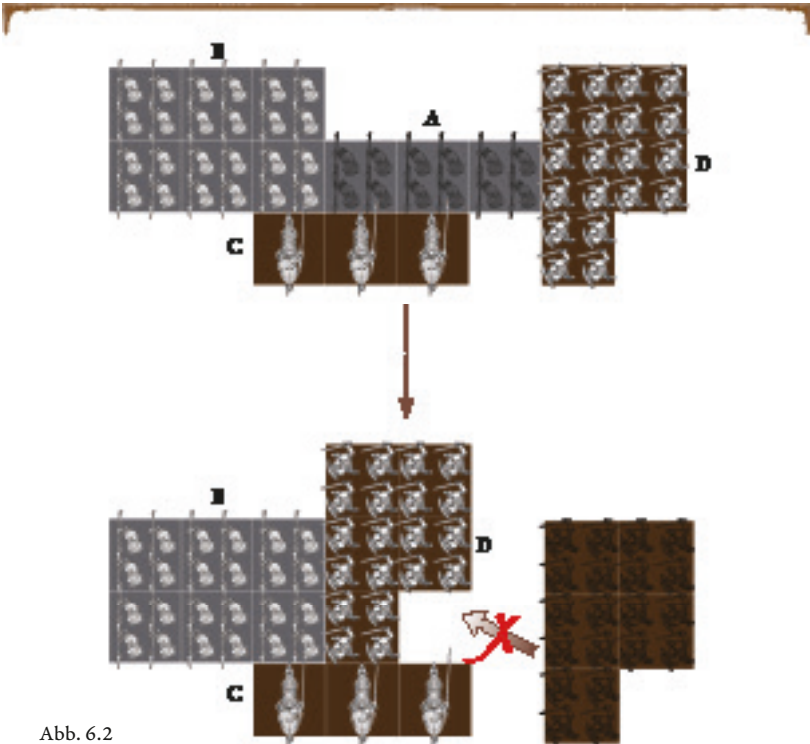
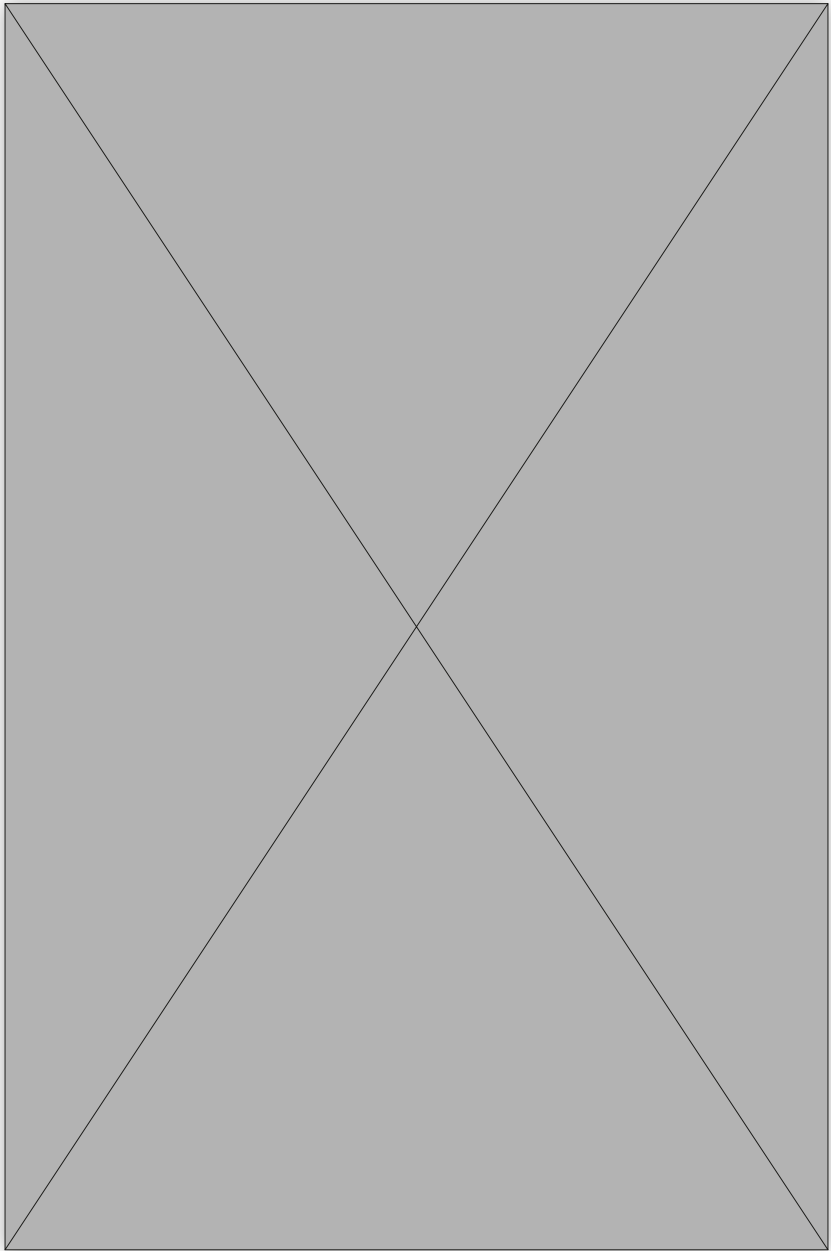


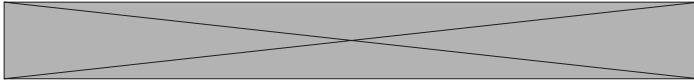
Abb. 6.2
 Regiment A ist vernichtet. Die Regimenter B und C werden nicht geschoben, da sie nicht 'Gestrandet' sind. Regiment D wird nicht geschoben, da sein einziger Gegner (A) vernichtet worden ist.

FORTGESCHRITTENE REGELN

DIE FOLGENDEN REGELN
ERGÄNZEN DIE GRUNDREGELN
FÜR EIN UMFASSENDE
SPIELERLEBNIS. IN DEN
FOLGENDEN KAPITELN
WIRST DU DIE ROLLE
VON CHARAKTEREN UND
ANFÜHRERN ENTDECKEN,
WELCHE DIR ERLAUBEN
MÄCHTIGE MAGIE
EINZUSETZEN UND DAS
VOLLE POTENTIAL DEINER
REGIMENTER MIT IHREN
SONDERREGELN UND
BEFEHLSKARTEN-EREIGNISSEN
ZU NUTZEN.

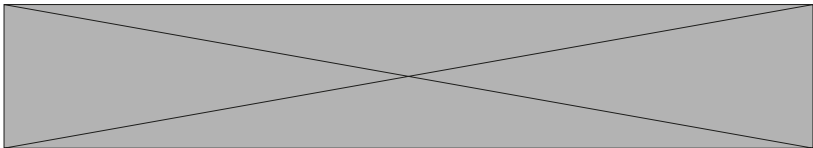


KAPITEL SIEBEN



KOMMANDO MODELLE

IN DIESEM KAPITEL FINDEST DU
DIE DETAILS DER KOMMANDO
MODELL VERBESSERUNGEN
UND IHREN PLATZ IM REGIMENT



KOMMANDO-MODELLE UND -VERBUNDBASEN

Jedes Infanterie-, Kavallerie- und Bestien-Regiment hat eine Kommando-Verbundbasis – eine Verbundbasis, auf die Kommando-Modelle gestellt werden und die als Mittelpunkt für Umgruppierungen mit mehreren Verbundbasen dienen.

Ein Regiment hat auch eine Kommando-Verbundbasis, falls es kein Kommando-Modell hat. Ernenne einfach eine Verbundbasis zur Kommando-Verbundbasis und folge den dafür relevanten Regeln für erlaubte Umgruppierungen. Gibt es kein Kommando-Modell, stehen normale Modelle auf der Kommando-Verbundbasis, aber das Regiment hat **trotdem eine Kommando-Verbundbasis**.

Die meisten Regimenter haben Kommando-Modelle, wie etwa Bannerträger oder Anführer, während es für andere die Option gibt, weitere Kommando-Modelle als Upgrade zu wählen. Diese sind im Armeelistenbeitrag angegeben.

Fügst du einem Infanterie-Regiment ein Kommando-Modell hinzu, wie z.B. einen Anführer, einen Bannerträger oder einen sonstigen Offizier, füge es der Kommando-Verbundbasis des Regiments hinzu, indem du ein normales Modell ersetzt. Ein Infanterie-Regiment kann bis zu 4 Kommando-Modells beinhalten, jedoch nicht zweimal das gleiche.

Eine Infanterie-Kommando-Verbundbasis muss in der Mitte der vordersten Reihe platziert werden und müssen bei Verlusten immer als letztes entfernt werden. Falls nicht anders angegeben, hat eine Kommando-Verbundbasis die gleichen Profilwerte wie das Regiment, dem sie angehört. Kommando-Modelle hingegen können dem Regiment, dem sie angehören, gewisse einzigartige Fähigkeiten und Sonderregeln verleihen.

Sollte die Kommando-Verbundbasis vernichtet werden, dann verliert das Regiment alle Fähigkeiten und Sonderregeln, die von Kommando-Modellen herrühren. Mehr über Kommando-Modelle erfährst du später in diesem Kapitel oder in den jeweiligen Armeelisten der einzelnen Fraktionen.

Am Ende der Aktion, in der die Kommando-Verbundbasis des Regiments vernichtet wurde, führt das Regiment sofort eine freie Umgruppierung oder Saubere Umgruppierung außer der Reihe aus, um eine neue zulässige Formation anzunehmen. Dabei reduziert sie ihre Reihen so wenig wie möglich, um die Lücke zu füllen.

KOMMANDO-MODELLE IN KAVALLERIE- UND BESTIEN-REGIMENTERN

Anders als bei Infanterie-Regimentern befinden sich nicht alle Kommando-Modelle auf derselben Verbundbasis, da Verbundbasen bei Kavallerie- und Bestien-Regimentern nur Platz für ein Modell haben. Stattdessen gilt die Verbundbasis, auf der sich der Anführer befindet, als Kommando-Verbundbasis des Regiments. Ähnlich wie bei Infanterie-Kommando-Verbundbasen wird diese ebenfalls in der Mitte des vordersten Gliedes platziert und wird auch hier bei Verlusten als letztes entfernt.

Allerdings zählt weiterhin die Regel, dass jedes Regiment eine Kommando-Verbundbasis haben muss, auch falls es kein Kommando-Modell beinhaltet.

Jedes Kommando-Modell eines Kavallerie- oder Bestien-Regiments ersetzt ein Modell auf einer vorhandenen Verbundbasis. Sollte es vorkommen, dass ein Spieler ein Kommando-Modell kaufen möchte, ohne dass ein gewöhnliches Modell zum Ersetzen vorhanden ist, so muss der Spieler erst eine weitere Verbundbasis kaufen. Anschließend darf der Spieler das gewöhnliche Modell durch das Kommando-Modell ersetzen, welches er dem Regiment hinzufügen möchte.

Genauso wie Infanterie-Regimenter dürfen Kavallerie- und Bestien-Regimenter nur bis zu vier Kommando-Modelle enthalten und können das gleiche Kommando-Modell nicht mehrfach haben. Wenn die Verbundbasis mit einem Kommando-Modell als Verlust entfernt wird, dann verliert das Regiment alle Fähigkeiten und Sonderregeln, die von diesem Kommando-Modell herrühren.

Beispiel: Ein Spieler der 'Hundert Königreiche' kauft ein Regiment 'Hausritter'. Das Regiment enthält drei Verbundbasen und einen kostenlosen Anführer. Das bedeutet, dass das Regiment aus 2 'Hausritter'-Verbundbasen und einer 'Hausritter'-Anführer-Verbundbasis besteht. Die Verbundbasis, auf der das Anführer-Modell platziert wird, ist die Kommando-Verbundbasis dieses Regiments.

Sollte der Spieler dem Regiment einen Bannerträger hinzufügen wollen, so zahlt er die zusätzlichen Punktkosten dieses Kommando-Modells und ersetzt einen regulären 'Hausritter' mit dem 'Hausritter'-Bannerträger.

KOMMANDO-MODELLE UND MONSTER-REGIMENTER

Monster-Regimenter haben keinen Zugriff auf Kommando-Modelle und haben daher keine Kommando-Verbundbasen. *(Fluff-Text weggelassen)*

STANDARD-KOMMANDO-MODELLE

Unter Dutzender verschiedener Kommando-Modellen, die von allen Conquest-Fraktionen eingesetzt werden, gibt es zwei Arten, die üblicherweise in den meisten Regimentern vorkommen, nämlich Anführer und Bannerträger:

ANFÜHRER (LEADER)

Eine Kommando-Verbundbasis, die einen Anführer enthält, erhält +1 auf den Attackenwert, der in ihrem Profil steht. Sollte die Kommando-Verbundbasis die Sonderregel 'Salve (X)' (barrage (x)) haben, so erhöht sich der 'Salve (X)'-Wert um +1.

BANNERTRÄGER (STANDARD BEARER)

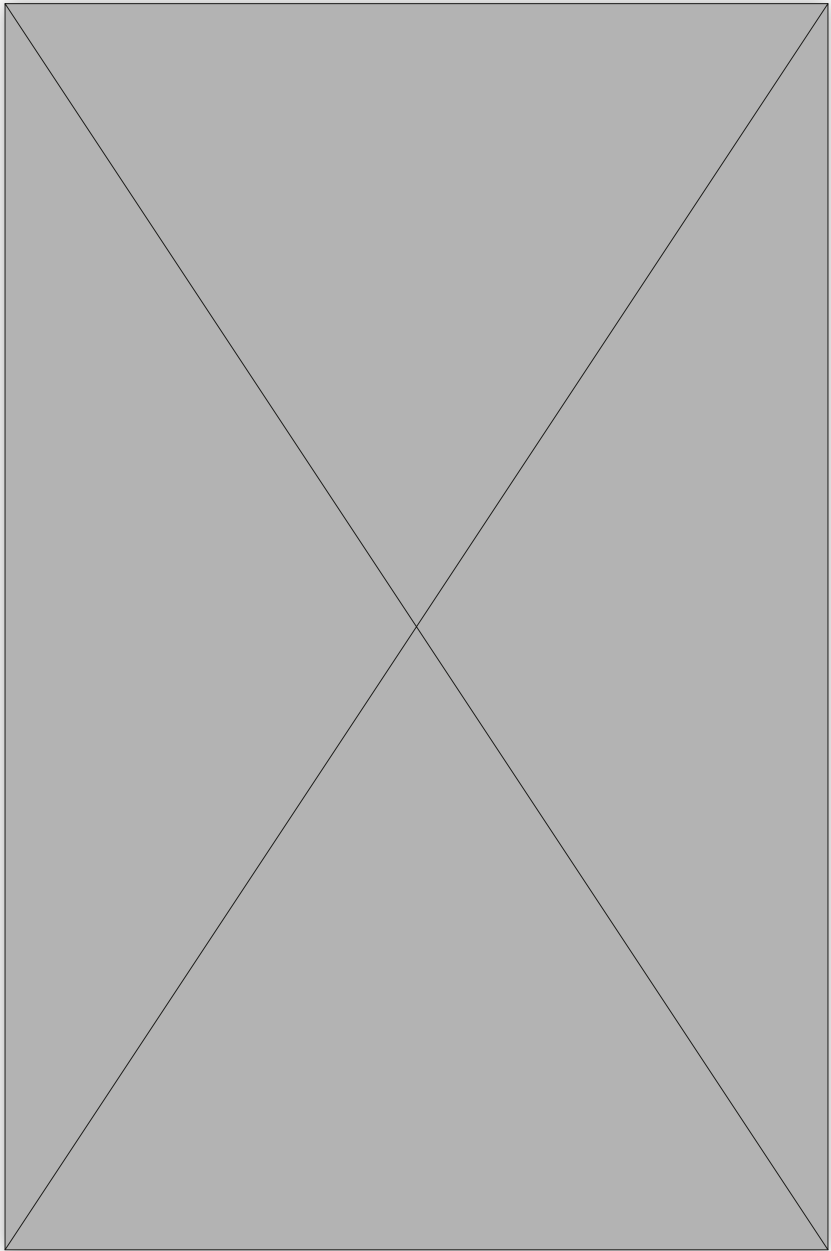
Ein Regiment mit einem Bannerträger erhält die Sonderregel 'Unaufhaltsam'. Zusätzlich erhöht ein Bannerträger den Marschwert des Regiments und seines derzeit zugewiesenen **[CHARAKTER]** um +1 bei der zweiten Marschieren-Aktion, die es während der Aktivierung durchführt. Dieser Bonus gilt bis zum Ende dieser Marschieren-Aktion.

OFFIZIERE (OFFICERS)

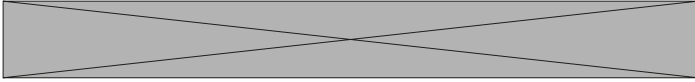
Die meisten Fraktionen haben, zusätzlich zu den oben genannten Optionen, Zugang zu ihren eigenen einzigartigen Kommando-Modellen. Diese Kommando-Modelle werden durch ihre eigenen einzigartigen Modelle dargestellt und sind auf bestimmte Regimente innerhalb ihrer Fraktionen beschränkt. Diese Modelle werden Offiziere genannt und ihre einzigartigen Fähigkeiten und Sonderregeln werden in ihren jeweiligen Armeelisten der Fraktionen erklärt.

Wie andere Kommando-Modelle dürfen Regimente nicht mehrfach den gleichen Offizier haben. Das gleiche Offizier-Kommando-Modell darf von verschiedenen Regimentern in die Schlacht geführt werden.

Beispiel: Ein Regiment 'Force Grown Drones' darf nicht mehrere 'Katabolische Knoten' (catabolic nodes) haben. Jedoch dürfen verschiedene Regimente 'Force Grown Drones' jeweils einen 'Katabolischen Knoten' beinhalten, wenn sie die nötigen Punkte dafür ausgeben.

