

HEER DER DINGE

VERSION 1.0 OPEN BETA

Bei diesem Werk handelt es sich um ein nicht-kommerzielles Fanprojekt basierend auf dem Spiel *Hordes of the Things*. Es ist eine deutsche Interpretation des lediglich in englischer Sprache verfügbaren Regelwerks und wurde geschrieben, um Freunden des Tabletop-Hobbys im deutschsprachigen Raum den Einstieg in *Hordes of the Things* zu erleichtern.

Die Original-Regeln *Hordes of the Things* in der Version 2.1 wurden von der Wargames Research Group (www.wargamesresearchgroup.net) unter der ISBN 978-0-9565468-2-1 veröffentlicht. Die Autoren sind Phil Barker, Richard Bodley Scott und Sue Laflin-Barker. Den Erwerb des Original-Regelwerks möchten wir allen empfehlen, die sich für *Heer der Dinge* begeistern können.

Eine Erlaubnis der Autoren für die Bereitstellung dieser Übersetzung liegt uns vor. Eine kommerzielle Nutzung dieses Dokuments ist nicht gestattet. Bei Fragen und Anregungen könnt ihr uns über die Webseite www.heerderdinge.de kontaktieren. Viel Spaß wünschen bastler, Berock, Clödi, Schokoladenmann und Sissi.

INHALTSVERZEICHNIS

1	Allgemeines	3
1.1	Das Original-Regelwerk	3
1.2	Benötigtes Spielmaterial	3
1.3	Elemente	3
1.3.1	Größe eines Elements	3
1.3.2	Punktkosten	3
1.3.3	Sonderregeln	3
1.3.4	Front, Flanke, Rücken	4
1.3.5	Bedrohungszone	4
1.4	Der General	4
2	Der Spielzug	5
2.1	PIPs auswürfeln	5
2.2	Beginn des Spielzuges	5
2.3	Bewegungsphase	5
2.3.1	Einfache Bewegung	5
2.3.2	Angriffsbewegung	6
2.3.3	Bewegung in Bedrohungszone	7
2.3.4	Lücken betreten	9
2.3.5	Taktischer Rückzug	9
2.3.6	Gruppen bewegen	9
2.3.7	Kolonnen bewegen	10
2.3.8	Ausrichten am Ende der Bewegungsphase	10
2.4	Die Schussphase	10
2.4.1	Schießen als aktiver Spieler	10
2.4.2	Zielauswahl	11
2.4.3	Schießen als passiver Spieler	11
2.4.4	Magie	11
2.5	Nahkampfphase	12
2.5.1	Hauptelement bestimmen	12
2.5.2	Boni und Mali bestimmen	12
2.5.3	Kampf austragen und Kampfergebnis ermitteln	12
2.5.4	Folgen des Kampfes abhandeln	12
2.6	Ende des Spielzuges	13
3	Gelände	14
3.1	Gelände definieren	14
3.2	Offenes Gelände	14
3.3	Schweres Gelände	14
3.4	Unpassierbares Gelände	14
3.5	Hügel	14
3.6	Gewässer	14
3.6.1	Gewässer überqueren	14
3.6.2	Zurückweichen, Zurückschieben und Flucht in und durch Gewässer	14
3.6.3	Ufer verteidigen	15
3.7	Straßen	15
3.8	Festung	15
4	Eine Schlacht austragen	16
4.1	Eine Armee zusammenstellen	16
4.2	Verteidiger bestimmen und Gelände aufbauen	16
4.3	Aufstellung	16
4.4	Das Spiel spielen	16
4.5	Ende der Schlacht	16
5	Elemente	17
6	Referenztabellen	22

Unbenutzte wunderschöne Figuren (wenn auch nur selten schon bemalt) in Kisten auf dem Dachboden, im Keller, unter dem Bett oder in den Tiefen von Schränken, ohne Hoffnung jemals den Einsatz in einem Spiel zu erleben. Für viele beginnt so der Einstieg in eines der ältesten und ausgereiftesten Spielsysteme des Fantasy-TableTop: Denn *Heer der Dinge* ist perfekt geeignet, dieser Sammlung Leben einzuauchen.

Nahezu jede mögliche Miniatur kann gespielt werden. Es ist unerheblich, um welche kreative Schöpfung es sich handelt, solange sie die Eigenschaften eines von den 20 in *Heer der Dinge* verfügbaren Einheiten für den Mitspieler nachvollziehbar darstellt. Eine *Heer der Dinge*-Armee der normalen Größe setzt sich aus einer Auswahl von 8 bis 24 Einheiten zusammen und dauert circa eine Stunde. Man kann von kleinen Scharmützeln (zwischen 3 und 8 Einheiten; circa 30 Minuten) bis zu epischen Mehrspielerschlachten (es gibt dabei wirklich keine Obergrenze; weniger als 3 Stunden) spielen.

Eine Einheit besteht aus einem oder mehreren Modelle die auf einer größeren rechteckigen Base angeordnet sind. Die Möglichkeiten der Basegestaltung und des Arrangements der Modelle erlauben es, wenn man mag, jede Base als kleines Diorama zu gestalten.

Ein Problem vieler Tabletop-Regeln ist die Unausgewogenheit einzelner Fraktionen. Bei *Heer der Dinge* kann es diese Unausgewogenheit nicht geben, weil jede Armee aus demselben Pool von Einheiten wählt. Theoretisch kann es also sein, dass eine Armee aus Orks regeltechnisch identisch mit einer Armee aus Elfen ist. Man kann sich jetzt fragen, weshalb eine Einheit Ork-Bogenschützen einer Einheit Elfen-Bogenschützen gleichwertig sein soll. Hier ist es an den Modellbauern für Ausgleich zu sorgen. In diesem Falle z. B. dadurch, dass man auf der einen Base viel mehr Orks, als auf der anderen Elfen stellt. Die Möglichkeiten Figuren als Einheiten einzusetzen sind wirklich sowohl unglaublich als auch unendlich.