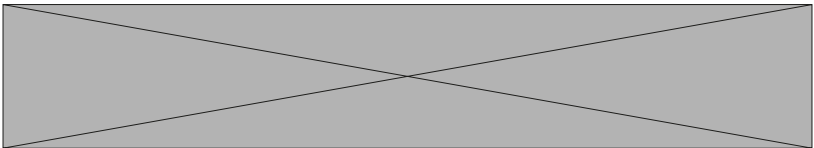


KAPITEL ACHT



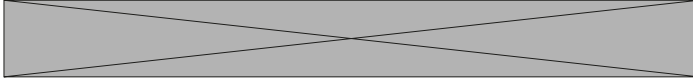
CHARAKTERE

IN DIESEM KAPITEL
FINDEST DU DETAILS ZU
CHARAKTEREN, IHREN
MÄCHTIGEN FÄHIGKEITEN
UND WIE SIE IN
REGIMENTERN AGIEREN



CHARAKTER-VERBUNDBASEN

[**CHARAKTERE**] stehen noch eine Stufe über Kommando-Modellen. Wie Kommando-Modelle gewähren sie Regimentern, denen sie beitreten, mächtige Aufwertungen. Im Gegensatz zu Kommando-Modellen werden [**CHARAKTERE**] manchmal nur durch ein einzelnes Modell, auf einem monströsen Reittier oder mit eigenen Gefolge, dargestellt.



DAS PROFIL VON CHARAKTER-VERBUNDBASEN

[**CHARAKTERE**] haben wie andere Verbund-basen ein Eigenschaftenprofil, mit Typ und Klasse als einzige Unterschiede. Der Typ eines [**CHARAKTERS**] beinhaltet den Truppentyp, den er vertritt und dem er angeschlossen werden darf, sowie auch das Schlüsselwort Charakter.

[**CHARAKTERE**] haben keine eigene Klasse, sondern übernehmen die Klasse des Regiments, dem sie derzeit zugeordnet sind.

Name: Beispielcharakter

Klasse: - **Typ:** Infanterie

| M | V | C | A | W | R | D | E |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 0 |

CHARAKTER-VERBUNDBASEN UND REGIMENTER

[**CHARAKTERE**] können nicht allein agieren. Sie müssen einem Regiment beitreten, um an der Schlacht teilzunehmen. Daher muss während der ersten Verstärkungsphase jeder [**CHARAKTER**] einem Regiment des gleichen Typs in seinem Kriegstrupp (warband) zugewiesen werden.

[**CHARAKTERE**] dürfen sich keinem Regiment eines anderen Typs anschließen. [**CHARAKTERE**] haben die Klasse des Regiments, dem sie derzeit zugeordnet sind. Manche Charaktere erreichen dermaßen epische Ausmaße von Macht oder reiten dermaßen riesige Monster, dass sie selbst als Regiment betrachtet werden.

Diese Fälle werden in den Sonderregeln der [**CHARAKTERE**] deutlich markiert. Die Sonderregeln eines [**CHARAKTERS**] haben keine Auswirkungen auf das Regiment, außer es wird etwas anderes angegeben.

POSITIONIERUNG VON CHARAKTER-VERBUNDBASEN

Verbundbasen mit Charakteren werden immer in die vorderste Reihe eines Regiments gestellt. Ein Regiment, dem ein [CHARAKTER] beiträgt, darf jede regelkonforme Formation einnehmen, solange der [CHARAKTER] sich immer neben der Kommando-Verbundbasis befindet. Im Falle eines Bestien- oder Kavallerie-Regiments sollte der [CHARAKTER] neben der Verbundbasis des Anführers des Regiments sein.

[CHARAKTERE] müssen während der ganzen Schlacht beim gleichen Regiment bleiben. Jedes Regiment darf zu jeder Zeit nur von einem einzigen Charakter begleitet werden.

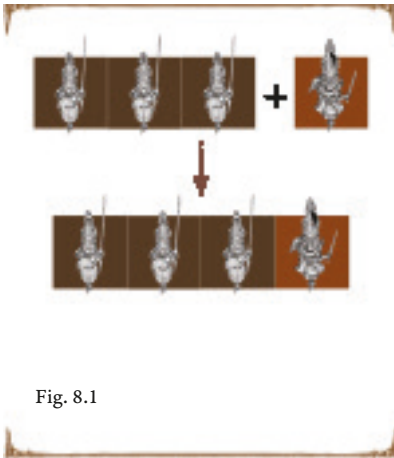


Fig. 8.1

CHARAKTERE UND VERWUNDUNGEN

Ein [CHARAKTER] besteht aus einem Modell, das eine physische Repräsentation von ihm darstellt. Ein [CHARAKTER] bekommt seine eigenen Verwundungsmarker zugewiesen und wird als Verlust entfernt, sobald sein Verwundungsmarker in Höhe seines Wundenwerts oder mehr zugewiesen werden. Beachte bitte, dass ein [CHARAKTER] nur Verwundungen erleiden kann durch eine Duell-Aktion und Sonderregeln, welche explizit erwähnen, dass sie Verwundungen an [CHARAKTEREN] verursachen. Normale Nah- und Fernkampf-Aktionen können einen [CHARAKTER], der einem Regiment zugeordnet wurde, nicht als Ziel auswählen. Sollte der [CHARAKTER] auch ein Regiment sein, ignoriere diese Regel.

Sollte ein [CHARAKTER] vernichtet und dementsprechend als Verlust entfernt werden oder einfach nur in Folge von „Neues-Geleit-Suchen“ aus dem Regiment entfernt werden, dann wird er nicht mehr als Teil des Regiments betrachtet und kann daher nicht durch Heilung wiederhergestellt werden.



Abb. 8.2

Ein [CHARAKTER] hat vielleicht Verwundungen erlitten, ohne dass ihr Regiment welche erlitten hat. Gesetzt den Fall, dass ein [CHARAKTER] als Verlust entfernt wird, gehen überschüssige ihr zugeteilte Verwundungen nicht auf das Regiment über, dem sie angehörte.

CHARAKTERE UND AKTIONEN

Im Gegensatz zu Regimentern können Charaktere in jeder Runde nur eine Aktion durchführen. Darüber hinaus führen sie nur Aktionen durch, die für sie einzigartig sind. Wenn das Regiment, dem sich der [CHARAKTER] angeschlossen hat, jedoch eine Aktion durchführt, agiert der [CHARAKTER] mit den Verbundbasen des Regiments. Es wäre also zutreffender zu sagen, dass ein [CHARAKTER] in jeder Runde drei Aktionen durchführt: eine, wenn seine Befehlskarte gezogen wird und zwei weitere, wenn das Regiment, dem er sich angeschlossen hat, seine Aktionen ausführt.

Ein [CHARAKTER] hat keinen Einfluss auf die Gewichtsklasse des Regiments, dem er beiträgt. Ein [CHARAKTER] wird als Teil des Regiments behandelt und zählt auch für Dinge wie Skalierung, Entschlossenheit, etc. Auch gelten für ihn Sonderregeln, Befehlskarten-Ereignisse und andere Fähigkeiten, welche das gesamte Regiment betreffen. Des Weiteren werden alle Fähigkeiten und Wirkungsbereiche der [CHARAKTER] von ihm selbst aus gemessen.

Wenn das Regiment, dem der [CHARAKTER] sich angeschlossen hat, eine Nah- oder Fernkampf-Aktion ausführt, dann führt der [CHARAKTER] diese mit aus (im Falle der Fernkampf-Aktion nur, wenn sie über die Sonderregel 'Salve (X)' (barrage (x)) mit genügend Reichweite verfügt).

Wenn der [CHARAKTER] in Kontakt mit einem gegnerischen Regiment ist, dann benutzt sie ihren vollen Attackenwert. Ist dies nicht der Fall, dann führt er nur einen Unterstützungsangriff aus. Benutze für die Attacken oder Schüsse der [CHARAKTERE] beim Treffer- und Verteidigungswurf andersfarbige Würfel, da [CHARAKTERE] oft andere Nah- oder Fernkampfwerte und andere Sonderregeln haben.



Abb. 8.3

Regiment A führt eine Nahkampf-Aktion durch. Die Angriffe für der [CHARAKTER] (Nahkampfwert 4, Attackenwert 4) werden zusammen mit denen der 'Hausritter' (Nahkampfwert 3, Attackenwert 4) ausgeführt, benutzen aber andersfarbige Würfel.

CHARAKTER-VERBUNDBASEN TÖTEN

Beachte, dass [CHARAKTERE] nicht als Teil einer Nah- oder Fernkampf-Aktion getroffen werden können. Die einzige Möglichkeit, ein [CHARAKTER] zu töten, besteht darin, das Regiment zu vernichten, dem sie zugeordnet ist oder sie im Zuge einer Duell-Aktion oder einer Sonderregel zu erschlagen.

Das Regiment führt sofort eine freie Umgruppierung oder Saubere Umgruppierung außer der Reihe aus, um eine neue zulässige Formation anzunehmen. Dabei reduziert sie ihre Reihen so wenig wie möglich, um die Lücke zu füllen.

KÄMPFEND UNTERGEHEN!

Wird das Regiment deiner [CHARAKTER] vernichtet, bevor der Charakter oder das Regiment dem er zugeordnet ist, in dieser Runde agiert haben, führt er sofort eine Nahkampf-Aktion außer der Reihe gegen ein gegnerisches Regiment, mit dem er sich in Kontakt befindet, durch. Mit anderen Worten, ein heldenhaftes letztes Kampf! Befindet sich kein gegnerisches Regiment in Base-Kontakt mit der [CHARAKTER], wird er einfach als Verlust entfernt.

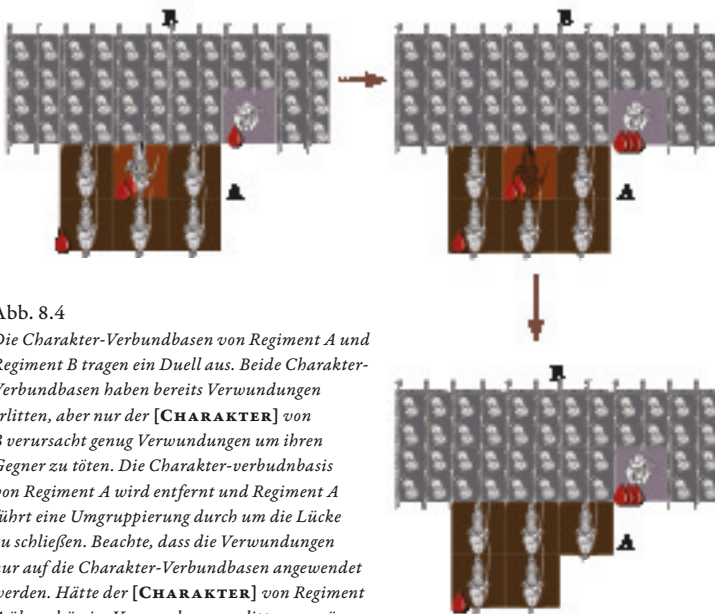


Abb. 8.4

Die Charakter-Verbundbasen von Regiment A und Regiment B tragen ein Duell aus. Beide Charakter-Verbundbasen haben bereits Verwundungen erlitten, aber nur der [CHARAKTER] von B verursacht genug Verwundungen um ihren Gegner zu töten. Die Charakter-verbundbasis von Regiment A wird entfernt und Regiment A führt eine Umgruppierung durch um die Lücke zu schließen. Beachte, dass die Verwundungen nur auf die Charakter-Verbundbasen angewendet werden. Hätte der [CHARAKTER] von Regiment A überschüssige Verwundungen erlitten, so wären diese verfallen.

CHARAKTER-VERBUNDBASEN UND ZUGEORDNETE REGIMENTER

Ist die Aktivierung des [CHARAKTERS] abgeschlossen, darfst du sofort deine nächste Befehlskarte aufdecken.

Ist es die Befehlskarte des nicht-Monster-Regiments, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist und wurde dieses Regiment in dieser Runde noch nicht aktiviert, aktiviere es sofort. Die Aktivierung eines Regiments auf diese Weise heißt „Begleitaktivierung“.

Ist es nicht die Befehlskarte dieses Regiments, lege die Befehlskarte oben auf deinen Befehlskartenstapel zurück und dein Gegner ist am Zug. Wird ein Regiment auf diese Weise aktiviert, ist das eine Begleitaktivierung.

Es ist durchaus möglich einen [CHARAKTER] zu aktivieren, ohne das Regiment, dem er derzeit zugeordnet ist, ebenfalls zu aktivieren.

Dadurch könnt ihr eure Aktivierungen strategisch nutzen, um euch einen Vorteil zu verschaffen.

Notiz: Es ist oft hilfreich, einen [CHARAKTER] nur zu aktivieren, um die Pläne deines Gegners zu durchkreuzen und deine Aktivierungen zu verzögern, anstatt immer Begleitaktivierungen auszuführen.

EINZIGARTIGE CHARAKTER-AKTIONEN

[**CHARAKTERE**] haben eine Reihe einzigartiger Aktionen, die nur sie benutzen können. Diese funktionieren regeltechnisch aber genauso wie andere Aktionen. Wenn die Befehlskarte des [**CHARAKTERS**] gezogen wird, handle alle Befehlskarten-Ereignisse ab, wähle eine für den Charakter zulässige Aktion aus und führe sie aus.

DUELL (AKTION IM KAMPF) (DUEL - COMBAT ACTION)

Um eine Duell-Aktion durchzuführen, wähle einen [**CHARAKTER**] in einem gegnerischen Regiment, das sich in Kontakt mit dem Regiment befindet, dem dein [**CHARAKTER**] sich angeschlossen hat. Dieser [**CHARAKTER**] muss nicht in Kontakt mit deinem [**CHARAKTER**] sein — wir gehen davon aus, dass lautes Geschrei weit genug trägt und blutdürstige Kämpfer im Nahkampfgetümmel den Weg zueinander finden.

Dein Gegner kann nun entscheiden, ob das Duell angenommen oder abgelehnt wird. Lehnt er ab, erleidet das Regiment des gegnerischen [**CHARAKTERS**] bis zum Ende der Runde Folgendes:

- Verbundbasen in diesem Regiment können keine Missionsziel-Zonen einnehmen, selbst falls eine Regel das ihnen normalerweise erlauben würde.
- Das Regiment nutzt den niedrigsten Entschlossenheitswert des Regiments.
- Kann nicht von der Sonderregel 'Angespornt' (inspired) profitieren.
- Wiederholt erfolgreiche Entschlossenheitstests von "1".
- Der gegnerische [**CHARAKTER**] kann bis zum Ende der Runde keine anderen Duelle ablehnen.

Nimmt der Gegner das Duell an, greifen sich beide [**CHARAKTERE**] gegenseitig gleichzeitig an, indem sie Würfelwürfe für Treffer, Verteidigung und Entschlossenheit durchführen, wie es normalerweise der Fall ist.

Alle zugefügten Verwundungen werden nur auf den [**CHARAKTER**] und nicht auf ihr ganzes Regiment angewendet.

Wenn dein Charakter während der Duell-Aktion erschlagen wird, führt dein Regiment sofort eine freie Umgruppieren-im-Kampf-Aktion durch.

Dieses Umgruppieren-im-Kampf benötigt keinen Entschlossenheitstest und wird als Sauberes Umgruppieren behandelt.

Allerdings darfst du die Reihen und Glieder nur um die minimal nötige Anzahl reduzieren, die benötigt wird, um die durch den Tod des [**CHARAKTERS**] entstandene Lücke zu füllen.

Wenn beide [**CHARAKTERE**] als Folge der Duell-Aktion vernichtet werden, führt der aktive Spieler zuerst die Umgruppieren-im-Kampf-Aktion durch.

ZAUBERN (AKTION IM KAMPF UND AUSSERHALB DES KAMPFES) (SPELLCASTING)

Diese Aktion kann nur von [**CHARAKTEREN**] mit der Sonderregel 'Zauberer (X)' (wizard (x)) oder 'Priester (X)' (priest (x)) durchgeführt werden. Sie erlaubt dem [**CHARAKTER**] den Versuch, einen Zauberspruch zu wirken, wie auf S.80 beschrieben.

Ein [Charakter] oder ein Regiment kann nicht zweimal denselben Zauberspruch als Teil einer Zaubern-Aktion während einer Aktivierung wirken.

DER KRIEGSHERR

Ein [**CHARAKTER**], die du beim Bau deiner Armee wählst, wählst du als deinen Kriegsherrn – eine mächtige und einflussreiche Person, die den Verlauf der Schlacht beeinflussen kann. Je nachdem, wen du als deinen Kriegsherrn wählst, stehen dir unterschiedliche Überlegenheitsfähigkeiten zur Verfügung. Wähle weise, da sie einen großen Einfluss auf die Spielweise deiner Armee auf dem Schlachtfeld haben.

CHARAKTER-VERBUNDBASEN INDIVIDUALISIERUNG

CHARAKTER-VERBUNDBASEN UND AUFWERTUNGEN

Magische Gegenstände und Heraldiken sind wichtige Elemente der Kultur und Geschichte einer Fraktion. Jede Fraktion hat Zugriff auf eine Liste von Charakter-Aufwertungen, wie z.B. Erbstücke, Fundstücke, etc. oder andere Fähigkeiten und einzigartige Aufwertungen wie in ihren Armeelistententrägen der Fraktionen beschrieben.

Charakter-Aufwertungen müssen nicht zwingend auf dem **[CHARAKTER]** dargestellt werden. Jede Charakter-Aufwertung kann eine Reihe von Fähigkeiten, Eigenschaftenvorteile, Sonderregeln, Befehlskarten-Ereignisse oder Überlegenheitsfähigkeiten verleihen.

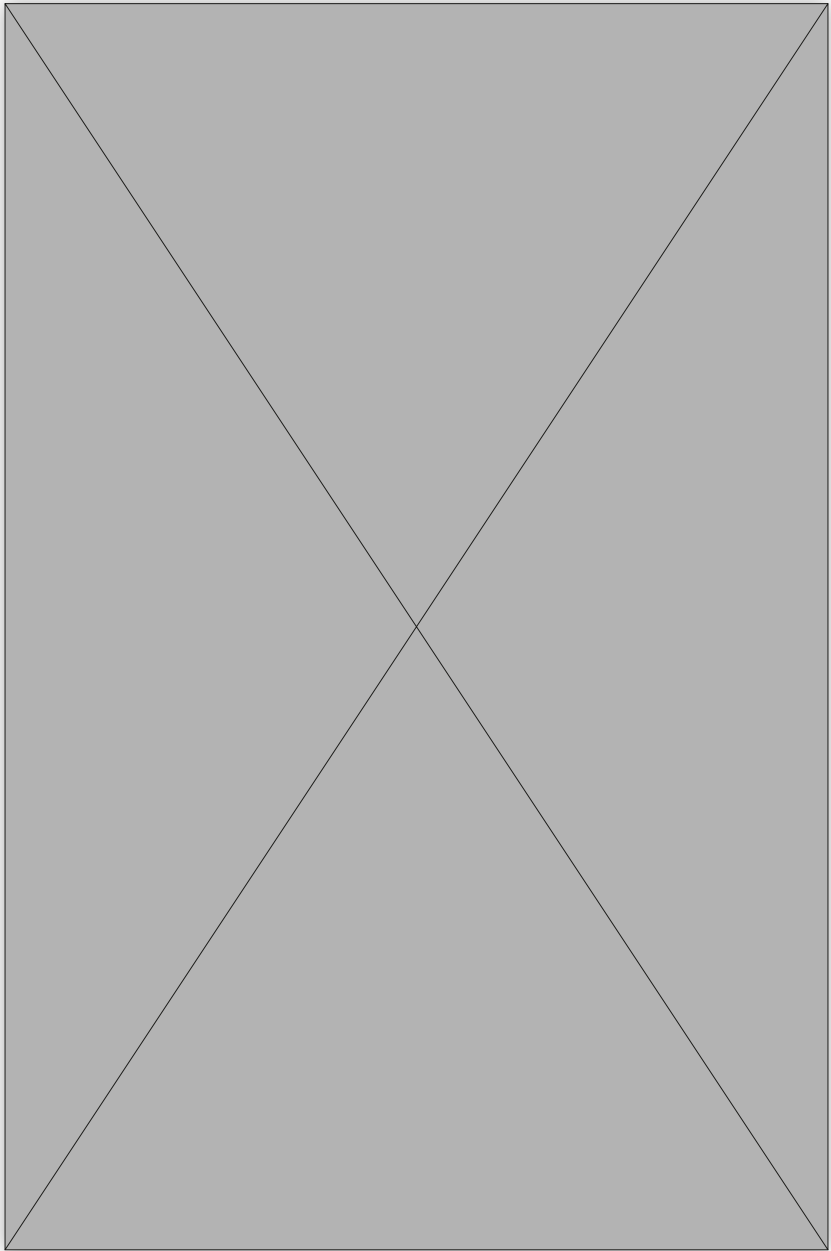
Diese Vorteile gehen verloren, sobald der **[CHARAKTER]** aus irgendeinem Grund entfernt wird. Charakter-Aufwertungen, die jedoch den Typ des **[CHARAKTERS]** verändern, wie z.B. bei 'Avatar Projection' oder 'Brood of Omgorah', müssen am Modell dargestellt werden.

CHARAKTER-VERBUNDBASEN UND MEISTERSCHAFTEN

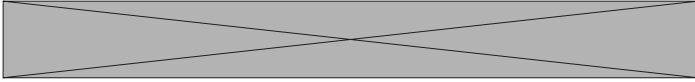
[CHARAKTERE] sind berühmte Helden oder hochbegabte Individuen, die aus der Masse hervorstechen. Ob durch Glück, Bildung, Training oder andere Einflüsse haben **[CHARAKTERE]** Fähigkeiten gemeistert, die sie einzigartig und außergewöhnlich machen, auch wenn es nicht ungewöhnlich ist, dass zwei Helden den gleichen Pfad gemeistert haben.

Meisterschaften sind optionale Fähigkeiten-Aufwertungen für deine Charaktere, die in deiner Armeeliste vermerkt sind und deinem **[CHARAKTER]** Vorteile verleihen. Ein **[CHARAKTER]** darf eine Meisterschaft auswählen, entsprechend den verfügbaren Kategorien im Eintrag des **[CHARAKTERS]**. Jede Meisterschaft kann nur einmal gekauft werden, es sei denn, etwas anderes ist angegeben.

Es gibt drei gewöhnliche Kategorien an Meisterschaften: Taktik, Kampf und Arkanes. Einige Fraktionen können jedoch nur Zugriff auf einige dieser Kategorien oder auf fraktionspezifische Kategorien haben. Alle verfügbaren Meisterschaften und Kategorien sind in den Armeelisten der jeweiligen Fraktionen zu finden.

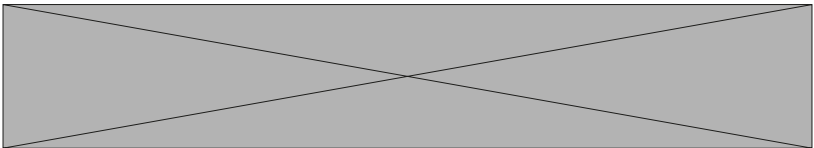


KAPITEL NEUN



ZAUBERN

IN DIESEM KAPITEL
STELLEN WIR DIE MEISTER
DER MAGISCHEN KÜNSTE
VOR UND WIE MAN DIESE
BEEINDRUCKENDEN MÄCHTE
NUTZT.



ZAUBERN (SPELLCASTING)

Das Zaubern wird durch eine spezielle Zaubern-Aktion geregelt.

Nur ein [**CHARAKTER**] mit der Sonderregel 'Zauberer (X)' (wizard (x)) oder 'Priester (X)' (priest (x)) kann eine Zaubern-Aktion ausführen, wobei einige Regeln dies auch Regimentern erlauben. X zeigt die Zauberkraft oder Zauberbegabung des Zaubers an. Die Magie ist üblicherweise die Domäne von Charakteren, aber gelegentlich hat ein Regiment Zugang zu einem oder mehreren Zaubern. Unabhängig davon, ob ein [**CHARAKTER**] oder ein Regiment sie ausführt, folgen alle Zaubern-Aktionen den gleichen Regeln. Wir werden dies später genauer beschreiben, aber zunächst werfen wir einen Blick auf die Zaubersprüche selbst.

ZAUBERSPRÜCHE (SPELLS)

Die Anzahl der Zaubersprüche, die einem Zaubersprüche zur Verfügung stehen, ist in ihrem Armeelistentrag angegeben. Der Kauf von Aufwertungen, die zusätzliche Zaubersprüche ermöglichen, gewährt keine zusätzliche Macht, sondern nur eine größere Vielfalt. Alle verfügbaren Zaubersprüche sowie ihre Effekte sind in den Armeelisten der Fraktionen beschrieben.

ZAUBERPROFILE (SPELL PROFILES)

Zaubersprüche haben ein Eigenschaftsprofil, das beschreibt, wie der jeweilige Zauberspruch wirkt. Ein Zauberspruch hat die folgenden Elemente:

Reichweite (range): Die maximale Reichweite des Zauberspruchs in Zoll. Ist die Reichweite als „Selbst“ angegeben, kann der Zauberspruch nur auf das Regiment wirken, dem der Zaubersprüche angehört und wirkt oftmals auf das gesamte Regiment.

Zauber-Level (attunement): Steht für die Schwierigkeit, einen Zauberspruch anzuwenden. Ein Zauberspruch mit niedrigerem Zauber-Level ist schwieriger anzuwenden.

Skalierend (scaling): Bestimmte Zaubersprüche besitzen das Element "Skalierend". Diese Zaubersprüche sind schwieriger anzuwenden, wenn sie auf eine größere Anzahl an Verbundbasen wirken sollen.

Effekt (effect): Die Effekte eines erfolgreich angewandten Zauberspruchs.

ZAUBERBEISPIELE

Name : Feuerpfeil (fire dart)

Reichweite: 16 Zoll **Zauber-Level:** 3

Effekt: Verursacht pro Erfolg einen Treffer auf das Ziel-Regiment. Die Treffer haben die Sonderregel 'Panzerbrechend (2)'

Name : Nebel rufen (call fog)

Reichweite: Selbst

Zauber-Level: 3 (Skalierend)

Effekt: Führt ein gegnerisches Regiment eine Fernkampf-Aktion gegen dieses Regiment durch, behandelt es bis zum Ende der Runde seinen Wert der Sonderregel 'Salve (X)', als wäre er nur halb so groß (aufgerundet).

ZAUBERN (AKTION IM KAMPF UND AUSSERHALB DES KAMPFES)

Um eine Zaubern-Aktion durchzuführen, muss der Zaubersprüche einen oder mehrere Zaubersprüche, sowie die Sonderregel 'Zauberer (X)' (wizard (x)) oder 'Priester (X)' (priest (X)) besitzen. Man geht folgendermaßen vor:

DEN ZAUBERSPRUCH UND DAS ZIEL AUSWÄHLEN

Wähle einen der verfügbaren Zaubersprüche und das Ziel-Regiment aus. Zaubersprüche, die Treffer verursachen, erfordern, dass der [**CHARAKTER**] eine Sichtlinie zu seinem Ziel ziehen kann, alle anderen Zaubersprüche nicht. Wähle auf jeden Fall ein Ziel innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs aus. Befindet sich der Zaubersprüche oder sein Regiment in Kontakt mit einem gegnerischen Regiment, ist dieses gegnerische Regiment außerdem das einzige, bei dem durch den Zaubersprüche angewendete Zaubersprüche Treffer verursachen können und der Zaubersprüche hat Sichtlinie zu diesem Regiment. Zaubersprüche mit der Reichweite "Selbst" können nur auf das eigene Regiment des Zaubersprüche angewandt werden. Ein Regiment oder ein [**CHARAKTER**] kann nicht mehr als einmal pro Runde Ziel desselben Zauberspruchs sein. Zaubersprüche, die Treffer verursachen, sind nicht von dieser Regel betroffen.

ERFOLGSWURF (ROLL FOR SUCCESS)

Ein Zauberwirker wirft eine Anzahl Würfel, die dem X-Wert der Sonderregel 'Zauberer (X)' oder 'Priester (X)' entspricht. Jedes Ergebnis, das gleich dem oder kleiner als das Zauber-Level ist, gilt als Erfolg. Man muss mindestens zwei Erfolge erzielen, damit der Zauberspruch erfolgreich wirkt, sofern nicht anders angegeben. Einige Zaubersprüche sind jedoch schwieriger erfolgreich anzuwenden, was durch den Wert "Skalierend" (scaling) dargestellt wird.

EINMISCHUNG DURCH DEN GEGNER (ENEMY INTERFERENCE)

Befindet sich ein Zauberwirker oder sein Ziel innerhalb von 10 Zoll zu einem gegnerischen Regiment oder einer gegnerischen [**CHARAKTER**] mit der Sonderregel 'Zauberer (X)' oder 'Priester (X)', während er eine Zaubern-Aktion durchführt, wird das Zauber-Level des Zauberspruchs um einen Punkt herabgestuft (-1), was die Störversuche seines Gegners darstellt. Als Zauberwirker gilt jede Verbundbasis mit der Sonderregel 'Zauberer (X)' oder 'Priester (X)'.

***Beispiel:** Ein "Ordensmagier" aus den "Hundert Königreichen" versucht, auf sein eigenes Regiment den Zauberspruch "Nebel Rufen" anzuwenden. Er verwendet hierfür fünf Würfel. Ein "Dweghom-Tempered-Zauberer" befindet sich jedoch innerhalb von 8 Zoll zur Verbundbasis des "Ordensmagiers", womit er nun Erfolge nur bei "2" oder weniger erzielt, da das Zauber-Level um einen Punkt herabgestuft wurde (-1)*

SKALIEREND (SCALING)

Nicht alle Zaubersprüche sind gleich. Einige – normalerweise diejenigen, die eher ungewöhnliche Auswirkungen haben, statt Schaden zu verursachen – sind schwieriger anzuwenden, wenn im Ziel-Regiment mehr Verbundbasen vorhanden sind. Dies wird durch die Eigenschaft "Skalierend" (scaling) dargestellt, die beim Zauber-Level angegeben ist.

Hat ein Zauberspruch die Eigenschaft "Skalierend", benötigt er möglicherweise mehr als zwei Erfolge, um zu wirken. Um dies zu bestimmen, zählt man die Anzahl der Verbundbasen im Ziel-Regiment zusammen und sieht in der folgenden Tabelle nach.

| Verbundbasen | Zusätzlich benötigte Erfolge |
|---------------------|-------------------------------------|
| 1–3 Verbundbasen | 0 |
| 4–6 Verbundbasen | 1 |
| 7–9 Verbundbasen | 2 |
| 10+ Verbundbasen | 3 |

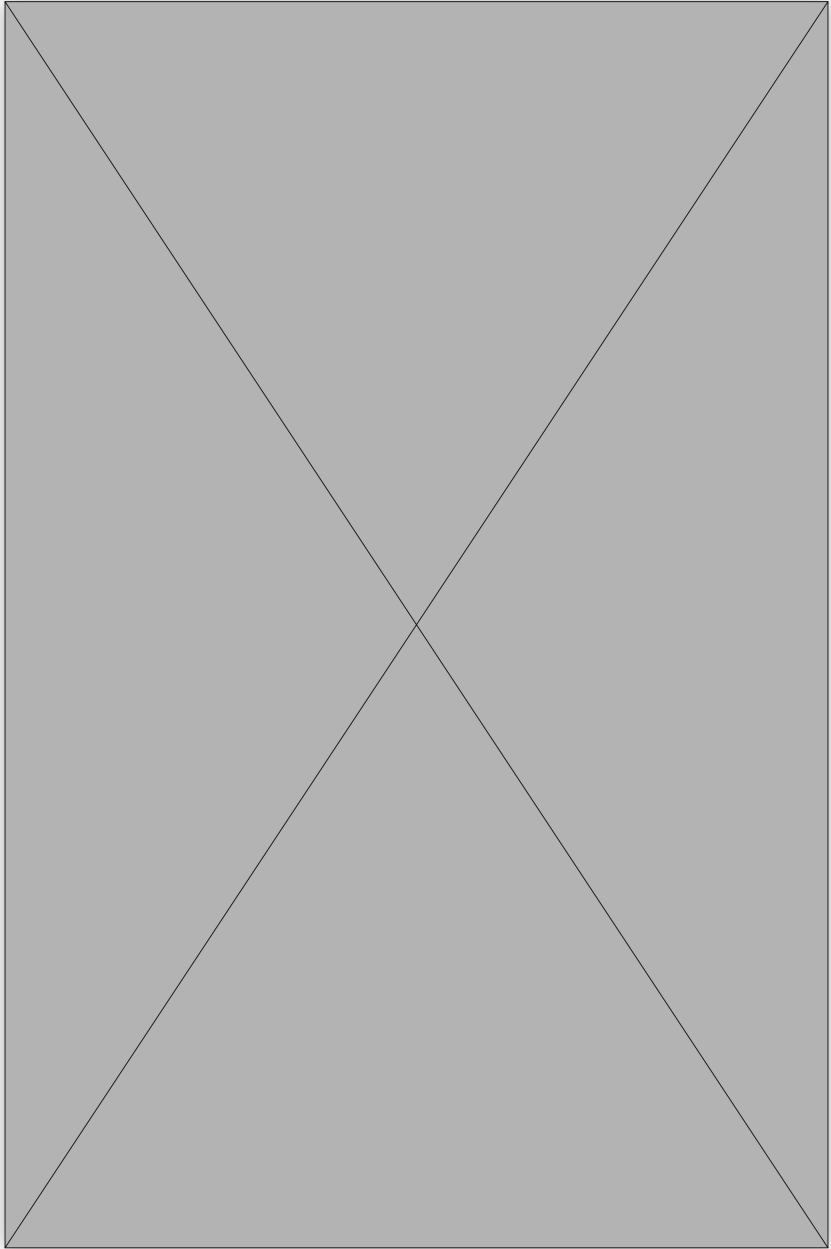
Außerdem benötigt der Zaubernde immer einen zusätzlichen Erfolg, wenn er ein Monster-Regiment mit einem "Skalierend"-Zauberspruch als Ziel hat.

Hat der Zaubernde nicht die erforderliche Anzahl an Erfolgen, dann schlägt die Zaubern-Aktion fehl und die Aktion endet. Andernfalls wird der Effekt des Zauberspruchs ausgelöst und alle nachfolgenden Schritte abgewickelt.

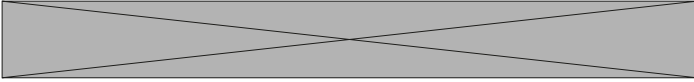
ZAUBERSPRUCH ABWICKELN (RESOLVE SPELL)

Angenommen, alle notwendigen Erfolge wurden erzielt, dann folgt man den Anweisungen des Zauberspruchs, so wie unter Effekt aufgelistet. Verursacht der Zauberspruch Treffer, macht der Gegner Verteidigungswürfe, entfernt Verluste und führt Moraltests durch (siehe Kapitel 5 "Wunden und Verluste" und Kapitel 6 "Entschlossenheit"). Für Zaubersprüche, die von der Flanke oder Rückseite des Ziels aus angewendet werden, gelten die „Flanke und Rückseite“-Regeln nicht.

Wenn nicht anders angegeben, dauern Zaubersprüche normalerweise bis zum Ende der Runde. Wird ein Zauberwirker aus irgendeinem Grund aus dem Spiel entfernt, bevor er wieder agieren kann, bleibt die Wirkung jedes Zauberspruchs, der durch den Zaubernden angewendet wurde, bis zum Ende der Runde bestehen.

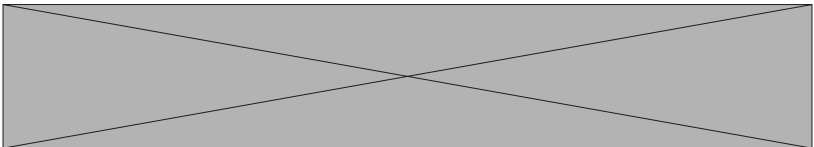


KAPITEL ZEHN

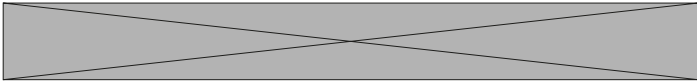


GELÄNDE

IN DIESEM KAPITEL
ERKLÄREN WIR, WIE
ARMEEN MIT IHRER
UMGEBUNG INTERAGIEREN,
INDEM SIE IN DICHTEN
WÄLDERN IN DECKUNG
GEHEN ODER VORTEILHAFTE
STELLUNGEN BESETZEN



CONQUEST-Schlachtfelder bestehen aus zwei Arten von Gelände: Zonen-Gelände (zonal terrain) und Garnison-Gelände (garrison terrain). Diese bieten jeweils verschiedene taktische Vorteile und Herausforderungen: Zonen-Gelände stellt einen Bereich auf dem Schlachtfeld dar, der bestimmte Vor- oder Nachteile mit sich bringt, ansonsten aber ohne zusätzliche Regeln durchquert werden kann. Beispiele hierfür sind Hügel, Sümpfe, Flüsse und unwegsames Gelände. Garnison-Gelände stellt Bereiche "befestigten" Geländes dar, welche ein Regiment nicht in geschlossener Formation durchqueren kann, jedoch den Truppen, die diese Bereiche besetzen wollen, erhebliche Vorteile bietet.