Das Regelwerk selbst ist zu einem Teil bestechend einfach. Zwei gegnerische Einheiten, die an einer Kampffraktion beteiligt sind, würfeln und addieren ihre Kampfwerte. Zusätzlich werden situationsabhängige Modifikatoren einbezogen. Die Ergebnisse werden verglichen und üblicherweise folgen Zerstörung oder verschiedene Fluchtreaktionen. Komplex hingegen sind die taktischen Möglichkeiten, die sich durch die Interaktion der Einheiten ergeben: Flankenangriffe, versperrte Wege, Bildung von Kolonnen, Manöver die die Bewegung von Feindeinheiten behindern und vieles vieles mehr.

Einmal eingetaucht in *Heer der Dinge*, erlebt man über Jahre hinweg noch Aha-Erlebnisse: Seien es strategische Kniffe, Inspirationen für Einheiten, Lösungen zu vertrackten Pattsituationen auf dem Spielfeld, eine spannende Kampagne an einem Wochenende oder einfach nur ein unglaublich schönes Spiel gegen einen netten Gegner.

1.1 DAS ORIGINAL-REGELWERK

Wer das Original-Regelwerk kennt, wird wissen, dass die Autoren einen eigentümlich wirkenden Schreibstil haben. Er ist zwar sehr präzise, als Anfänger wird man gefühlt jedoch mit einer Fülle von willkürlich zusammengestellten Regeln konfrontiert. Dieses Regelwerk ist anders aufgebaut, insbesondere, um die Verständlichkeit zu verbessern. Wir hoffen, es ist uns gelungen.

Ein weiterer wesentlicher Unterschied gegenüber den Originalregeln besteht darin, dass wir uns auf einen Maßstab festgelegt haben, der etwas größer ist als diejenigen im Original-Regelwerk: 8 cm Elementbreite statt 6 oder 4 cm sind deutlich besser geeignet, um 28-mm-Miniaturen zu verwenden. Aber selbst mit kleineren Maßstäben gespielt sind die größeren Bases von Vorteil: Armeen sehen imposanter aus und auch die Handhabung der Elemente ist einfacher.

Das Original enthält Regeln für Kampagnen und Massenschlachten, dazu Vorschläge für Armeelisten mit Hintergrundinformationen aus Literatur und Film. Man benötigt es aber nicht zum spielen, da dieses Dokument vollständig ist. Es war jedoch nicht unser Anliegen, dass die Regeln kostenlos verfügbar sind. Der Erwerb des Originals ist empfehlenswert, insbesondere für diejenigen, die bereits Spielerfahrung gesammelt haben. Im Zweifelsfall gilt nämlich dieses und nicht diese Übersetzung, die durch aufmerksame Spieler aber ständig verbessert werden kann.

1.2 BENÖTIGTES SPIELMATERIAL

Heer der Dinge ist relativ genügsam, was benötigtes Spielmaterial angeht. Jeder Spieler benötigt einen sechseitigen Würfel, ein Maßband (beides kann man sich natürlich auch teilen), ein paar Figuren und Bases, einen Spieltisch mit einer Fläche von 120 cm × 120 cm und mindestens vier Geländestücke.

1.3 ELEMENTE

In *Heer der Dinge* wird eine Einheit Element genannt. Ein Element besteht aus einer rechteckigen Base mit einem oder mehreren Modellen. Für die Bestückung einer Base sind keine Regeln erforderlich. Man könnte sogar mit Pappstreifen spielen. Damit echter Spielspaß aufkommt, sollte man allerdings darauf achten, dass ein Element angemessen dargestellt wird und passende Modelle in geeigneter Anzahl verwendet werden.

Im Folgenden werden Elemente genau beschrieben. Es ist es für das weitere Verständnis wichtig, sich gut mit den Regeln und Begrifflichkeiten vertraut zu machen. Es lohnt daher, sich während des Studiums der Regeln das hier Beschriebene noch einmal zu verdeutlichen.

1.3.1 GRÖSSE EINES ELEMENTS

Jedes Element hat eine Base mit einheitlicher Breite von 8 cm und einer Tiefe, die je nach Typ des Elements variiert sowie einem oder mehreren darauf angeordneten Modellen. Die Tiefe der jeweiligen Elemente ist in Tabelle 1.1 aufgeführt. Tiefere Bases sind erlaubt; diese Regel ist oftmals aus modellbautechnischer Sicht nützlich.

1.3.2 PUNKTKOSTEN

In Tabelle 1.1 sind die Punktkosten für die Elemente aufgelistet. Diese sind ein Maß für die Mächtigkeit der Elemente. Wie eine Armee zusammengestellt wird, ist in Kapitel 4.1 auf Seite 16 genau erläutert.

1.3.3 SONDERREGELN

Eine Vielzahl von Regeln gilt nur für wenige oder einzelne Typen von Elementen. Diese sind mitsamt einer Beschreibung der Elemente in Kapitel 5 ab Seite 17 aufgeführt.