HÖHENSTUFENREGELN (ELEVATION RULES)

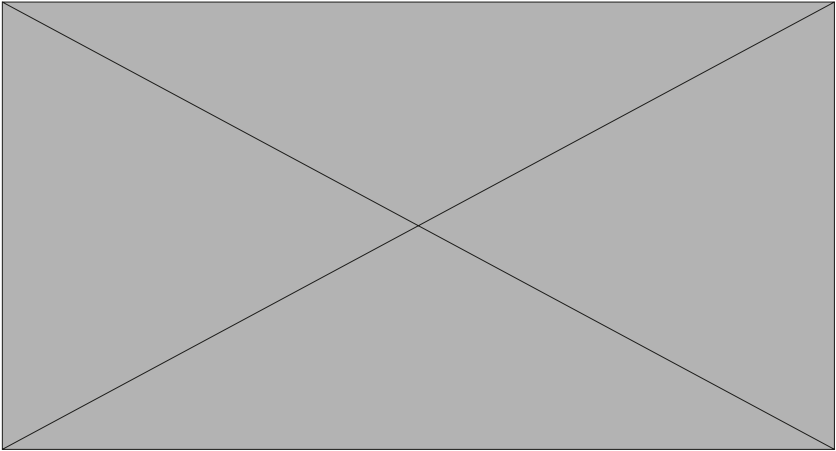
Gebiete mit erhöhtem Gelände, wie z.B. Hügel, ermöglichen es Regimentern andere Regimenter und sichtbeeinträchtigendes Gelände (obscuring terrain) zu überblicken.

Das Schlachtfeld und sein Gelände haben die Höhenstufe 0, wenn nicht anders angegeben.

Für einige Gelände, sowohl mit der Eigenschaft "Zonen" als auch "Garnison", wie z.B. Hügel und Festungsmauern, gilt die Geländeregeln 'Höhenstufe (X)' (elevation (x)). Ein Regiment auf einem Zonen-Gelände mit der Höhenstufe X wird größtmäßig behandelt als die Summe aus seiner Größe und der Gelände-Höhenstufe.

Beispiel: Ein Regiment aus Miliz-Bogenschützen (Größe 1) steht auf einem Hügel (Höhenstufe 2) und wird daher behandelt, als hätte es Größe 3.

Verbundbasen können Schüsse mit unbehinderter Sichtbahn (clear shots) über andere Regimenter und sichtbeeinträchtigendes Gelände (obscuring terrain) mit kleinerer Größe abgeben. Somit können Verbundbasen auf Höhenstufe 3 über Verbundbasen auf Höhenstufe 2 hinwegsehen, Verbundbasen auf Höhenstufe 4 können über Verbundbasen auf Höhenstufe 3 und 2 hinwegsehen usw. In ähnlicher Weise sieht eine Verbundbasis, die eine Fernkampf-Aktion gegen ein Ziel mit größerer Höhenstufe (und damit Größe) durchführt über alle Regimenter und sichtverhinderndes Gelände (obstructing terrain) mit niedrigerer Höhenstufe als das Ziel hinweg.



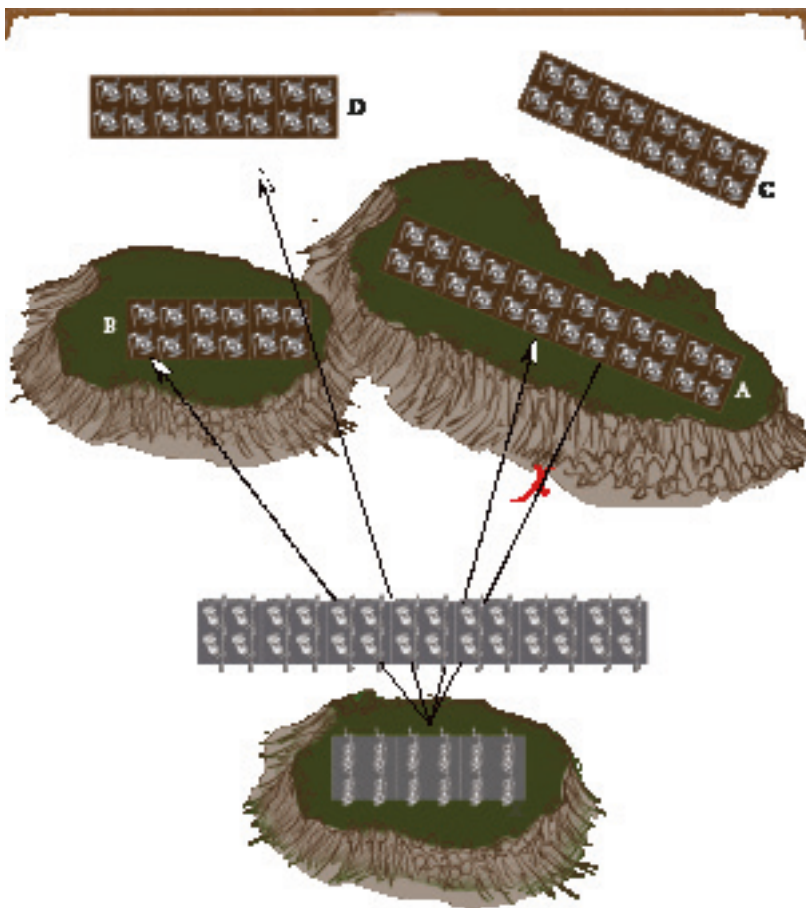


Abb. 10.1

Regiment X kann ohne Behinderung eine Salve auf Regiment A abfeuern, da Regiment X sich auf einem Hügel (Höhenstufe 2) befindet, wie auch Regiment A. In ähnlicher Weise hätte es auch auf Regiment B eine unbehinderte Schussbahn. Jedoch hat Regiment B auch Höhenstufe 2 und behindert daher Schüsse auf Regiment D. Regiment C ist ebenfalls sicher, da das auf einem Hügel mit Höhenstufe 2 stehende Regiment A, Salven von Regiment X behindert. Umgekehrt könnten sowohl Regiment A als auch B Salven auf Regiment X abfeuern, die Regiment C und D wären durch die Regimente A und B behindert.

ZONEN-GELÄNDE (ZONAL TERRAIN)

Die Regimente können über Zonen-Gelände hinweg und durch es hindurch marschieren. Jedoch bieten verschiedene Zonen-Gelände Vor- oder Nachteile, je nachdem, welche Geländeregeln dem spezifischen Gelände vor Spielbeginn zugeordnet wurden.

Zonen-Gelände kann beliebig groß und beliebig geformt sein. Da Zonen-Gelände oft dem Spieltisch angepasst wird, ist es wichtig, dass die Gegner sich vor Spielbeginn über Typ und Größe der Zonen-Gelände einigen, damit es während des Spiels keine Unstimmigkeiten gibt. Befindet sich irgendein Teil einer Verbundbasis innerhalb der Grenzen eines Zonen-Geländes, so zählt sie als in diesem Zonen-Gelände.

Anstatt die Regeln für bestimmte Zonen-Gelände vorzugeben, stellen wir eine Liste mit Geländeregeln für Zonen-Gelände zur Verfügung, die jeder für Bereiche seines Schlachtfeldes anwenden kann. Theoretisch kann jeder für jeden Bereich mit Zonen-Gelände so viele davon anwenden, wie er möchte, jedoch würden wir empfehlen, sich auf zwei oder drei Regeln pro Geländetyp zu beschränken.

Die Gegner müssen sich außerdem einigen, welche Zonen-Gelände die Sicht verhindern (obstructing) oder beeinträchtigen (obscuring). Normalerweise sind dies Hügel und Wälder, aber auch Ruinen, Maisfelder und andere Elemente sollten hier in Betracht gezogen werden.

Es liegt an euch bzw. der Organisation, das Zonen-Gelände auf dem Schlachtfeld festzulegen. Jede Gelände-Zone hat eine festgelegte Größe (mindestens 0, maximal 4) und kann mehrere Schlüsselbegriffe mit den folgenden Regeln haben:

Beispiele:

- **Wald:** Größe 3, durchquerbar, behindernd, Deckung
- **Hügel:** Größe 2, sichtverhindernd, erhöht

ERHÖHT (ELEVATED)

Regimenter können sich durch erhöhtes Gelände hindurchbewegen. Verbundbasen, die auf erhöhtem Zonen-Gelände stehen, zählen ihre Größe als die Summe ihrer Größe plus die Größe des Geländes.

DECKUNG (COVER)

Ein Regiment, das als Teil einer Fernkampf-Aktion eine Sichtlinie durch Deckung-Zonen-Gelände zieht und/oder ein Regiment als Ziel hat, dessen Verbundbasen alle in einem

Deckung-Zonen-Gelände sind, halbiert den Wert X (aufgerundet) seiner Sonderregel 'Salve (X)' (barrage (x)). Ein Regiment profitiert nur von Deckung, falls seine Größe gleich groß oder kleiner als die Größe des Deckung-Zonen-Geländes ist.

Hat ein Regiment alle seine Verbundbasen innerhalb dieses Zonen-Geländes, erleidet es keinerlei Nachteile für seine Sonderregel 'Salve (X)', falls es es dabei seine Sichtlinie durch das Zonen-Gelände zieht, in dem es sich befindet. Zieht ein Regiment, welches mit all seinen Verbundbasen innerhalb dieses Zonen-Geländes steht, eine Sichtlinie durch ein anderes Deckung-Zonen-Gelände, erleidet es die üblichen Nachteile für seine Sonderregel 'Salve (X)'.

SICHTVERHINDERND (OBSTRUCTING)

Sichtverhinderndes Zonen-Gelände erlaubt es Regimentern, die gleich groß oder kleiner sind, nicht, eine Sichtlinie hindurchzuziehen. Verbundbasen, die sich auf Zonen-Gelände mit der Geländeregeln 'Sichtverhindernd' befinden (z.B. auf Hügeln stehen), können ungeachtet ihrer Größe eine Sichtlinie in Richtung eines gegnerischen Regiments ziehen und umgekehrt.

DURCHQUERBAR (TRAVERSABLE)

Regimenter können sich durch durchquerbares Gelände bewegen. Dieses Zonen-Gelände fügt seine Größe nicht der Gesamtgröße des Regiments hinzu.

BEHINDERND (HINDERING)

Führt ein Regiment einen Sturmangriff (charge) aus und mindestens die Hälfte seiner Verbundbasen (aufgerundet) bewegen sich dabei durch behinderndes Zonen-Gelände hindurch, fügt das Regiment keine Treffer über die Sonderregel 'Aufprall (X)' (impact(x)) zu. Zusätzlich können Mittlere und Schwere Regimente während der Runde, in der mindestens die Hälfte ihrer Verbundbasen durch dieses Zonen-Gelände hindurch einen Sturmangriff ausführt, die Sonderregel 'Anspornen' (inspired) nicht nutzen.

GEFÄHRLICH (DANGEROUS)

Bewegt sich ein Regiment (march) auf oder durch gefährliches Zonen-Gelände, wirft für jede Verbundbasis, die sich darauf oder hindurch bewegt, einen Würfel. Bei jedem Ergebnis von "6", erleidet das Regiment 1 Verwundung. Kavallerie- und Streitwagen-Regimenter erleiden stattdessen 2 Verwundungen für jedes Wurfresultat von "6". Führe für Verwundungen durch gefährliches Gelände keine Moraltests durch.

LEBENSGEFÄHRLICH (PERILOUS)

Bewegt sich ein Regiment (march) auf oder durch lebensgefährliches Zonen-Gelände, wirf für jede Verbundbasis, die sich darauf oder hindurch bewegt, einen Würfel. Bei jedem Ergebnis von "4", "5" oder "6", erleidet das Regiment 1 Verwundung. Kavallerie- und Streitwagen-Regimenter erleidet stattdessen bei jedem Ergebnis von 2 Verwundungen für jedes Würfergebnis von "4", "5" oder "6". Führe für Verwundungen durch lebensgefährliches Gelände keine Moraltests durch.

UNPASSIERBAR (IMPASSABLE)

Regimenter können sich nicht auf oder durch unpassierbares Gelände bewegen.

WASSER (WATER)

Hat ein Regiment mindestens die Hälfte seiner gesamten Verbundbasen (aufgerundet) innerhalb eines solchen Geländes, erhält es -1 auf seinen Nahkampfwert (clash), bis zu einem Minimum von 1.

GARNISON-GELÄNDE (GARRISON TERRAIN)

Die Regeln für Garnison-Gelände dienen dazu, Gelände wie Gebäude und befestigte Positionen darzustellen. Wie bei Zonen-Gelände ist es wichtig, die Grenzen von Garnison-Gelände sowie andere geltende Geländeregeln wie 'Höhenstufe (X)' vor Spielbeginn zu vereinbaren.

Was die Ausmaße des Garnison-Geländes angeht, so gehen die Regeln davon aus, dass Garnison-Gelände mit 4 Zoll bis 6 Zoll Durchmesser verwendet werden. Verwendet ihr größere oder kleinere Garnison-Gelände, könnt ihr die Regeln an eure Auswahl anpassen. Denkt jedoch daran, alle Änderungen vor Spielbeginn mit dem Gegner zu besprechen!

Wir empfehlen, dass Garnison-Gelände mindestens 6 Zoll voneinander und 6 Zoll von den Rändern des Schlachtfeldes entfernt platziert werden und sich nicht mit Missionszielen (siehe Kapitel 12 "Die Schlacht schlagen" unter "Aufbau des Schlachtfeldes") überschneiden.

Ein Regiment kann keine Marschieren-Aktion (march) in oder durch Garnison-Gelände ausführen. Genau genommen kann es nicht näher als 1 Zoll an ein Garnison-Gelände heranmarschieren, es sei denn, es will dieses Garnison-Gelände besetzen.

GARNISON-GELÄNDE BESETZEN (OCCUPYING GARRISON TERRAIN)

Jedes Garnison-Gelände hat einen 'Verteidigungswert (X)' (defense (x)) und einen 'Kapazitätswert (X)' (capacity (x)) sowie eine 'Höhenstufe (X)' (elevation (x)).

Nur Infanterie-Regimenter können Garnison-Gelände besetzen und auch nur dann, wenn die Anzahl der Verbundbasen gleich dem oder kleiner als der Kapazitätswert des Garnison-Geländes ist. Für alle Spielzwecke wird das besetzende Regiment, aufgrund der engen Grenzen des Garnison-Geländes, betrachtet, als hätte es eine Frontreihe, die aus all seinen verbleibenden Verbundbasen besteht. Die meisten Garnison-Gelände haben einen Kapazitätswert von "4". Es ist jedoch möglich, dies an die ausgewählten Gelände anzupassen.

Ein Regiment besetzt ein unbesetztes Garnison-Gelände, indem es durch eine Marschieren-Aktion mit ihm in Kontakt tritt. Entferne das Regiment vom Tisch und platziere eine beliebige Anzahl von Verbundbasen oder Modellen irgendwo auf dem Garnison-Gelände, um zu zeigen, wer es besetzt. Hat das Regiment irgendwelche Aktionen übrig, gehen diese verloren und seine Aktivierung endet.

Hat dein Regiment zu viele Verbundbasen, um in das Garnison-Gelände zu passen, kann es das Gelände nicht besetzen und muss seine Marschieren-Aktion 1 Zoll davon entfernt beenden. Auf einem Garnison-Gelände haben alle Verbundbasen des besetzenden Regiments eine Verteidigung von +X, wobei X der Verteidigungswert des Garnison-Geländes ist und die Größe der Verbundbasen des Regiments dem Wert X der Geländeregel 'Höhenstufe (X)' des Garnison-Geländes entspricht. Die meisten Garnison-Gelände haben eine Verteidigung von (1). Es ist jedoch möglich, dies an die ausgewählten Gelände anzupassen. Ein Regiment auf einem Garnison-Gelände hat ein Sichtfeld von 360°.

GARNISON-GELÄNDE VERLASSEN (LEAVING GARRISON TERRAIN)

Ein Regiment kann das Garnison-Gelände, das es besetzt, verlassen, indem es zwei Marschieren-Aktionen durchführt. Alle Modelle und Verbundbasen werden zum Regiment zurückgestellt und eine einzelne Verbundbasis wird in Kontakt mit einer Kante des Garnison-Geländes platziert. Dann werden alle anderen Verbundbasen des Regiments in einer zulässigen Formation aufgestellt, so dass keine Verbundbasis weiter vom Garnison-Gelände entfernt ist als ihr niedrigster Marschwert

und sie mindestens 1 Zoll von allen gegnerischen Regimentern entfernt ist, wobei andere verbündete Regimenter oder Garnison-Gelände nicht überschritten sein dürfen. Wenn die restlichen Verbundbasen nicht innerhalb des Marschwertes des Regiments platziert werden können, dann darf man sie auch bis zum Doppelten des niedrigsten Marschwertes des Regiments platzieren, jedoch zählt das Regiment nun als "Gebrochen".

Kann das Regiment nicht innerhalb des doppelten niedrigsten Marschwertes seiner Verbundbasen platziert werden, dann kann das Regiment das Garnison-Gelände, welches es besetzt hält, nicht verlassen.

Hat das Regiment das Garnison-Gelände erfolgreich verlassen, wird es davon 1 Zoll weit weggeschoben und seine Aktivierung endet. Kann es nicht 1 Zoll weit weggeschoben werden, da dies das Regiment innerhalb 1 Zoll eines gegnerischen Regiments bringen würde oder es dazu bringen würde, andere Regimenter oder Garnison-Gelände zu überschneiden, dann schiebe es so weit weg wie möglich.

Dies ist die einzige Ausnahme, die es einem Regiment erlaubt, sich innerhalb von 1 Zoll eines Garnison-Geländes zu befinden, wenn es dieses nicht besetzt oder angegriffen hat.

Ein Regiment kann ein Garnison-Gelände nicht innerhalb derselben Runde besetzen und wieder verlassen.



Abb. 10.2

Das Regiment verlässt das Garnison-Gelände, indem zuerst eine Verbundbasis in Kontakt mit dem Gelände platziert wird und dann die restlichen Verbundbasen in einer zulässigen Formation aufgestellt werden. Schließlich wird das Regiment vom Garnison-Gelände weggeschoben.

RÜCKZUG-AKTIONEN UND GARNISON-GELÄNDE (WITHDRAW FROM GARRISON TERRAIN)

Ein Regiment, das ein Garnison-Gelände besetzt, kann es verlassen, auch wenn es durch gegnerische Regimenter angegriffen wird. Befolge die Regeln für das Verlassen, wie oben erklärt.

GARNISON-GELÄNDE ANGREIFEN (CHARGING GARRISON TERRAIN)

Dein Regiment kann einen Sturmangriff gegen ein von einem gegnerischen Regiment besetztes Garnison-Gelände durchführen, als wäre das Gelände selbst das gegnerische Regiment.

Da Garnison-Gelände selten rechteckig sind, ist es oft nicht möglich, bündig an das Gelände heranzuschwenken. Das Regiment wird stattdessen so bündig wie möglich an das Gelände herangeschwenkt, und zwar über die kürzest mögliche Entfernung.

GARNISON-GELÄNDE UND AUFPRALL-ANGRIFFE (GARRISON TERRAIN AND IMPACT ATTACKS)

Regimenter haben keinen Nutzen von der Sonderregel „Aufprall (X)“ (impact (x)), wenn sie ein Garnison-Gelände angreifen.

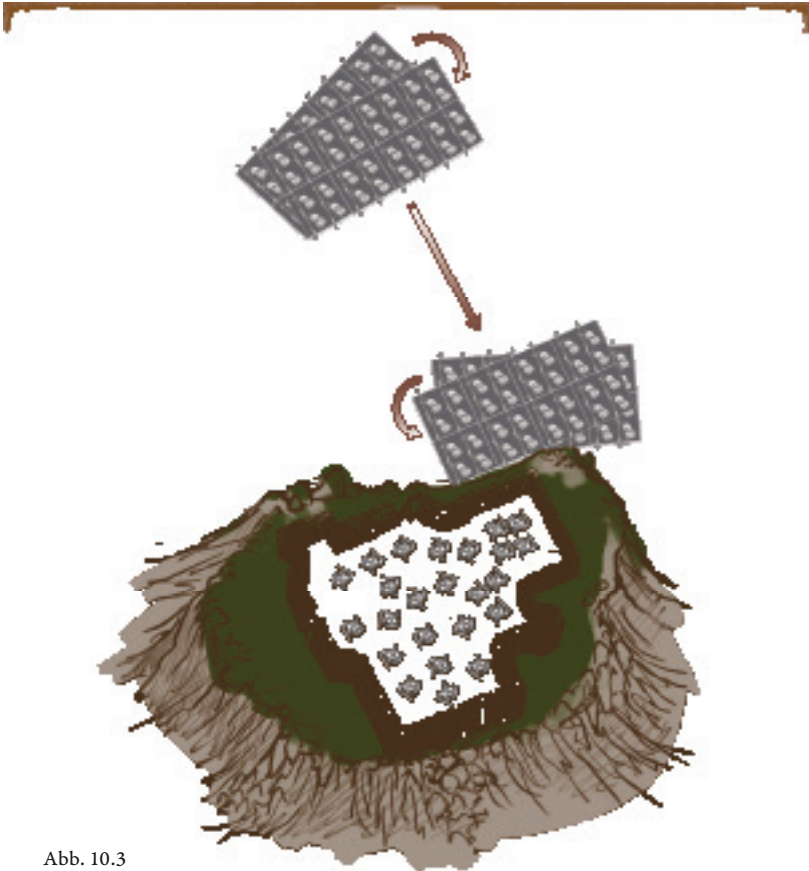


Abb. 10.3

NAHKAMPF-AKTIONEN UND GARNISON-GELÄNDE (CLASH ACTIONS AND GARRISON TERRAIN)

Ist ein Regiment in Kontakt mit einem Garnison-Gelände, das von einem gegnerischen Regiment besetzt ist, kann es eine Nahkampf-Aktion gegen das besetzende Regiment durchführen. Um sich an unregelmäßige Kanten von Garnison-Gelände anzupassen, führen alle Verbundbasen der Frontreihe des Regiments ihre Angriffe so aus, als wären sie in Kontakt mit dem besetzenden Regiment, während alle anderen Verbundbasen wie üblich unterstützende Angriffe beitragen.

Die einzige Ausnahme sind Verbundbasen, die mit anderen gegnerischen Regimentern in Kontakt sind – ihre Angriffe müssen eines der anderen Regimenter in Kontakt zum Ziel haben, auch wenn sie mit dem Garnison-Gelände ebenso in Kontakt sind.

Die Nahkampf-Aktion wird ansonsten ganz normal abgewickelt.

Wenn ein Regiment ein Garnison-Gelände besetzt und ein gegnerisches Regiment mit ihm in Kontakt steht, kann das besetzende Regiment eine Nahkampf-Aktion durchführen. Ist dies der Fall, greifen alle Verbundbasen des besetzenden Regiments so an, also ob sie mit dem gegnerischen Regiment in Kontakt wären.

Befindet sich mehr als ein gegnerisches Regiment in Kontakt mit dem Garnison-Gelände, können die besetzenden Verbundbasen unterschiedliche Gegner in Kontakt als Ziel wählen – auch wenn dadurch auf Angriffe gegen ein gegnerisches Regiment verzichtet wird und der Fokus stattdessen auf ein anderes gerichtet wird. Die Nahkampf-Aktion wird ansonsten ganz normal abgewickelt.

IN GARNISON-GELÄNDE AUSGELÖSCHT WERDEN (WIPED OUT IN GARRISON TERRAIN)

Wird ein Regiment in Garnison-Gelände auf irgendeine Weise vernichtet, kann ein gegnerisches Regiment, das sich in Kontakt mit dem Garnison-Gelände befindet und in der Lage ist das Garnison-Gelände zu besetzen, dies sofort tun, ohne dass es das Regiment zusätzliche Aktionen kostet. Jedoch endet dann seine Aktivierung. Jedes gegnerische Regiment in Kontakt mit dem Garnison-Gelände, welches das Gelände nicht besetzen kann, kann stattdessen sofort eine freie zusätzliche Umgruppieren-Aktion (reform action) durchführen.

FERNKAMPF-AKTIONEN UND GARNISON-GELÄNDE (VOLLEY ACTIONS AND GARRISON TERRAIN)

Ein Regiment, das Garnison-Gelände besetzt, kann Fernkampf-Aktionen wie üblich durchführen. Das Regiment kann eine Fernkampf-Aktion in jede Richtung durchführen, indem es die Reichweite misst und von einem beliebigen Rand des Garnison-Geländes aus die Sichtlinie berechnet.

Um die Sichtlinien für Garnison-Gelände besetzende Regimenter zu ermitteln, behandle die Größe des schießenden Regiments gleich dem Wert X der Geländeregulierung 'Höhenstufe (X)' des Garnison-Geländes. Verbundbasen im besetzenden Regiment führen eine Fernkampf-Aktion wie üblich durch. Da einige Sonderregeln, wie z.B. 'Indirekter Beschuss' bei der Besetzung eines Garnison-Geländes nicht funktionieren, sollte immer überprüft werden, ob die Sonderregeln eines Regiments bei der Besetzung von Garnison-Gelände angewendet werden können.

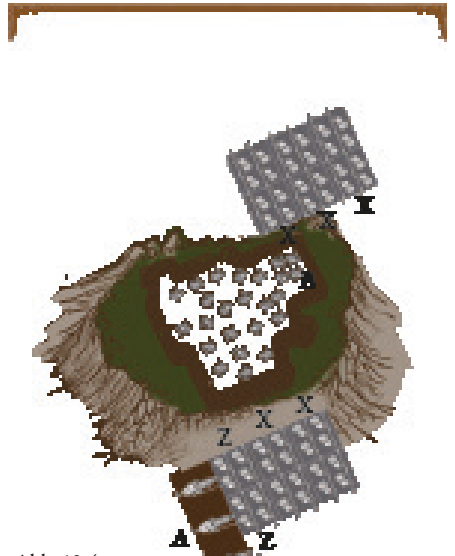
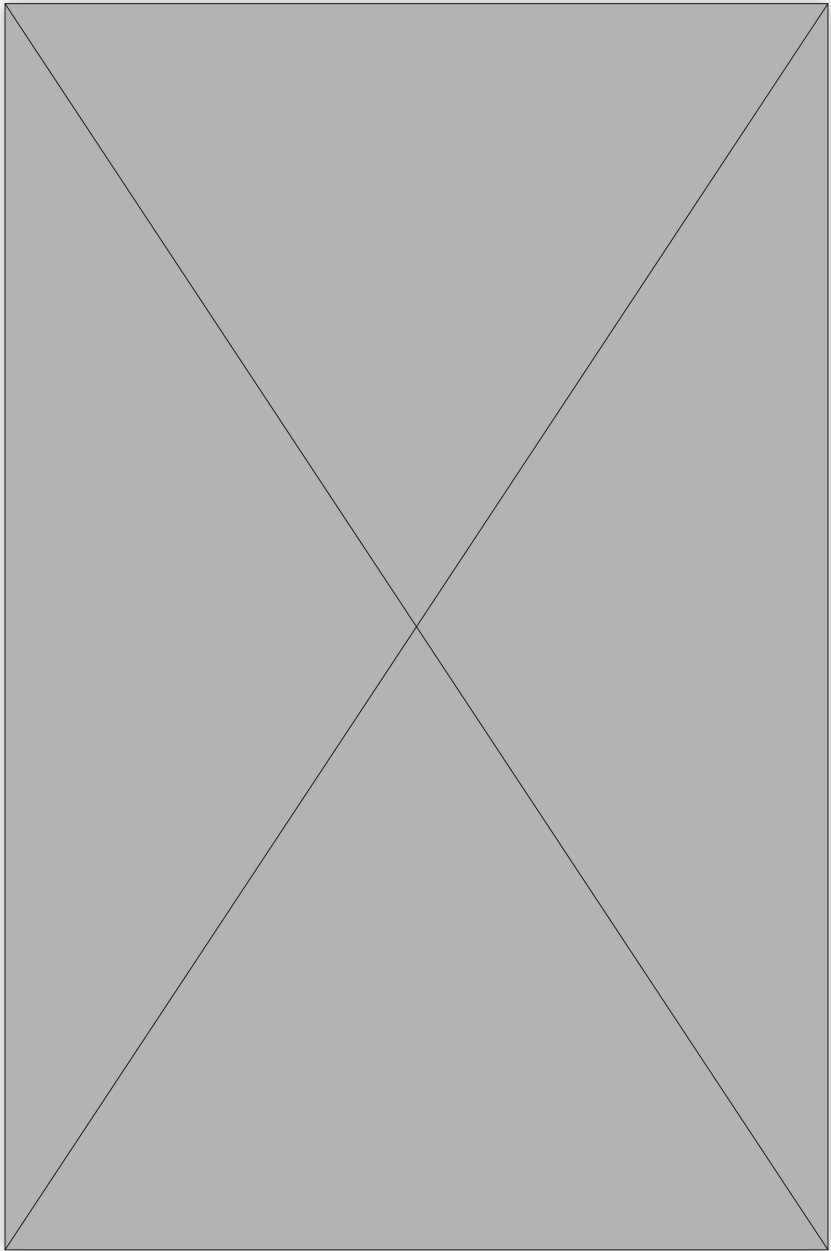
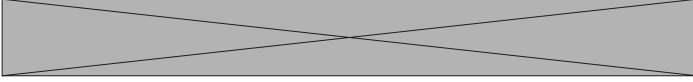


Abb. 10.4
Die mit X markierten Verbundbasen würden einen vollen Angriff gegen Regiment B im Garnison-Gelände durchführen. Die mit Z markierten Verbundbasen würden einen vollen Angriff gegen Regiment A durchführen. Alle anderen verbündeten Verbundbasen unterstützen wie üblich. Regiment B hat noch sechs volle Verbundbasen. Wenn es eine Nahkampf-Aktion durchführt, kann es die Angriffe dieser Verbundbasen auf die zwei gegnerischen Regimenter in Kontakt aufteilen oder sich darauf fokussieren, nur ein Regiment anzugreifen.



KAPITEL ELF



SONDERREGELN & BEFEHLSKARTEN- EREIGNISSE

IN DIESEM KAPITEL FINDEST
DU UMFASSENDE LISTEN DER
BEFEHLSKARTEN-EREIGNISSE
UND SONDERREGELN, DIE
IN CONQUEST VERWENDET
WERDEN, EGAL OB SIE
NATÜRLICHE FÄHIGKEITEN
SIND, DURCH ZAUBERSPRÜCHE
ERMÖGLICHT WERDEN,
ODER SICH AUF ANDERE
UNGEWÖHNLICHERE WEISE
MANIFESTIEREN...



BEFEHLSKARTEN-EREIGNISSE (DRAW EVENTS)

Dieser Abschnitt enthält eine umfassende Liste der Befehlskarten-Ereignisse, die in CONQUEST verwendet werden, unabhängig davon, ob es sich um natürliche Eigenschaften handelt, sie durch Zaubersprüche ermöglicht werden oder sich auf andere seltsame Weise manifestieren.

Verleiht ein Befehlskarten-Ereignis oder eine Fähigkeit mehrere Instanzen desselben Befehlskarten-Ereignisses, dann werden diese Ereignisse nicht addiert, es sei denn, sie haben einen (+X) Wert. Aktiviert ein Regiment ein Befehlskarten-Ereignis mit (+X) Wert, so zählt das Regiment vor Erhalt als hätte es Wert (0) dieses Ereignisses. Wurde das Befehlskarten-Ereignis (+X) hinzugefügt, verliert es das „+“. Mehrere Instanzen von Befehlskarten-Ereignis (X) und (+X) werden wie Sonderregel (X) und (+X) abgehandelt.

Man kann sich entscheiden, ein Befehlskarten-Ereignis nicht auszuführen, wenn die Befehlskarte aufgedeckt wird. Fügt ein Befehlskarten-Ereignis Treffer zu, führt ihr Verteidigungswürfe aus, entfernt Verluste und führt Moraltests aus, wie auf den Seiten 46 und 60 beschrieben.

Bastion (X) (bastion (x)): Bis zum Ende der Runde erhalten alle Verbundbasen des Regiments +X auf ihren Verteidigungswert (defense).

Biotische Erneuerung (biotic renewal): Wirf einen W6. Das Regiment heilt die gewürfelte Anzahl an Verwundungen (wounds). Wenn es sich bei dem betroffenen Regiment nicht um Infanterie handelt, heilt es nur die halbe Anzahl an Verwundungen (aufgerundet).

Eilmarsch (double time): Wenn dieses Regiment in seiner Aktivierung zwei Marschieren-Aktionen (march action) ausführt, kann es eine zusätzliche freie Marschieren-Aktion ausführen.

Schießen und Vorrücken (fire and advance): Wenn das Regiment als seine zweite Aktion eine Fernkampf-Aktion (volley) ausführt, kann es direkt danach eine freie zusätzliche Marschieren-Aktion (march) ausführen. Das Regiment kann sich bei dieser Marschieren-Aktion nicht seitwärts oder rückwärts bewegen.

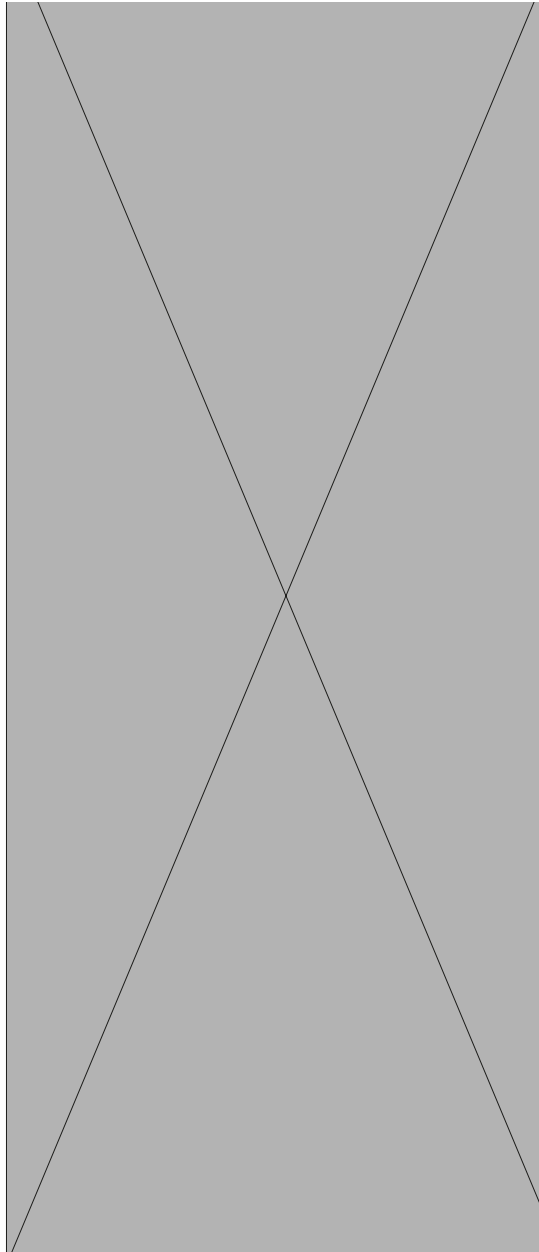
Fluxverstärkung (flux-powered): Das Regiment erhält bis zum Ende der Runde, vom Spieler ausgewählt, einen der folgenden Boni:

- +2 auf den Nahkampfwert (clash)
- +2 auf den Attackenwert (attacks)

Mörderische Salve (murderous volley): Verwundungen, die durch die Fernkampf-Aktion dieses Regiments innerhalb einer Entfernung von 12" erzielt wurden, verursachen Moraltests, wenn das Regiment in dieser Runde eine Zielen-Aktion (take aim action) ausgeführt hat.

Regeneration (X) (regeneration(x)): Das Regiment heilt sofort X Verwundungen. [CHARAKTER], die sich dem Regiment angeschlossen haben, werden für diesen Heileffekt ignoriert.

Wenn ein [CHARAKTER] das Befehlskarten-Ereignis 'Regeneration (X)' besitzt, dann wird nur der [CHARAKTER] geheilt. Zu viel geheilte Verwundungen gehen verloren.