1.3.4 FRONT, FLANKE, RÜCKEN

Alle Kanten eines Elements haben einen speziellen Namen. Die Kante auf der Vorderseite des Elements heißt Front, die beiden Seiten heißen Flanken und die rückwärtige Kante heißt Rücken. Die beiden Ecken, die die Front begrenzen, nennen sich Frontecken, die beiden Ecken, die den Rücken begrenzen, nennen sich Rückenecken. Zur Veranschaulichung siehe Abbildung 1.1.

1.3.5 BEDROHUNGSZONE

Jedes Element hat in seiner Front eine Bedrohungszone, die genau eine Basebreite, also 8 cm tief ist (siehe Abbildung 1.1). In diesem Bereich wird es für den Gegner gefährlich. Er wird in seinen Handlungsmöglichkeiten stark eingeschränkt, da er jederzeit mit einem Angriff rechnen muss. Genaueres zur Bedrohungszone findest du in Kapitel 2.3.1 auf Seite 5.

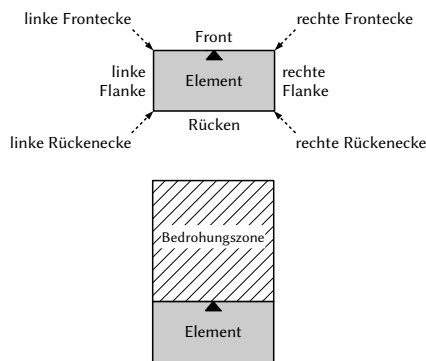


Abbildung 1.1 – Beschreibung eines Elements. Die Bedrohungszone ist ein quadratischer Bereich in der Front eines Elements mit der Kantlänge der Breite eines Elements. Sie ist taktisch von großer Bedeutung.

1.4 DER GENERAL

Ein Element wird vor dem Spiel zum General bestimmt. Er ist das Herzstück der Armee und mit ihm steht und fällt sein Heer. Genaueres zur Benennung des Generals findest du im Kapitel 4.1 auf Seite 16.

KOMMANDOREICHWEITE

Der General ist für eine Armee von entscheidender Bedeutung. Regeltechnisch wird dieser Effekt dadurch umgesetzt, dass innerhalb einer gewissen Entfernung zum General effektiver gespielt werden kann. Diese Entfernung wird Kommandoreichweite genannt. Ein Element zählt als in Kommandoreichweite, wenn es sich innerhalb von 60 cm vom General befindet; ist es hinter einer Hügelkuppe, in/hinter einem Wald oder bebauten Gelände, so verkürzt sich diese Entfernung auf 30 cm (siehe Abbildung 1.2). Ist der General nicht auf dem Spieltisch, so zählen alle Elemente immer als außerhalb der Kommandoreichweite. Im Kapitel 2.3 auf Seite 5 erfährst du mehr.

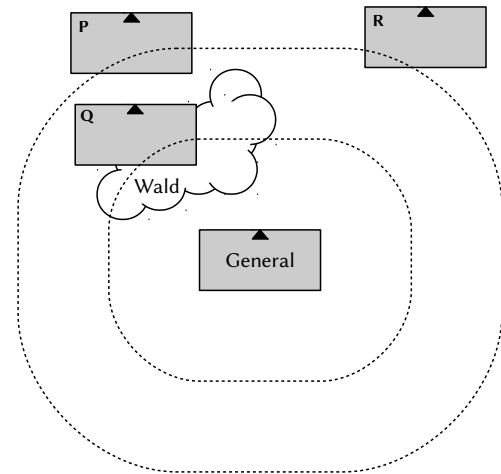


Abbildung 1.2 – Element R hat nicht mehr als 60 cm Abstand zum General sowie Sichtkontakt. Q befindet sich zwar in einem Wald und hat damit keinen Sichtkontakt, ist aber in 30 cm Umkreis. Q und R befinden sich daher in Kommandoreichweite. Element P befindet sich nicht in Kommandoreichweite.

Tabelle 1.1 – Tiefe der Base und Kosten eines Elements

Element	Basentiefe	Armeepunkte
Artillerie	8 cm	3
Bestien	8 cm	2
Drachen	12 cm	4
Fliegender Held	6 cm	6
Flieger	6 cm	2
Gigant	8 cm	4
Gott	6 cm	4
Held	6 cm	4
Horde	6 cm	1
Kleriker	6 cm	3
Kriegerbande	4 cm	2
Luftschiff	12 cm	3
Magier	8 cm	4
Paladin	6 cm	4
Räuber	6 cm	1
Reiter	6 cm	2
Ritter	6 cm	2
Schatten	4 cm	3
Schützen	4 cm	2
Schwertkämpfer	3 cm	2
Spießträger	3 cm	2

Ein Spielzug entspricht 15 Minuten auf dem Schlachtfeld und gliedert sich wie folgt:

1. PIPs auswürfeln
2. Beginn des Spielzugs
3. Bewegungsphase
4. Schuss- und Magiephase
5. Nahkampfphase
6. Ende des Spielzugs

Dabei wechseln sich die Spieler ab, sodass ein Spieler der aktive ist (er würfeln PIPs aus, bewegt seine Elemente und so weiter) und einer der passive. Gelangt der aktive Spieler zum Ende seines Zuges, so wechseln die Rollen. Der aktive Spieler wird zum passiven Spieler und umgekehrt.

2.1 PIPS AUSWÜRFELN

PIPs (Player Initiative Points) sind Punkte, die vom General (von dir) genutzt werden können, um den Elementen Befehle zu geben. Sie stellen nicht nur das taktische Können des Generals dar, sondern vielmehr auch die Wogen einer Schlacht, die Chance des Augenblicks und die Motivation der Armee.

Jeder Befehl kostet einen oder mehrere PIPs, abhängig von der Art der Aktion und den Umständen, unter denen die Aktion ausgeführt werden soll. Dieses wird im Detail bei den entsprechenden Aktionen beschrieben.

Wirf einen Würfel, um zu bestimmen, wieviele PIPs dir in diesem Zug zur Verfügung stehen. Ungenutzte PIPs gehen am Ende des Zuges verloren.

2.2 BEGINN DES SPIELZUGES

Bei *Heer der Dinge* gibt es zahlreiche Elemente, die ein General für seine Zwecke nutzen kann. Viele dieser Elemente bringen Sonderregeln mit sich, wie z.B. besondere Aufstellungsformen, die zu Beginn des Spielzuges abgehandelt werden. Sollte ein Element über eine entsprechende Regel verfügen, so ist dies in ihrem Armeelistentenvermerk (siehe Kapitel 5, ab Seite 17)

2.3 BEWEGUNGSPHASE

Die Bewegungsphase ist der Kern des Spiels. Hier zeigt sich dein strategisches Können, hier entscheidet sich: Sieg oder Niederlage. Unter Einsatz von PIPs kann der aktive Spieler seine Elemente bewegen und angreifen lassen und so das Schlachtenglück beeinflussen.

Jedes Element darf pro Spielzug in der Bewegungsphase einmal durch PIPs bewegt werden. Dies nennt man taktische Bewegung.

Eine taktische Bewegung kostet üblicherweise einen PIP. Der General der Armee spielt hierbei aber eine entscheidende Rolle: Es ist schwierig Befehle an weit entfernte Elemente zu geben. Daher kostet eine taktische Bewegung eines Elements, das seine Bewegung außerhalb der Kommandoreichweite des Generals beginnt, einen zusätzlichen PIP (siehe Abbildung 1.2 auf Seite 4). Es gibt

verschiedene Arten von taktischen Bewegungen und spezielle Bedingungen, die in ihrem jeweiligen Abschnitt genauer beschrieben werden:

- Einfache Bewegung: Erlaubt einem einzelnen Element sich bis zu seiner maximalen Bewegungsweite zu bewegen
- Angriffsbewegung
- Bewegung in Bedrohungszonen
- Lücken
- Taktischer Rückzug
- Gruppenbewegung: Ermöglicht es unter bestimmten Umständen mehrere Elemente zusammen zu bewegen
- Kolonnenbewegung: Eine spezielle Unterart der Gruppenbewegung, die eine Bewegung in Form einer Kolonne ermöglicht.

2.3.1 EINFACHE BEWEGUNG

Jedes Element besitzt eine geländeabhängige Bewegungsreichweite. In Tabelle 6.2 auf Seite 23 sind die Bewegungsreichweiten aller Elemente aufgeführt.

Um ein Element zu bewegen, gib zuerst die erforderlichen PIPs aus und bewege dann das Element zu seiner gewünschten Zielposition. Dabei darfst du die maximale Bewegungsreichweite nicht überschreiten. Gemessen wird die Front-Ecke des Elements, die am weitesten bewegt wurde. Zur Erklärung und weitere Details siehe Abbildungen 2.1 und 2.2.

Die Bewegung des Elements darf in beliebiger Richtung und/oder Neuausrichtung erfolgen. Wenn ein Element mit einem Teil seiner Base das Spielfeld verlässt, so wird es als Verlust entfernt.

ELEMENTE DURCHQUEREN

Elemente, ob feindlich oder befreundet, dürfen nicht durchquert werden, es sei denn, ihre Sonderregeln besagen etwas anderes. Ein Element darf dabei aber nie mit irgendeinem Teil seiner Base auf einem anderen Element zum Stehen kommen. Sollte dies nicht möglich sein, so darf die Bewegung nicht durchgeführt werden.

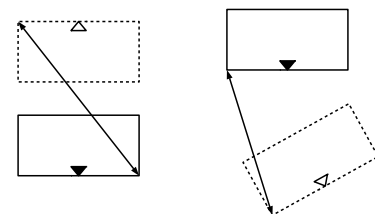


Abbildung 2.1 – Das gestrichelte Element stellt die Zielposition einer Bewegung dar. Die zu messende Entfernung zwischen Start- und Zielposition ist die derjenigen Frontecke, die am weitesten bewegt werden musste, jeweils dargestellt durch die Pfeile. Auf diese Weise kann es dazu kommen, dass sich einzelne Teile eines Elements etwas weiter bewegen, als die maximale Reichweite zulässt. Es wird davon ausgegangen, dass der Verband der Truppen für die Bewegung aufgelöst werden kann und sich einzelne Kämpfer schneller bewegen, um das Manöver zu vollenden.

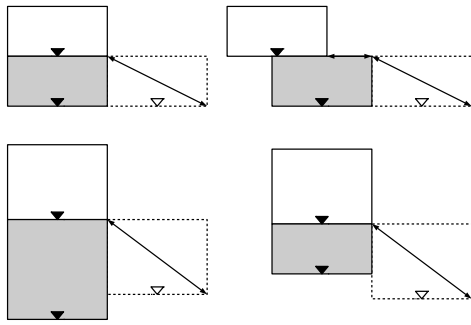


Abbildung 2.2 – Die dargestellten Bewegungen folgen einer wichtigen Regel. Jeweils nur eine Ecke des Elements darf bei der Bewegung ein Hindernis überqueren. Dabei ist es unerheblich ob das Hindernis ein befreundetes oder feindliches Element, eine Bedrohungszone oder ein beliebiges Geländestück ist.