SONDERREGELN (SPECIAL RULES)

Wenn eine Sonderregel oder Fähigkeit mehrere Wirkungen der gleichen Sonderregel (X) verleiht, dann addieren sich die Wirkungen dieser Sonderregel nicht, außer die Sonderregel hat einen Wert (+X). Erhält eine Verbundbasis mehrere Wirkungen einer Sonderregel mit (+X) Wert, zählt das Regiment so, als hätte es zuvor einen Wert von 0 dieser Sonderregel gehabt. Würde die Sonderregel (+X) hinzugefügt, verliert sie das „+“. Fügt eine Sonderregel Treffer zu, führt ihr Verteidigungswürfe aus, entfernt Verluste und führt Moraltests aus, wie auf den Seiten 46 und 60 beschrieben.

Beispiel 1: Ein Regiment hat die Sonderregel ‚Spalten (1)‘ (cleave (1)). Eine andere Sonderregel verleiht diesem Regiment ebenfalls ‚Spalten (1)‘. Weil beide Sonderregeln den gleichen Wert haben, addieren sie sich nicht und das Regiment hat nur ‚Spalten (1)‘. Wäre die zweite Instanz stattdessen ein ‚Spalten (+1)‘ gewesen, würden sich die Wirkungen von ‚Spalten (1)‘ und ‚Spalten (+1)‘ addieren und das Regiment hätte ‚Spalten (2)‘.

Beispiel 2: Ein Regiment ohne ‚Spalten (X)‘ erhält die Sonderregel ‚Spalten (+1)‘. Das Regiment zählt so, als hätte es ‚Spalten (0)‘, was jetzt zu ‚Spalten (1)‘ wird. Das Regiment zählt jetzt so, als hätte es die Sonderregel ‚Spalten (1)‘ ohne das „+“. Würde das Regiment erneut ‚Spalten (1)‘ erhalten, würde es nicht addiert werden, sondern bei ‚Spalten (1)‘ bleiben.

[AURA] ([aura]): Einige Sonderregeln haben einen Flächeneffekt, der alle Regimenter in Reichweite betrifft. Diese Sonderregeln sind am Schlüsselbegriff **[AURA]** neben ihrem Namen zu erkennen. Die Reichweite einer **[AURA]** wird von einem beliebigen Punkt eines Regiments mit der entsprechenden Sonderregel aus gemessen. Kündigt ein Regiment eine Aktion an während es sich in Reichweite einer **[AURA]** befindet, profitiert es bis zum Ende der Aktion vom Effekt. Ein Regiment kann nicht mehr als einmal von derselben **[AURA]**-Sonderregel profitieren.

[Immer aktiv]: Regeln und Fähigkeiten mit diesem Schlüsselbegriff zählen immer als aktiv, egal ob der **[Charakter]** oder das Regiment sich derzeit auf dem Schlachtfeld befindet, eine Verstärkung ist oder bereits vernichtet wurde.

Scharfe Sinne (acute senses): Für Verbundbasen dieses Regiments zählen alle ihre Sichtwinkel als vorderer Sichtwinkel und sie ignorieren für die Sichtlinie und Sichtbeeinträchtigung bei Fernkampf-Aktionen andere Verbundbasen dieses Regiments.

Gezielter Schuss (aimed shot): Verbundbasen in diesem Regiment, inklusive **[CHARAKTERE]**, fügen ihrem Fernkampfwert +1 für die nächste Fernkampf-Aktion hinzu, die sie in dieser Runde ausführen. Modifiziert das ihren Fernkampfwert auf 5 oder mehr, erhalten sie nicht +1 auf ihren Fernkampfwert, sondern wiederholen stattdessen unmodifizierte Trefferwürfe von „5“.

Indirekter Beschuss (arcing fire): Bis zum Ende der Aktivierung dieses Regiments gilt: Hat das Regiment die Sonderregel ‚Gezielter Schuss‘ (aimed shot) und besetzt es derzeit kein Garnison-Gelände, darf es statt einer normalen

Fernkampf-Aktion folgendes ausführen: Das Regiment erhält -1 auf seinen Fernkampfwert bis zum Ende seiner Aktivierung.

Dann darf das Regiment ein gegnerisches Regiment in seinem vorderen Sichtwinkel wählen, das sich in Reichweite der Sonderregel ‚Salve‘ (barrage) von mindestens einer seiner Verbundbasen und in Sichtlinie zu einem verbündeten Regiment befindet und seine Fernkampf-Aktion gegen dieses Regiment ausführen, als hätte es eine Unbehinderte Schussbahn.

An dieser Fernkampf-Aktion dürfen nur Verbundbasen mit dieser Sonderregel teilnehmen. Befinden sich alle Verbundbasen des Ziel-Regiments in einem Deckung-Geländeteil, wird die Sonderregel ‚Salve‘ (barrage) wie üblich halbiert. Befinden sich nicht alle Verbundbasen des Ziel-Regiments in einem Deckung-Geländeteil, ist die Sonderregel ‚Salve‘ (barrage) nicht beeinflusst.

Panzerbrechend (X) (armor piercing (x)): Wenn die Verbundbasis eine Fernkampf-Aktion (volley) oder eine Zaubern-Aktion (spellcasting) ausführt, reduziert durch diese Angriffe erzeugte Treffer den generischen Verteidigungswert (defense) um den Wert X; z.B. reduziert eine Verbundbasis mit ‚Panzerbrechend (2)‘ den Verteidigungswert des gegnerischen Regiments um 2, während dieses für Verwundungen würfelt.

Aura des Todes (X) (aura of death (x)):

- Gegnerische Regimenter erleiden zu Beginn ihres Schritts „Eine Befehlskarte aufdecken“ X Treffer, wobei X gleich die Summe der ‚Aura des Todes (X)‘ Werte aller Verbundbasen ist, die in Kontakt mit diesem Regiment sind. Diese Treffer verursachen keine Moraltests.

- Sollte dies zur Vernichtung des Regiments führen, bevor es die Befehlskarten-Ereignis-Phase erreicht, dann wird die Befehlskarte abgelegt und der aktive Spieler kann eine neue Befehlskarte aufdecken und Aktionen mit dieser durchführen.
- Der Maximalwert für ‚Aura des Todes (X)‘ für nicht-Monster-Regimenter ist immer 4. Das bedeutet, dass jede Verbundbasis maximal 4 Treffer zufügt. Für Monster-Regimenter gibt es kein Limit.

Salve (X) (barrage (x)): Die Verbundbasis trägt X Schüsse bei, wenn ihr Regiment eine Fernkampf-Aktion ausführt (volley). Die Reichweite der Salve und zusätzliche Sonderregeln werden in einer zweiten Klammer hinter der eigentlichen Sonderregel angegeben.

Gesegnet (blessed): Einmal pro Runde dürfen Verbundbasen mit dieser Sonderregel alle ihre verfehlten Trefferwürfe (hit rolls) oder alle ihre verfehlten Verteidigungswürfe (defense rolls) bei einer Nahkampffaktion (clash) oder Sturmangriff-Aktion (charge) wiederholen. Alle Verbundbasen eines Regiments müssen die gleichen Würfe zur gleichen Zeit wiederholen und die Anwendung von ‚Gesegnet‘ bekanntgeben, bevor sie den Wurf machen, den sie wiederholen wollen.

Leibwachen (bodyguards): Das Regiment ist nicht ‚Gebrochen‘ (broken), wenn ein dem Regiment angeschlossener [CHARAKTER] ein Duell (duel) ablehnt.

Tapferkeit (bravery): Verbundbasen mit dieser Sonderregel (inkl. zugeordneter [CHARAKTERE]) ignorieren die Auswirkungen der Sonderregeln ‚Furchterregend‘ (fearsome) und ‚Erschreckend (X)‘ (terrifying (x)). Zusätzlich, zu Beginn der Aktivierung, nachdem mögliche Befehlskarten-Ereignisse abgehandelt wurden, wird ein evtl. ‚Gebrochen‘ (broken) Status am Regiment entfernt.

Brüchig (brittle): Führt das Regiment aufgrund einer Nahkampf- oder Sturmangriffaktion Verteidigungswürfe aus, behandelt es 2 Erfolge als Fehlschläge, falls die Aktion gegen ihre Flanke ausgeführt wird, und doppelt so viele, falls sie gegen ihre Rückseite ausgeführt wird.

Brutaler Aufprall (X) (brutal impact (x)): Wenn die Verbundbasis Aufpralltreffer (impact hits) verursacht, wird der gegnerische Verteidigungswert (defense) zum Durchführen der Verteidigungswürfe (defense roles) um X verringert. *Beispiel: Eine Verbundbasis mit ‚Brutaler Aufprall (2)‘ würde den Verteidigungswert des Ziels um 2 reduzieren, während dies Verteidigungswürfe gegen die verursachten Aufpralltreffer durchführt.*

Spalten (X) (cleave (x)): Wenn die Verbundbasis eine Nahkampf- oder Duell-Aktion ausführt und Treffer (hits) verursacht, wird der gegnerische Verteidigungswert (defense) zum Durchführen der Verteidigungswürfe (defense roles) gegen diese Angriffe um X verringert.

Beispiel: Eine Verbundbasis mit ‚Spalten (2)‘ würde den Verteidigungswert des Ziels um 2 reduzieren, während dies Verteidigungswürfe gegen die verursachten Treffer durchführt.

Gegenangriff (counter-attack): Wenn ein gegnerisches Regiment gegen das Regiment eine Nahkampf-Aktion (clash) ausführt, erzeugt jeder unmodifizierte Verteidigungswurf (defense roll) von „1“ einen Treffer auf das aktive gegnerische Regiment. Diese Treffer profitieren nicht von Sonderregeln, die Nahkampf-Aktionen beeinflussen. [CHARAKTERE] mit dieser Sonderregel, die in Duelle (duel) verwickelt sind, erzeugen 1 Treffer auf den gegnerischen Charakter für jeden unmodifizierten Verteidigungswurf von „1“. Diese Treffer profitieren nicht von Sonderregeln, die Duell-Aktionen beeinflussen.

Waghalsig (dauntless): Das Regiment gilt nie als ‚Gebrochen‘ (broken) und zählt als wäre immer die Sonderregel ‚Angespornt‘ (inspired) aktiv. [CHARAKTERE] profitieren nur von dieser Sonderregel, wenn sie selbst ‚Waghalsig‘ in ihrem Profil stehen haben oder die Sonderregel durch eine Fähigkeit, Charakter-Aufwertung etc. erhalten haben. In Situationen, wo ein Regiment oder eine Verbundbasis nie von der Sonderregel ‚Angespornt‘ profitieren könnten, wird dies durch ‚Waghalsig‘ überboten.

Verfall (decay): Das Regiment erleidet am Ende seiner Aktivierung 1 Verwundung für jede Verbundbasis. Ist es ein Monster-Regiment, erleidet es stattdessen 3 Verwundungen. Diese Verwundungen lösen keine Moraltests aus.

Tödliche Klingen (deadly blades): Wenn die Verbundbasis eine Nahkampf- (clash) oder Duell-Aktion (duel) ausführt, erzeugen fehlgeschlagene Verteidigungswürfe (defense rolls) des gegnerischen Regiments von „6“ zwei statt nur eine Verwundung.

Tödlicher Schuss (deadly shot): Wenn die Verbundbasis eine Fernkampf-Aktion (volley) ausführt, erzeugen fehlgeschlagene Verteidigungswürfe (defense rolls) des gegnerischen Regiments von „6“ zwei statt nur eine Verwundung.

Todesschüsse (deadshots): Verbundbasen in diesem Regiment, inklusive [CHARAKTERE], fügen ihrem Fernkampfwert +1 bei jeder Fernkampf-Aktion hinzu.

Modifiziert das ihren Fernkampfwert auf 5 oder mehr, erhalten sie nicht +1 auf ihren Fernkampfwert, sondern wiederholten stattdessen unmodifizierte Trefferwürfe von „5“.

Fromm (devout): Ist das Regiment das Ziel einer Zaubern-Aktion (spellcasting) eines verbündeten Sonderregel ‚Priester (X)‘ (priest (x)), wird ein gescheiterter Würfel des Erfolgswurfes in einen Erfolg umgewandelt. Hat sich ein [CHARAKTER] mit dieser Sonderregel einem Regiment angeschlossen, dann gilt dieses Regiment ebenfalls als ‚Fromm‘, solange der [CHARAKTER] angeschlossen bleibt.

Furcht (dread): Gegnerische Regimenter, die in Kontakt mit Verbundbasen mit dieser Sonderregel stehen, können nicht von den Auswirkungen der Sonderregel ‚Angespornt‘ (inspired) profitieren. In Situationen, wo ein Regiment oder eine Verbundbasis immer von der Sonderregel ‚Angespornt‘ profitieren würde, überbietet dies die Auswirkungen von ‚Furcht‘.

Fanatische Treue (fanatical devotion): Ist das Regiment Ziel einer erfolgreichen Zaubern-Aktion (spellcasting) mit einem Zauberspruch (spell), der eine Reichweite (range) hat, die nicht ‚Selbst‘ (self) ist, die von einem Regiment oder einer Verbundbasis mit der Sonderregel ‚Priester (X)‘ (priest (x)) ausgeführt wurde, dann heilt das verzauberte Regiment direkt drei Verwundungen (wounds).

Furchdos (fearless): Das Regiment ignoriert die Auswirkungen der Sonderregeln ‚Furchterregend‘ (fearsome) und ‚Erschreckend (X)‘ (terrifying (x)). Hat ein [CHARAKTER] diese Sonderregel, dann betrifft diese nicht das ganze Regiment und der [CHARAKTER] kann davon nur in Duell-Aktionen (duel actions) profitieren.

Furchterregend (fearsome): Gegnerische Regimenter in Kontakt mit einer Verbundbasis mit dieser Sonderregel, die eine Sammeln- oder Sammeln-im-Kampf-Aktion ausführen wollen, müssen erst mit einem W6 würfeln. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem höchsten Entschlossenheitswertes (resolve) im Regiment, dann kann der aktive Spieler die Aktion wie gewünscht ausführen. Ist das Ergebnis größer, dann scheitert die Aktion und verfällt.

Monstrositätenjäger (fiend hunter): Verbundbasen mit dieser Sonderregel wiederholen erfolglose Trefferwürfe (hit rolls) gegen Monster- und Bestien-Regimenter (monster und brute).

Kraft nach vorne (forward force): Das nicht-Monster-Regiment, dem dieser [CHARAKTER] zugeordnet ist, erhält die Sonderregel ‚Flankieren‘ (flank).

Flankieren (flank): Das Regiment trägt keinen Würfel zum Verstärkungswurf bei. Bevor er für den jeweiligen Verstärkungs-Pool würfelt, erklärt jeder Spieler, ob ein Regiment mit dieser Sonderregel als Verstärkung eintrifft oder während der Runde weiterhin außerhalb des Schlachtfeldes bleibt. Ein Regiment kann nicht als Verstärkung eintreffen, bevor seine Klasse (class) normalerweise erscheinen kann und es kann nicht länger verzögern, als bis zu dem Zeitpunkt, an dem seine Klasse automatisch eintrifft.

Tadellose Ausbildung (flawless drill): Einmal pro Spiel kann das Regiment eine freie zusätzliche Umgruppieren-im-Kampf-Aktion (combat reform) während einer seiner Aktivierungen ausführen.

Makellose Schläge (flawless strikes): Führt die Verbundbasis eine Nahkampf- oder Duell-Aktion (clash oder duel) aus, dürfen gegnerische Regimenter und [CHARAKTERE] bei allen Trefferwürfen, die eine „1“ zeigen, ihren Verteidigungswert (defense) nicht nutzen.

Flexible Formation (fluid formation): Das Regiment kann während seiner Aktivierung eine freie zusätzliche Umgruppieren-Aktion (reform) ausführen, vorausgesetzt es beginnt und beendet diese Aktion mit maximal 3 Verbundbasen in seiner vordersten Reihe. Diese Aktion muss entweder vor der ersten regulären Aktion ausgeführt werden oder am Ende der Aktivierung, nachdem alle regulären Aktionen ausgeführt wurden. Ein Regiment mit dieser Sonderregel kann seine Sichtlinie von jeder Seite aus ermitteln, nicht nur vom vorderen Sichtwinkel aus und Fernkampf-Aktionen (volley) auch gegen Ziele an seiner Flanke oder im hinteren Sichtwinkel ausführen. Ist dies der Fall, gilt die dem Ziel am nächsten befindliche Seite als die ‚vordere Reihe‘.

Klingelwirbel (flurry): Die Verbundbasis wiederholt alle fehlgeschlagenen Trefferwürfe (hit rolls), wenn es eine Nahkampf- oder Duell-Aktion (clash oder duel) ausführt.

Fliegen (fly): Ein Regiment, das nur aus Verbundbasen mit dieser Sonderregel besteht, darf über alle anderen Regimenter hinweg marschieren oder einen Sturmangriff ausführen, vorausgesetzt, es überlappt bei Beendigung der Aktivierung nicht andere Regimenter oder Unpassierbare Geländeteile. Ein Regiment, das auf diese Weise über Zonen-Gelände marschiert oder einen Sturmangriff ausführt, wird von diesem Zonen-Gelände nicht beeinflusst, es sei denn, es beendet seine Bewegung innerhalb des Geländes. Sollte das Regiment eine Sequenz an Marschieren-Aktionen oder Marschieren- und Sturmangriff-Aktionen ausführen, wird

es von diesem Zonen-Gelände nicht beeinflusst, außer es beginnt oder beendet die Sequenz innerhalb des Geländes.

Zorn (fury): Führt das Regiment einen erfolgreichen Sturmangriff aus, erhält es sofort bis zum Ende der Runde +1 auf seinen Attackenwert.

Glorreicher Sturmangriff (glorious charge): Führt die Verbundbasis einen erfolgreichen Sturmangriff aus, werden ihre Aufprall-Angriffe bis zum Ende der Runde mit +1 Nahkampfwert und der Sonderregel 'Erschreckend (1)' (terrifying (1)) ausgeführt.

Abgehärtet (X) (hardened (x)): Muss dieses Regiment einen Verteidigungswurf (defense roll) machen, reduziere gegen es wirkende Sonderregeln 'Spalten (X)' (cleave (x)), 'Brutaler Aufprall (X)' (brutal impact (x)) oder 'Panzerbrechend (X)' (armour piercing (x)) um den Wert X von 'Abgehärtet (X)' während der Ausführung des Verteidigungswurfs. [**CHARAKTERE**] profitieren bei Duellen nicht von dieser Sonderregel, außer sie haben diese Sonderregel.

Aufprall (X) (impact (x)): Verbundbasen mit dieser Sonderregel führen X Aufprall-Angriffe aus (siehe S. 36).