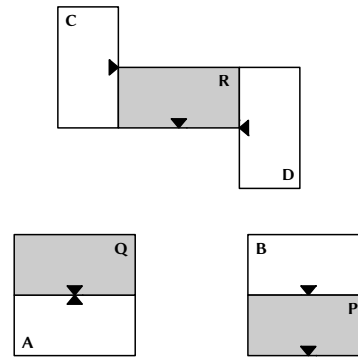


Abbildung 2.4 – A und Q befinden sich in Front-Front-Kontakt. B befindet sich in Front-Rücken-Kontakt zu P. Das Element C hat Front-Flanke-Kontakt zu R. Der Kontakt von D zu R ist nicht legal, daher besteht er praktisch nicht.

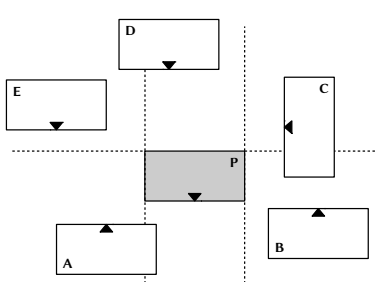


Abbildung 2.3 – Element A kann P nur in der Front angreifen. B und C können sich in die Flanke, aber nicht in den Rücken bewegen. D kann mit P nur Rückenkontakt herstellen, keinen Flankenkontakt. E kann sowohl Rücken- als auch Flankenkontakt herstellen.

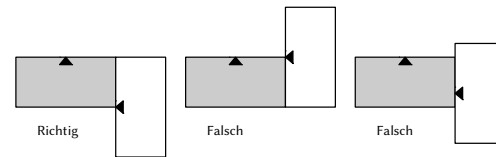


Abbildung 2.5 – Der einzig korrekte Flankenkontakt besteht, wenn sich die Frontecken der beteiligten Elemente berühren. In den anderen beiden Fällen besteht überhaupt kein Kontakt.

2.3.2 ANGRIFFSBEWEGUNG

Eine Bewegung, die in Kontakt mit einem feindlichen Element endet, nennt sich Angriffsbewegung. Für sie gelten alle Regeln der taktischen Bewegung mit einigen Zusätzen. Nur durch eine Angriffsbewegung kann ein Kontakt mit einem feindlichen Element hergestellt werden. Das angreifende Element nennt man Angreifer, das angegriffene Element Verteidiger.

Abhängig von der Position des Angreifers zu Beginn seiner Bewegung findet der Angriff in der Front, in der Flanke oder im Rücken statt (oder endet in einer Bedrängung). In der Abbildung 2.3 sind die verschiedenen Varianten dargestellt. Am Ende der Bewegung muss der Angreifer eine bestimmte Position haben um als im Nahkampfkontakt zu gelten (siehe Abbildungen 2.4 und 2.5).

ANGRIFFE AUS DER FRONTZONE ENDEN IN FRONTKONTAKT

Wenn der Angreifer mit irgendeinem Teil seiner Base zu Beginn der Bewegung die Frontzone des Verteidigers berührt, so findet der Angriff in der Front statt. Am Ende der Bewegung müssen sich die beiden Elemente genau gegenüber stehen. Sie berühren sich an ihrer Front und an den Frontecken (Abbildung 2.5).

ANGRIFFE AUS DER RÜCKENZONE ENDEN IN RÜCKENKONTAKT

Wenn der Angreifer sich zu Beginn der Bewegung komplett hinter dem Verteidiger befindet und dessen Rückenzone berührt, so findet ein Angriff im Rücken statt. Am Ende der Bewegung muss der Angreifer genau hinter dem Verteidiger stehen. Seine Front und seine Frontecken berühren den Rücken und die Rückenecken des Verteidigers (Abbildung 2.5).

ANGRIFFE AUS DER FLANKE ENDEN IN FLANKENKONTAKT

Wenn sich der Angreifer zu Beginn seiner Bewegung nicht in der Front- und nur teilweise in der Rückenzone des Verteidigers befindet, so findet ein Flankenangriff statt. Am Ende der Bewegung muss der Angreifer mit seiner Front die Flanke des Verteidigers berühren. Außerdem berühren sich die linken, oder die rechten Frontecken beider Elemente (Abbildung 2.5).

Beachte, dass es vorkommen kann, dass ein Element sowohl einen Angriff in der Flanke, als auch im Rücken durchführen könnte. In solch einem Fall liegt die Entscheidung beim General.

ANGRIFFE ENDEN IN BEDRÄNGUNG

Dies ist kein Angriff per se. Stattdessen schränkt das Element den Feind in seinen Möglichkeiten ein und erzeugt Bedrohungspotenzial. Elemente verleihen im Nahkampf einen Bonus für das Hauptelement, wenn sie den Gegner bedrängen. Dies wird genauer im Kapitel 2.5 Nahkampfphase auf Seite 12 beschrieben.

Wenn der Angreifer am Ende seiner Bewegung entweder mit seiner Frontecke die gleiche Frontecke des Verteidigers berührt und seine Front keinen Nahkampfkontakt mit einem feindlichem Element hat, oder sich am Ende seiner Bewegung die Flanken von Angreifer und Verteidiger berühren, so spricht man von Bedrängen (siehe Abbildung 2.6). Bedrängen kann von jeder Startposition des Angreifers aus stattfinden. Beachte, dass ein Element durchaus mehrere Gegner bedrängen kann. Ein Beispiel für eine komplexe Gemengelage in der es um Bedrängen geht, ist in Abbildung 2.7 dargestellt.

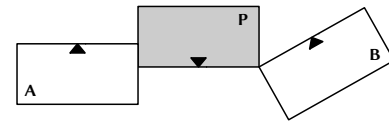


Abbildung 2.6 – A und B bedrängen P. Umgekehrt bedrängt P sowohl A als auch B.

VOM BEDRÄNGEN IN DEN NAHKAMPF BEWEGEN

Wenn am Beginn der Bewegung aus einer bedrängenden Position heraus in die Flanke angegriffen wird, dann ist diese Bewegung für den Angreifer kostenlos. Diese Besonderheit ist von besonderer Bedeutung, denn sie ermöglicht den langsamen Elementen das Herstellen eines Nahkampfkontaktes aus jeder bedrängenden Position heraus in einem Zug. Ein 90°-Schwenk beispielsweise würde deutlich über 10 cm erfordern. Für Schwertkämpfer und andere Elemente würde das länger als einen Zug dauern.

2.3.3 BEWEGUNG IN BEDROHUNGSZONEN

DIE BEDROHUNGSZONE EINES GEGNERISCHEN ELEMENTS BETRETEN

Jedes Element (inklusive der Festung) verfügt über eine Bedrohungszone. Die Bedrohungszone erstreckt sich eine Basebreite direkt vor dem Element. Sobald du mit deinem Element eine gegnerische Bedrohungszone betrittst, zählt dein Element als bedroht. Es darf sich dann nur noch wie folgt bewegen (siehe auch Abbildung 2.8 auf Seite 8):

- das Element darf sich geradeaus auf das Element zu bewegen, in dessen Bedrohungszone es steht.
- das Element darf sich mit dem auf kürzestem Weg erreichbaren Gegner, in dessen Bedrohungszone es steht, in Frontkontakt bewegen, siehe Abbildung 2.9 und Kapitel 2.3.2.
- es darf sich durch eine Seitwärtsbewegung auf kürzestem Wege zum nächsten Gegner ausrichten, so dass es ihm genau gegenüber steht; es darf nach der Bewegung nicht weiter entfernt sein als zu Beginn der Ausrichtung (siehe Abbildung 2.10).
- sollten die Sonderregeln es erlauben, darf es das gegnerische Element durchqueren, wie weiter vorne in diesem Kapitel beschrieben.
- es darf sich in gerader Linie rückwärts bewegen und außerdem um 180° drehen (diese Bewegung darf aber nicht in Feindkontakt enden).

In Abbildung 2.11 ist dargestellt, wie eine Bewegung eines Elements innerhalb einer Bedrohungszone verhindert wird, da die genannten Regelungen nicht zutreffen. Für die Bewegung in der Nähe einer Bedrohungszone sind entscheidende Details der Abbildung 2.12 zu entnehmen.

BEDROHUNGSZONE BLOCKIEREN

Elemente können Bedrohungszone blockieren. Ein Element, das innerhalb der Bedrohungszone steht, zählt daher nicht als bedroht, wenn es durch ein anderes Element abgeschirmt wird. Um abzuschirmen, muss ein Element wenigstens teilweise im Bereich zwischen den Ecken der dem bedrohenden Element zugewandten Kante des bedrohten Elements und den Frontecken des bedrohenden Elements stehen (siehe Abbildung 2.13, Seite 8).

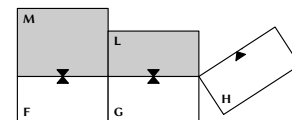
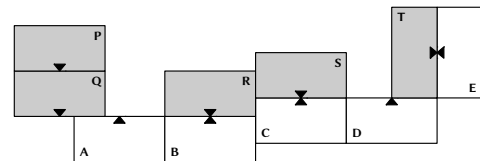


Abbildung 2.7 – Element A bedrängt R. Die Elemente R und C bedrängen sich gegenseitig. D bedrängt S und hat Flankenkontakt mit T. Element H bedrängt L.

A-B haben sich als Gruppe bewegt, B hat vollständigen Front-Front-Kontakt zu R hergestellt. A und Q kämpfen nicht gegeneinander, da kein vollständiger Front-Front-Kontakt besteht. Dieser müsste in einer der folgenden Spielzüge von A oder Q erst hergestellt werden.

F, ein Schützen-Element, hat Front-Front-Kontakt zu M hergestellt. Da es sich bei M um ein Flieger-Element handelt, kann F es nicht angreifen (Bodentruppen außer Helden und Paladine können Flug-Einheiten nicht im Nahkampf angreifen, wenn diese sich mit ihrer Front nicht bereits im Nahkampf befinden). Es gibt also keinen Nahkampf zwischen F und M. Anders herum hätte M jedoch die Option, F anzugreifen. Da aktuell kein Nahkampfkontakt besteht: F bedrängt L und M bedrängt G. Im folgenden Zug kann M, ohne PIPs auszugeben, F angreifen. Wenn das passiert, bedrängt F nicht mehr L, und M nicht mehr G.

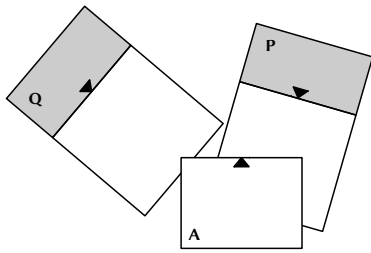


Abbildung 2.8 – Element A ist in den Bedrohungen von P und Q. Es hat folgende Optionen: (i) Geradeaus bewegen ohne P oder Q zu berühren. (ii) P frontal angreifen – diese Bewegung ist kürzer als bei einem Angriff auf Q. (iii) Sich vorwärts bewegen und sich parallel an P ausrichten ohne P zu berühren. (iv) Geradlinig zurück gehen, mit oder ohne einer 180°-Drehung am Ende.