Unbeugsam (X) (indomitable (x)): Immer wenn dieses Regiment einen Moraltest (morale test) ausführt, ersetze X fehlgeschlagene Würfe mit Erfolgen. [**CHARAKTERE**] profitieren von dieser Sonderregel während Duellen nicht, außer sie haben diese Sonderregel. Diese Sonderregel zählt auch für Angriffe in den Rücken.

Angespornt (inspired): Verbundbasen in diesem Regiment erhalten +1 auf ihren Nahkampfwert (clash characteristic) bis zum Ende der Aktivierung des Regiments. Modifiziert das ihren Nahkampfwert auf 5 oder mehr, erhalten sie nicht +1 auf ihren Nahkampfwert, sondern wiederholen stattdessen unmodifizierte Trefferwürfe von „6“. Diese Sonderregel hat keine Auswirkung auf die Nahkampffaktion eines Regiments während Aufprall-Angriffen.

Freischärler (irregular): Dieses Regiment hat keine Auswirkungen auf die eigenen oder gegnerischen Verstärkungslinien (reinforcement lines). Eine Verbundbasis ohne diese Sonderregel kann sich diesem Regiment nicht anschließen.

Eiserne Disziplin (iron discipline):

- Dieses Regiment verliert niemals die Sonderregel 'Unterstützung (X)' (support (x)).
- Dieses Regiment muss niemals Moraltests wiederholen.
- Dieses Regiment hat niemals automatische Fehlschläge

auf Moraltests durch Verwundungen von der Rückseite des Regiments.

Moloch (Juggernaut): Die Sturmangriffsreichweite des Regiments ist immer sein Marschwert +5 Zoll und es wird nicht von Regeln beeinflusst, die diesen Wert erhöhen oder verringern würden.

Tödlicher Untergang (X) (lethal demise (x)): Vernichtet ein gegnerisches Regiment, das derzeit in Kontakt mit diesem Regiment ist, eine Verbundbasis mit dieser Sonderregel, erleidet das gegnerische Regiment X Treffer, wobei X der Wert X der Sonderregel ist.

Diese Treffer profitieren nicht von Sonderregeln und werden dem gegnerischen Regiment gegen den vorderen Sichtwinkel (front arc) zugefügt. Durch diese Sonderregel zugefügte Verwundungen verursachen keine Moraltests und lösen 'Tödlicher Untergang' nicht aus.

Schildbrecher (linebreaker): Die Verbundbasis ignoriert die Sonderregel 'Schild' (shield) und das Befehlskarten-Ereignis 'Bastion (X)' (bastion (x)), wenn sie eine Nahkampf- oder Duell-Aktion (clash oder duel) ausführt oder Aufprall-Angriffe (impact attacks) ausführt.

Offene Formation (loose formation):

- Führt eine Verbundbasis eine Fernkampf-Aktion gegen das Regiment aus, halbiert sie ihren Wert X von ihrer Sonderregel 'Salve (X)' (barrage (x)) (aufgerundet).
- Wird das Regiment Ziel eines Zauberspruchs, erleidet es nur die Hälfte der Treffer (aufgerundet).
- Das Regiment fügt keine Aufprall-Angriffe.

Hinweis: Diese Sonderregel ist nicht mit Deckungs-Zonen-Gelände kumulativ und funktioniert auf dieselbe Art.

Weitschuss (longshot): Die Optimale Reichweite dieses Regiments entspricht der Reichweite seiner 'Salve' (barrage).

Standhaft (oblivious): Verbundbasen mit dieser Sonderregel erhalten nur 1 Verwundung (wound) für jeweils 2 gescheiterte Moraltests (moral tests) (aufgerundet). [**CHARAKTERE**] profitieren bei Duellen nicht von dieser Sonderregel, außer sie haben diese Sonderregel.

Opportunisten (opportunists): Die Verbundbasis kann fehlgeschlagene Trefferwürfe (hit rolls) wiederholen, wenn sie eine Nahkampf- oder Fernkampf-Aktion (clash oder volley) gegen eine Flanke oder in den Rücken (rear arc) eines gegnerischen Regiments ausführt.

Parade (parry): Gegnerische Verbundbasen, die mit einer Verbundbasis in Kontakt sind, die diese Sonderregel besitzt, können keine fehlgeschlagenen Trefferwürfe (Hit Rolls) wiederholen. [**CHARAKTERE**] können keine fehlgeschlagenen Trefferwürfe gegen einen [**CHARAKTER**] mit dieser Sonderregel wiederholen.

Aufklärer (pathfinders): Eine von diesem Regiment aufgestellte Verstärkungslinie kann von feindlichen Regimentern nicht zurückgedrängt werden.

Phalanx (phalanx): Verbundbasen dieses Regiments erhalten gegen alle Treffer, die das Regiment aus seinem vorderen Sichtwinkel erhält, +1 auf ihren Verteidigungswert (defense characteristic) und Entschlossenheitswert (resolve). Darüber hinaus können Verbundbasen dieses Regiments nicht von der Sonderregel 'Angespornt' (inspired) profitieren.

Die Reichweite für Sturmangriffe (charge distance) des Regiments ist immer sein Marschwert (march characteristic) +3 Zoll und es kann kein Garnison-Geländeteil (garrison terrain) betreten/besetzen. [**CHARAKTERE**] in diesem Regiment profitieren bei Duellen nicht von dieser Sonderregel.

Präziser Schuss (precise shot): Führt das Regiment eine eine Fernkampf-Aktion (volley action) aus, dürfen gegnerische Regimenter und [**CHARAKTERE**] bei allen Trefferwürfen, die eine "1" zeigen, ihren Verteidigungswert (defense) nicht nutzen.

Priester (X) (priest (x)): Dieses Regiment oder diese [**CHARAKTER**] kann die Zaubern-Aktion (spellcasting) während seiner/ihrer Aktivierung ausführen. Der X-Wert steht hierbei für die Zauberkraft einer Verbundbasis (siehe auch Kapitel 9 "Zaubern" unter "Erfolgswurf"). Wenn das Regiment oder der [**CHARAKTER**] über keine Zaubersprüche (spells) verfügt, wird diese Sonderregel nur zur Einmischung in Zaubersprüche (enemy interference) genutzt.

Blitzschneller Hieb (quicksilver strike): Ein [**CHARAKTER**] mit dieser Sonderregel führt während einer Duell-Aktion (duel) seine Angriffe (attacks) zuerst aus. Verfügen beide [**CHARAKTERE**] in einem Duell über diese Sonderregel, führen sie die Angriffe gleichzeitig durch.

Schnellfeuer (rapid volley): Wenn die Verbundbasis eine Fernkampf-Aktion (volley) ausführt, erzeugt jeder Trefferwurf von "1" einen zusätzlichen Treffer. Dieser zusätzliche Treffer profitiert nicht von weiteren Sonderregeln, die während des Trefferwurfs ausgelöst werden.

Unerbittliche Schläge (relentless blows): Wenn die Verbundbasis eine Nahkampf- oder Duell-Aktion (clash oder duel) ausführt, erzeugt jeder Trefferwurf von "1" einen zusätzlichen Treffer. Dieser zusätzliche Treffer profitiert nicht von weiteren Sonderregeln, die während des Trefferwurfs ausgelöst werden.

Reiter (rider): Dieser [**CHARAKTER**] wird auf dem Schlachtfeld nicht als eigene Verbundbasis dargestellt, sondern muss einem Monster-Regiment in ihrem Kriegstrupp zugeordnet werden. Das Regiment zählt als zwei Verbundbasen, eine Monster- und ein [**CHARAKTER**]. Der [**CHARAKTER**] nutzt die Monster-Verbundbasis, um Distanzen zu messen und die Größe des Monster-Regiments, um die Sichtlinie zu ziehen. Das Regiment marschiert mit dem Marschwert des Monster-Regiments, anstatt mit dem niedrigsten Marschwert im Regiment.

Das Charakter-Modell muss physisch auf dem Monster-Regiment, dem es zugeordnet ist, präsent sein (z.B. als 'Hellbringer Sorcerer'-Modell oder 'Apex Queen'). Der [**CHARAKTER**] zählt noch immer als dem Regiment zugeordnet, obwohl sie keine eigene Verbundbasis hat und kann dadurch an Duell-Aktionen beteiligt sein.

Zusätzlich zählt der [**CHARAKTER**] als in Kontakt mit gegnerischen Regimentern, mit denen das Monster-Regiment in Kontakt ist.

Schild (shield): [**CHARAKTERE**] oder Regimenter mit dieser Sonderregel erhöhen ihren Verteidigungswert (defense characteristic) um 1 gegen alle Treffer, die das Regiment aus seinem vorderen Sichtwinkel erhält. [**CHARAKTERE**] profitieren bei Duellen von dieser Sonderregel aus allen Sichtwinkeln. Ein Regiment kann diese Sonderregel nicht nutzen, während es ein Garnison-Geländeteil (garrison) besetzt hält.

Schock (shock): Wenn dieses Regiment einen erfolgreichen Sturmangriff ausführt, erhalten Verbundbasen mit dieser Sonderregel in diesem Regiment +1 auf ihren Nahkampfwert bis zum Ende der Runde.

Zerschmettern (smite): Führt das Regiment eine Nahkampf- oder Duell-Aktion aus, dürfen gegnerische Regimenter und [**CHARAKTERE**] bei ihren Verteidigungswürfen ihren Verteidigungswert (defense characteristic) nicht benutzen.

Unterstützung (X) (support (x)): Verbundbasen mit dieser Sonderregel tragen X Unterstützungsangriffe (supporting attacks) während einer Nahkampf-Aktion (clash) bei und

nicht nur einen. Solange ein Regiment von gegnerischen Regimentern in seiner Flanke oder seinem Rücken angegriffen wird (dort im Kontakt mit gegnerischen Regimentern ist), verliert es die Sonderregel 'Unterstützung (X)'.

Sicherer Schuss (sureshot): Wählt dieses Regiment ein gegnerisches Regiment in Deckung-Geländeteilen und/oder zieht seine Sichtlinie durch Deckung-Geländeteile, ignoriert es daraus resultierende negative Effekte.

Widerstandsfähig (X) (tenacious (X)): Immer wenn dieses Regiment einen Verteidigungswurf (defense roll) durchführt, behandle X fehlgeschlagene Würfe als Erfolge. [CHARAKTERE] profitieren von dieser Sonderregel während Duellen nicht, außer sie haben diese Sonderregel.

Erschreckend (X) (terrifying (x)): Regimenter, die mit Verbundbasen mit dieser Sonderregel in Kontakt sind, reduzieren ihren Entschlossenheitswert (resolve characteristic) um X, wenn sie Moraltests aufgrund von Verwundungen (wounds) durchführen, die durch diese Verbundbasen verursacht wurden.

Schwerer Beschuss (torrential fire): Führt die Verbundbasis eine Fernkampf-Aktion (volley) gegen ein gegnerisches Regiment in Optimaler Reichweite (effective range) aus, erzeugt für je zwei Treffer (aufgerundet) automatisch einen zusätzlichen Treffer im Ziel. Diese zusätzlichen Treffer profitieren nicht von dieser Sonderregel.

Trampeln (X) (trample (x)): Am Ende der Aktivierung dieses Regiments, wenn dieses Regiment in Kontakt mit einem gegnerischen Regiment in seiner Frontreihe ist, verursacht jede Verbundbasis dieses Regiments mit dieser Sonderregel X zusätzliche Treffer, wobei X gleich dem Trampeln (X)-Wert der Verbundbasis ist. Diese zusätzlichen Treffer profitieren nicht von den anderen Sonderregeln des Regiments und treffen automatisch. Verwundungen durch diese Sonderregel lösen keine Moraltests aus.

Diese Sonderregel wird nicht am Ende der Aktivierung eines [CHARAKTERS] ausgelöst. Treffer von dieser Sonderregel können Missionsziel-Markierungen Verwundungen zufügen, als würde das Regiment eine Nahkampffaktion gegen sie ausführen.

Unaufhaltsam (unstoppable): Dieses Regiment kann einen fehlgeschlagenen Sturmangriffswurf (charge roll) wiederholen.

Unantastbar (untouchable): Dieses Regiment wiederholt fehlgeschlagene Verteidigungswürfe (defense rolls) von "6". [CHARAKTERE] profitieren bei Duellen nicht von dieser Sonderregel, außer sie haben diese Sonderregel.

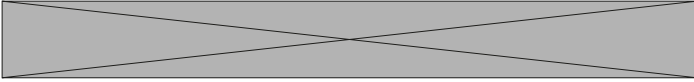
Unnachgiebig (unyielding): Gegnerische Regimenter können keine Missionsziel-Zonen einnehmen, in deren Reichweite sich Verbundbasen dieses Regiments befinden. Diese Sonderregel ist nicht aktiv, falls dieses Regiment derzeit Gebrochen ist.

Vorhut (X) (vanguard(x)): Wenn das Regiment als Verstärkung (reinforcement) auf das Schlachtfeld kommt, fügt es bei seiner ersten Marschieren-Aktion (march) in dieser Aktivierung seinem Marschwert +X hinzu.

Waffenplattform (weapon platform): Verbundbasen in diesem Regiment zählen beim Ausführen von Fernkampf-Aktionen beim Ziehen von Sichtlinien und der Überprüfung auf Sichtverhinderung ihre Flankierenden Winkel als ihren Vorderen Winkel.

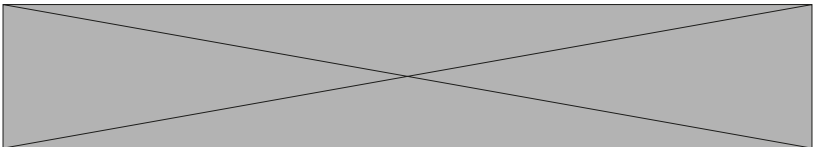
Zauberer (X) (wizard (x)): Dieses Regiment oder dieser [CHARAKTER] kann die Zaubern-Aktion (spellcasting) während seiner/ihrer Aktivierung ausführen. Der X wert steht hierbei für die Zauberfähigkeit einer Verbundbasis (siehe auch Kapitel 9 "Zaubern" unter "Erfolgswurf"). Wenn das Regiment oder der [CHARAKTER] über keine Zaubersprüche (spells) verfügt, wird diese Sonderregel nur zur Einmischung in Zaubersprüche (enemy interference) genutzt.

KAPITEL ZWÖLF



EINE SCHLACHT SCHLAGEN

IN DIESEM KAPITEL FINDEST
DU SCHLACHTSZENARIEN,
UM DEINEM SPIEL EINE
ZUSÄTZLICHE STRATEGISCHE
EBENE ZU VERLEIHEN.
ERREICHE MISSIONSZIELE,
UM DIR DEINEN SIEG ÜBER
DEN GEGNER ZU SICHERN!



Keine zwei Schlachten sind gleich. Verstärkungsbereiche, Missionsziele – sogar die Zusammensetzung der Armeen selbst – können sehr unterschiedlich sein. Um dies darzustellen, verwenden wir verschiedene Szenarien, die jeweils die Art und den Umfang der Schlacht verändern. Dieses Regelwerk beinhaltet vier Szenarien. Außerdem gibt es auch zusätzliche Szenarien auf der Turnierseite der Para-Bellum-Games-Website, aber ihr könnt auch eure eigenen erfinden!

PUNKTEWERTE (POINT VALUES)

Jede Verbundbasis in einem Conquest-Spiel hat einen Punktwert, der ihren Gesamtwert auf dem Schlachtfeld darstellt. Verbundbasen mit höheren Punktwerten sind im Allgemeinen bessere oder flexiblere Kämpfer, während jene mit niedrigeren Punktwerten weniger effektiv oder nur unter bestimmten Umständen nützlich sind. Die Punktwerte deiner Armee entsprechen der Summe aus den Gesamtpunktwerten jeder Verbundbasis in deiner Armee sowie den Aufwertungen, die du für diese Verbundbasen gekauft hast. Je höher der Punktwert, desto tödlicher ist die Armee, die du ausgewählt hast. Indem ihr Armeen gleicher Punktwerte wählt, stellen du und dein Gegner sicher, dass es eine faire, herausfordernde Schlacht gibt.

GRÖSSE DER SCHLACHT (SIZE OF BATTLE)

Standardmäßig empfehlen wir Schlachten mit 2000 Punkten – dies ergibt im Allgemeinen genügend Truppen für eine abendfüllende Partie. Es gibt jedoch keinen Grund, nicht auch eine punktemäßig größere oder kleinere Konfrontation zu wählen. Spiele mit einem kleineren Punktwert von z.B. 1000 sind sogar eine hervorragende Möglichkeit, die Regeln zu lernen.

EINE ARMEE AUFSTELLEN (BUILDING AN ARMY)

Eine Armee besteht aus zwei Arten von Einheiten: [**CHARAKTERE**] und Regimentern, die alle aus der Armeeliste einer Fraktion ausgewählt werden. Du kannst eine beliebige Anzahl von beiden in deine Armee aufnehmen, vorausgesetzt folgende Regeln sind eingehalten:

DER KRIEGSHERR (THE WARLORD)

Du musst ein [**CHARAKTER**] als Kriegsherrn bestimmen – dein Avatar auf dem Schlachtfeld.

KRIEGSTRUPPS (WARBANDS)

Jede [**CHARAKTER**] in deiner Armee (inklusive des Kriegsherrn) muss durch einen Kriegstrupp aus Regimentern begleitet werden. Normalerweise kannst du aus einer bestimmten Anzahl möglicher Regimenter frei auswählen, aber der Kriegstrupp muss immer mindestens ein Regiment des gleichen Typs wie die anführende [**CHARAKTER**] beinhalten – d.h. Infanterie, Kavallerie oder Bestien – damit dein [**CHARAKTER**] zu Beginn der Schlacht ein Regiment hat, dem sie sich anschließen kann.

Jedes Regiment wird aus dem Abschnitt Regimenter der Armeeliste ausgewählt. Je nach [**CHARAKTER**] für die es ausgewählt wird, zählt es als "Haupttrupp" (mainstay) oder als "Eingeschränkte Auswahl" (restricted). Jeder Kriegstrupp einer [**CHARAKTER**] darf bis zu vier Regimentern enthalten. Ein Kriegstrupp kann bis zu vier "Haupttrupps" enthalten. Eine "Eingeschränkte Auswahl" ist begrenzter, wie der Name schon sagt. Jeder Kriegstrupp kann aus allen vorhandenen Optionen maximal nur zwei "Eingeschränkte Auswahlen" enthalten. Dies können zwei gleiche Regimenter sein oder zwei unterschiedliche Regimenter aus der Liste.