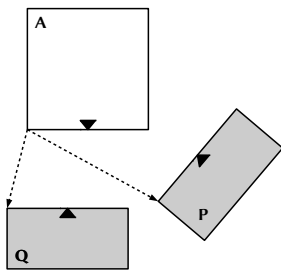


Abbildung 2.9 – Element A kann durch die Bedrohungszone von P laufen, um Q anzugreifen, aber nicht umgekehrt, da der Weg zu Q kürzer ist, als der Weg zu P.

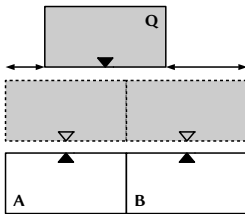


Abbildung 2.10 – Das Element Q kann sich in der Bedrohungszone von B bewegen, um sich vor A zu stellen. Nicht erlaubt aber ist, sich in der Bedrohungszone von A zu bewegen, um sich vor B zu stellen, da diese Bewegung weiter ist.

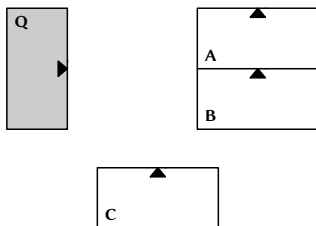


Abbildung 2.11 – Das Element C verhindert, dass sich das Element Q in die Flanke von A oder B bewegt.

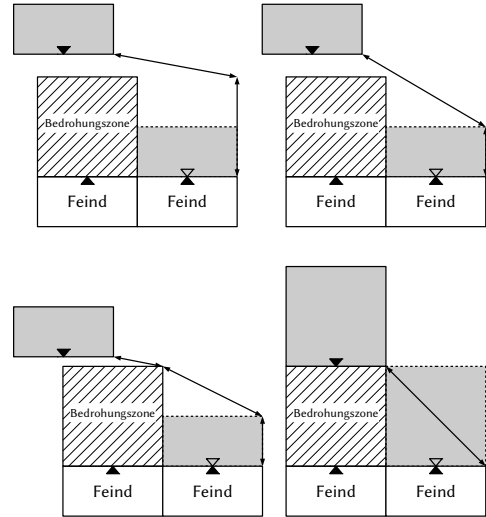


Abbildung 2.12 – Auch diese Abbildung stellt wie Abbildung 2.2 dar, wie sich bewegt werden darf, immer der Regel folgend, dass nur eine Ecke des Elements durch einen eigentlich nicht durchquerbaren Bereich geführt werden darf.

Das Beispiel oben links ist dem Original-Regelwerk entnommen. In unserer Interpretation ist die Bewegung so zwar zulässig, geht aber über eine längere Distanz als eigentlich möglich, so wie das Beispiel oben rechts zeigt. Hier würde im ersten Schritt das Element mit seiner Rückenkante auf Höhe des Endes der Bedrohungszone platziert und dann geradeaus nach vorne geschoben.

Im Beispiel unten links würde eine direkte Bewegung mit der Rückenkante auf Höhe des Endes der Bedrohungszone die beiden Front-Ecken durchführen, was nicht erlaubt ist. Daher ist ein Zwischenritt notwendig.

Im Beispiel unten rechts ist gezeigt, wie sich ein tiefes Element im Vergleich zu einem weniger tiefen Element bewegen könnte. In diesem Fall ist das Element genau so groß wie die Bedrohungszone.

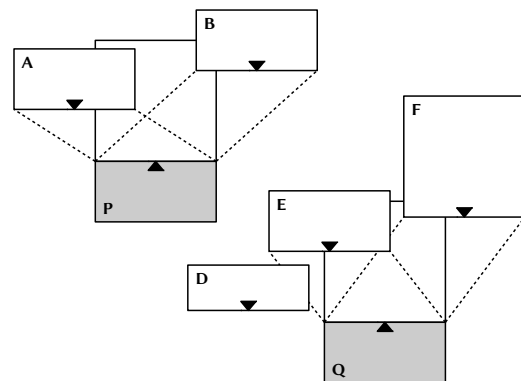


Abbildung 2.13 – Die Elemente A und B werden von P bedroht. Nicht von Q bedroht werden die Elemente D, E und F. D steht nicht in der Bedrohungszone und blockiert sie für E. F wird wegen E nicht bedroht.

2.3.4 LÜCKEN BETRETEN

Eine Lücke ist jede Strecke zwischen unpassierbaren Elementen, der Festung oder unpassierbaren Gelände, von weniger als einer Basebreite. In einer Lücke muss eine taktische Bewegung entweder geradeaus nach vorne erfolgen und in Kontakt mit einem Gegner enden oder im Falle eines Zurückweichens in grader Linie zurück (Abbildungen 2.14 und 2.15).

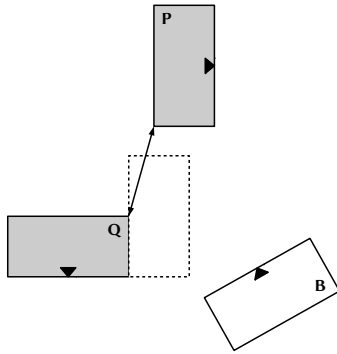


Abbildung 2.14 – Element B möchte sich in Kontakt mit der Flanke von Q bewegen. Es muss sich dazu in die Lücke bewegen, die durch den Pfeil dargestellt wird. Diese ist schmaler als ein Element breit ist. Da B jedoch so bewegt werden kann, dass es sich innerhalb der Lücke nur noch geradeaus bewegen muss, bis es Flankenkontakt mit Q hergestellt hat, kann es die Lücke betreten.