Eine weitere Begrenzung ist, dass du für jede "Eingeschränkte Auswahl" in deinem Kriegstrupp einen "Haupttrupp" wählen musst. Somit hat ein Kriegstrupp, der zwei "Eingeschränkte Auswahlen" hat, immer auch zwei "Haupttrupps". Beachte, dass ein Regiment für ein [**CHARAKTER**] als "Haupttrupp" wählbar ist, während es eventuell für eine andere als "Eingeschränkte Auswahl" gilt. Prüfe den Armeelisteneintrag der [**CHARAKTER**], um sicher zu sein.

OPTIONALE AUFWERTUNGEN (OPTIONAL UPGRADES)

Many Character Stands and Regiments have additional options that can be purchased for them, such as Abilities, Command Models, or even extra Stands (in the case of Regiments). If you purchase any of these upgrades, simply add the points cost to that of the Character Stand or Regiment for which the upgrade was purchased.

AUFBAU DES SCHLACHTFELDES (SET UP THE BATTLEFIELD)

Das Gelände ist ein wichtiger Teil von CONQUEST (TLAOK), da eure Armeen mit der Umgebung interagieren, indem sie z.B. in dichten Wäldern Schutz suchen oder Aussichtspunkte besetzen. Jedes Geländeteil sollte vor Beginn der Schlacht aufgebaut werden und wird während des Spiels nicht bewegt oder verändert.

Gelände befolgt alle normalen Regeln, wie in Kapitel 10 "Gelände" beschrieben und wird gemäß folgender Regeln aufgebaut:

- Kein Geländeteil wird auf ein Missionsziel oder eine Missionsmarkierung platziert.
- Kein Geländeteil befindet sich innerhalb von 9 Zoll zu einem anderen Geländeteil.
- Kein Geländeteil sollte größer als 9 x 6 Zoll sein.
- Kleinere Geländeteile können zu einem einzigen Geländeteil zusammengefasst werden. Diese Kombination aus Geländeteilen sollte nicht größer als 9 x 6 Zoll sein.

Beispiel: Ein zerstörter Weiler kann z.B. aus ein paar zerbrochenen Mauerstücken zusammengestellt werden, um eine größere zerstörte Struktur darzustellen.

- Auf jedem Schlachtfeld können maximal zwei Garnison-Geländeteile platziert werden.
- Das Schlachtfeld sollte etwa sechs Geländeteile enthalten, auf jeden Fall aber nicht mehr als acht.

CHARAKTER-VERBUNDBASEN ZUWEISEN (ASSIGN CHARACTER STANDS)

Jede [CHARAKTER] in deiner Armee muss sich vor Beginn der ersten Verstärkungsphase einem Regiment anschließen. Der beste Weg hierfür ist, deine gesamte Armee neben dem Schlachtfeld aufzustellen, wobei deine [CHARAKTERE] bereits Teil des Regiments ihres Kriegstrupps sind, dem sie sich zu Beginn der Schlacht anschließen.

VERSTÄRKUNGEN (REINFORCEMENTS)

Regimenter werden nicht zu Beginn der Schlacht aufgestellt. Sie werden an der Seite des Schlachtfeldes zurückgehalten und kommen später ins Spiel, wie in Kapitel 2 "Die Reihenfolge der Runden" und Kapitel 3 "Aktionen außerhalb des Kampfes" unter "Aufmarsch von Verstärkungen auf das Schlachtfeld" ff beschrieben.

Beachte, dass ein [CHARAKTER], die sich einem Regiment angeschlossen hat, ebenfalls als Verstärkung zurückgehalten wird, wenn dies für ihr Regiment gilt. Die Klasse (class) der [CHARAKTER] hat keine Auswirkung darauf, wann das Regiment, dem die Verbundbasis sich angeschlossen hat, als Verstärkung in die Schlacht zieht.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE (SECONDARY OBJECTIVES)

Schlachten werden in erster Linie entschieden, indem Gebiete des Schlachtfeldes einnimmt und die Gegner vernichtet werden. Während des Kampfes ergeben sich jedoch immer wieder Chancen für die eine oder andere Seite, einen zusätzlichen Vorteil zu erlangen. Diese Möglichkeiten werden als "Sekundäre Missionsziele" bezeichnet.

Jede Fraktion hat ihren eigenen Kartensatz mit "Sekundären Missionszielen", welche für den Sieg entscheidend sein können. Während es in einigen dieser Kartensätze gleiche Karten gibt, sind keine zwei Kartensätze genau identisch. Ein Spieler, der sich sowohl an den militärischen als auch ideologischen Zielen der Kämpfer unter seinem Kommando orientiert, hat eine deutlich bessere Chance, den Sieg zu erringen!

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE ZIEHEN (DRAWING SECONDARY OBJECTIVES)

Mische deinen Kartensatz mit "Sekundären Missionszielen" und ziehe die obersten fünf Karten. Dein Gegner tut dasselbe. Lege zwei Karten deiner Wahl ab – dies erlaubt dir eine gewisse Kontrolle über die Art der Ziele, welche deine Armee während der Schlacht verfolgt. Halte deine Karten während des Spiels vor deinem Gegner verdeckt.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

ERREICHEN (SCORING SECONDARY OBJECTIVES)

Jede Karte mit "Sekundären Missionszielen" gibt die Bedingungen vor, die zur Erreichung der Ziele erforderlich sind. Wenn du ein "Sekundäres Missionsziel" erreicht hast, notiere in deiner Armeeliste, in der wievielten Runde es erreicht wurde. Beachte dabei, dass einige Kartensätze mehrere gleiche Karten besitzen. Du kannst eine bestimmte Karte mit "Sekundären Missionszielen" nicht mehr als einmal pro Runde verwenden.

DIE SCHLACHT SCHLAGEN (FIGHT THE BATTLE)

Sind alle Vorbereitungen abgeschlossen, dann ist es Zeit zu kämpfen!

Der Abschnitt "Spieldauer" in der Szenariobeschreibung sagt dir, wie viele Runden gespielt werden und der Abschnitt Siegpunkte informiert dich darüber, ab wann du einen triumphalen Sieg errungen oder eine schwere Niederlage erlitten hast.

Spieler können jederzeit die Armeeliste ihres Gegners einsehen, sowie jederzeit den QR-Code jeder Befehlskarte auf dem Tisch scannen. Ein Spieler kann seinen Gegner nicht bitten, eine Karte, die sich aktuell im Befehlskartenstapel befindet, zu scannen und muss stattdessen den Army Builder, die Armeeliste der Fraktion oder die Armeeliste des Gegners benutzen, um die Regeln des jeweiligen Regiments nachzuschlagen.

Wird ein Regiment aktiviert, sollten man seine Befehlskarte nahe beim Regiment ablegen und zwar so, dass der Spielfluss nicht gestört wird und als Erinnerung, dass das Regiment aktiviert worden ist und dadurch die Karten für beide Spieler leicht zugänglich sind, falls einer von ihnen oder beide den QR-Code auf der Karte scannen wollen.

SIEGPUNKTE SAMMELN (EARNING VICTORY POINTS)

Die Herrschaft über das Schlachtfeld wird von Runde zu Runde bestimmt. Schau am Ende jeder Runde in den Siegbedingungen nach, um herauszufinden, wie viele Siegpunkte du erzielt hast – dein Gegner tut dasselbe. Behalte während des Spiels eine fortlaufende Übersicht über die Anzahl der Siegpunkte. Am Ende des Spiels wird anhand der Siegpunkte der Sieger bestimmt!

GEBIETE EINNEHMEN (SEIZING

TERRITORY)

Siegpunkte werden oftmals durch das Einnehmen von Gebieten gesammelt – z.B. die vier Quadranten oder die Mitte des Schlachtfeldes, Missionsziel-Zonen etc. Der Spieler mit den meisten Verbundbasen, die fähig sind ein Missionsziel einzunehmen und den meisten Verbundbasen insgesamt in Reichweite eines Missionszieles, nimmt dieses Missionsziel für sich ein.

Leichte Verbundbasen zählen nicht zu den Verbundbasen, die ein Missionsziel einnehmen können. Jedoch zählen sie durchaus zu der Gesamtanzahl Verbundbasen in Reichweite eines Missionsziels. Sollte eine Regel es ermöglichen, dass Leichte Verbundbasen als X zusätzliche Verbundbasen zählen, die ein Missionsziel einnehmen können, dann zählen diese Verbundbasen ebenfalls zur Anzahl der ‚einnehmenden‘ Verbundbasen.

Mittlere und Schwere Verbundbasen zählen als jeweils 1 Verbundbasis zum Einnehmen von Missionszielen. Monster zählen wie 3 Verbundbasen zum Einnehmen von Missionszielen.

Sollten Verbundbasen ihre Fähigkeit zum Einnehmen von Missionszielen verlieren, dann zählen sie immer noch zur Gesamtanzahl der Verbundbasen in Reichweite eines Missionsziels.

Abschließend gilt, wenn eine Verbundbasis unter dem Effekt eine Fähigkeit ist, die ihr erlaubt „ein Missionsziel immer einzunehmen“ oder wenn ein „Regiment immer als ein Missionsziel in Reichweite einnehmend“ gilt, dann wird der Spieler, der diese Verbundbasis oder dieses Regiment kontrolliert, das entsprechende Missionsziel einnehmen, egal wie viele Verbundbasen welcher Seite gerade in Reichweite sind.

Ein Missionsziel kann zur gleichen Zeit immer nur von **einem** Spieler als eingenommen gelten.

DEN SIEGER BESTIMMEN (DETERMINE VICTOR)

Wenn deine Armee ausgelöscht wird oder du aufgibst, dann siegt normalerweise dein Gegner. Aber jedes Szenario hat eigene Bedingungen, um Punkte zu erzielen und zu siegen, welche du befolgen musst, um als Sieger hervorzugehen.

SZENARIO EINS

KOPF AN KOPF



TRUPPEN

Du und dein Gegner wählen jeweils eine Armee anhand der Armeelisten.

SCHLACHTFELD

Dieses Szenario wird auf einem 4 x 4 Zoll Schlachtfeld gespielt. Die Spieler platzieren eine vereinbarte Menge an Gelände und einigen sich dann auf die Verteidigungswerte und die Kapazität eventueller Garnisonsgelände sowie auf die Höhenstufen von verdeckendem Gelände.

AUFSTELLUNG

Die Spieler führen einen Würfelkampf aus

Der Spieler, der den Würfelkampf gewinnt, wählt eine Kante des Schlachtfelds (die zu seiner Verstärkungszone wird).

Der andere Spieler nimmt die gegenüberliegende Kante des Schlachtfelds (und hat dort seine Verstärkungszone).

SPIELDAUER

Gespielt werden 10 Runden, oder bis eine Seite 8 Punkte erzielt hat, ausgeschieden ist oder aufgegeben hat.

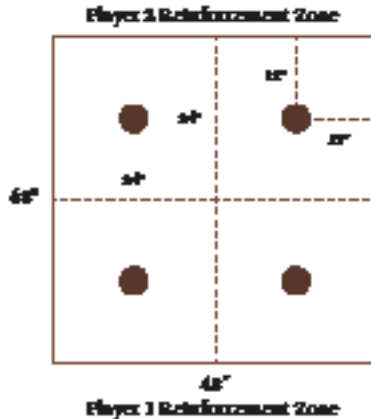
SIEGBEDINGUNGEN

Am Ende jeder Runde erhältst du folgende Punkte:

- 1 Siegpunkt für jede gegnerische Befehlskarte, die aus dem Spiel entfernt wurde.
- 2 Siegpunkte für das Töten des gegnerischen Kriegsherrn. (Zusätzlich zu eventuellen Sekundären Missionszielen).
- 1 Siegpunkt für jedes erzielte Sekundäre Missionsziel.

SZENARIO ZWEI

DURCHBRUCH



TRUPPEN

Du und dein Gegner wählen jeweils eine Armee anhand der Armeelisten.

SCHLACHTFELD

Dieses Szenario wird auf einem 4 x 4 Zoll Schlachtfeld gespielt. Die Spieler platzieren eine vereinbarte Menge an Gelände und einigen sich dann auf die Verteidigungswerte und die Kapazität eventueller Garnisonsgelände sowie auf die Höhenstufen von verdeckendem Gelände

PLATZIERE MISSIONSZIELZONEN

Zielzonen mit einem Durchmesser von 6 Zoll werden in der Mitte jedes der 4 Viertel des Tisches platziert. Die Ziele auf der Tischhälfte, die der eigenen Verstärkungszone am nächsten liegt, gelten als eigen. Die Ziele auf der gegenüberliegenden Seite des Tisches gelten als gegnerisch.

AUFSTELLUNG

Die Spieler führen einen Würfelkampf aus. Der Spieler, der den Würfelkampf gewinnt, wählt eine Kante des Schlachtfelds (die zu seiner Verstärkungszone wird).

Der andere Spieler nimmt die gegenüberliegende Kante des Schlachtfelds (und hat dort seine Verstärkungszone)

SPIELDAUER

Gespielt werden 10 Runden, oder bis eine Seite 5 Punkte erzielt hat, ausgeschieden ist oder aufgegeben hat

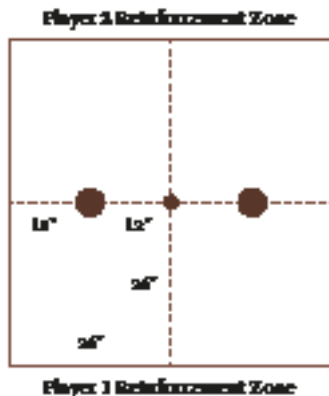
SIEGBEDINGUNGEN

Am Ende jeder Runde erhältst du folgende Punkte:

- 1 Siegpunkt für die Sicherung mindestens einer eigenen Zielzone (egal wie viele).
- 2 Siegpunkte für jede gesicherte gegnerische Zielzone.
- 1 Siegpunkt für jedes erzielte Sekundäre Missionsziel.

SZENARIO DREI

MAHLSTROM



TRUPPEN

Du und dein Gegner wählen jeweils eine Armee anhand der Armeelisten.

SCHLACHTFELD

Dieses Szenario wird auf einem 4 x 4 Zoll Schlachtfeld gespielt. Die Spieler platzieren eine vereinbarte Menge an Gelände und einigen sich dann auf die Verteidigungswerte und die Kapazität eventueller Garnisonsgelände sowie auf die Höhenstufen von verdeckendem Gelände.

PLATZIERE MISSIONSZIELZONEN

Eine Zielzone mit einem Durchmesser von 3 Zoll wird in der Mitte des Tisches platziert. Zwei Zielzonen mit einem Durchmesser von 6 Zoll werden 12 Zoll von der zentralen Zielzone und 24 Zoll von der Seite jedes Spielers entfernt platziert.

AUFSTELLUNG

Die Spieler führen einen Würfelkampf aus. Der Spieler, der den Würfelkampf gewinnt, wählt eine Kante des Schlachtfelds (die zu seiner Verstärkungszone wird).

Der andere Spieler nimmt die gegenüberliegende Kante des Schlachtfelds (und hat dort seine Verstärkungszone).

SPIELDAUER

Gespielt werden 10 Runden, oder bis eine Seite 8 Punkte erzielt hat, ausgeschieden ist oder aufgegeben hat.

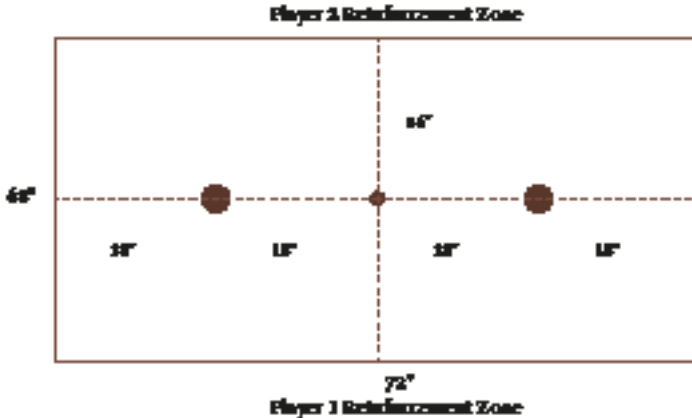
SIEGBEDINGUNGEN

Am Ende jeder Runde erhältst du folgende Punkte:

- 1 Siegpunkt für die Sicherung der Zielzone mit 3 Zoll Durchmesser.
- 2 Siegpunkte für die Sicherung jeder 6 Zoll durchmessenden Zielzone.
- 1 Siegpunkt für jedes erzielte Sekundäre Missionsziel.

SZENARIO VIER

ZANGENANGRIFF



TRUPPEN

Du und dein Gegner wählen jeweils eine Armee anhand der Armeelisten.

SCHLACHTFELD

Dieses Szenario wird auf einem 4 x 4 Zoll Schlachtfeld gespielt. Die Spieler platzieren eine vereinbarte Menge an Gelände und einigen sich dann auf die Verteidigungswerte und die Kapazität eventueller Garnionsgelände sowie auf die Höhenstufen von verdeckendem Gelände.

PLATZIERE MISSIONSZIELZONEN

Eine Zielzone mit einem Durchmesser von 6 Zoll wird in der Mitte des Tisches platziert, genau 36 Zoll von den Seiten und 24 Zoll von der Verstärkungszone des Spielers entfernt. Zwei Zielzonenmarker mit einem Durchmesser von 12 Zoll werden jeweils 18 Zoll von den Seiten und 24 Zoll von den Verstärkungszone der Spieler entfernt aufgestellt.

AUFSTELLUNG

Die Spieler führen einen Würfelkampf aus. Der Spieler, der den Würfelkampf gewinnt, wählt eine Kante des Schlachtfelds (die zu seiner Verstärkungszone wird).

Der andere Spieler nimmt die gegenüberliegende Kante des Schlachtfelds (und hat dort seine Verstärkungszone)

SPIELDAUER

Gespielt werden 10 Runden, oder bis eine Seite 8 Punkte erzielt hat, ausgeschieden ist oder aufgegeben hat.

SIEGBEDINGUNGEN

Am Ende jeder Runde erhältst du folgende Punkte:

- Siegpunkt für die Sicherung der Zielzone mit 6 Zoll Durchmesser.
- 2 Siegpunkte für die Sicherung jeder Zielzone mit 12 Zoll Durchmesser.
- 1 Siegpunkt für jedes erzielte Sekundäre Missionsziel.