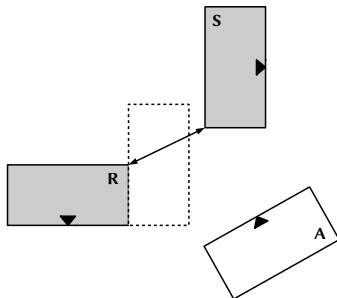


Abbildung 2.15 – Die Lücke zwischen R und S ist schmaler als ein Element breit ist. Da sich das Element A nach dem Herstellen von Flankenkontakt, innerhalb der Lücke befindlich, noch seitwärts bewegen müsste, ist es Element A nicht möglich, die Flanke von R zu kontaktieren.

2.3.5 TAKTISCHER RÜCKZUG

Befindet sich ein Element zu Beginn seiner Bewegungsphase im Nahkampf, so kann es sich mit einer geraden Rückwärtsbewegung aus dem Nahkampf heraus bewegen, wenn:

- es sich mindestens 10 cm bewegen darf,
- es eine höhere Bewegungsreichweite in dem Gelände als das gegnerische Element hat, in dem es seine Bewegung beenden wird,
- es keine Front eines Feindes in Rücken oder Flanke hat

2.3.6 GRUPPEN BEWEGEN

Eine Gruppe ist ein temporärer Zusammenschluss aus mehreren Elementen. Die Bildung von Gruppen ist für einen ambitionierten General von größter Wichtigkeit, da es ihm ermöglicht, mit wenig Befehlen einen Großteil seiner Truppen in Bewegung zu setzen. Unglücklicherweise sind Gruppen deutlich weniger manövrierfähig als einzelne Elemente, da sie sich nur geradeaus und mit einfachen Schwenks fortbewegen können.

Wenn zwei oder mehr Elemente zu Beginn ihrer Bewegung genau neben- oder hintereinander stehen (sie befinden sich in Kanten- und Eckenkontakt), dieselbe Ausrichtung haben und keines der Elemente Kontakt mit der Front eines gegnerischen Elements hat, so dürfen sie eine Gruppenbewegung durchführen (sie bilden für die Dauer der Bewegung eine Gruppe). Die einzelnen Elemente müssen bis zum Ende der Bewegung den Kontakt zu ihrer Gruppe halten. Sie werden wie ein einzelnes großes Element behandelt.

Eine Gruppe darf sich lediglich geradeaus bewegen und/oder über ihre Frontecken gedreht werden (ein so genannter Schwenk). Sie darf sich nur so schnell wie das langsamste Element der Gruppe bewegen. Sollte eine Gruppe bereits Nahkampfkontakt haben oder diesen mit ihrer Bewegung hergestellt haben, darf sie sich bis zu einer halben Basebreite seitwärts bewegen, um vollen Frontkontakt im Nahkampf herzustellen.

Eine Gruppe kann sich nur in Form einer Kolonne durch schweres Gelände und Gewässer bewegen (Kapitel 2.3.7, Kolonnen bewegen, auf Seite 10).

EINE GRUPPE SCHWENKEN

Bei einem Schwenk bleibt eine Frontecke der Gruppe stationär. Die andere Frontecke wird fortbewegt, wodurch sich eine Drehung ergibt. Die zurückgelegte Entfernung wird zwischen dem Start- und Endpunkt der sich bewegenden Frontecke gemessen.

GRUPPEN UND ANGRIFFSBEWEGUNGEN

Bei einem Angriff einer Gruppe kann es passieren, dass einige Elemente der Gruppe aufgrund der eingeschränkten Bewegung innerhalb der Gruppe keinen legalen Kontakt (wie bei Angriffsbewegung beschrieben) herstellen können, weil sie den Verteidiger nur teilweise mit ihrer Front berühren. Diese Elemente nehmen nicht am Kampf teil, bringen aber gegebenenfalls trotzdem Boni durch Bedrängen.

Greift eine Gruppe ein einzelnes Element im offenen Gelände (siehe Kapitel Gelände) an, so wird der Verteidiger an der Gruppe ausgerichtet, solange er:

- Dadurch keinen bestehenden Nahkampf verlässt,
- Ausreichend Platz für die Ausrichtung hat (es ist weder ein anderes Element noch Gelände im Weg)
- Ausreichend Platz zum Zurückweichen (siehe Kapitel Nahkampf) hat, selbst wenn dies kein mögliches Nahkampfergebnis wäre.

Der Verteidiger wird dann an dem Element ausgerichtet, mit dem es den meisten Kontakt hat. In jedem anderen Fall muss sich wie üblich der Angreifer mit den entsprechenden Auflagen an den Verteidiger ausrichten (siehe Angriffsbewegung). Die Abbildungen 2.16 und 2.17 sind Beispiele für Angriffsbewegungen von Gruppen.

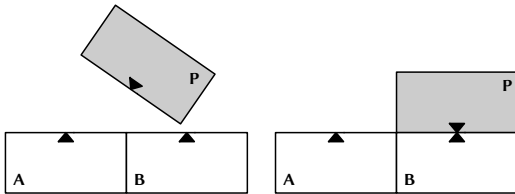


Abbildung 2.16 – Links: Die Gruppe AB kann mit der Ecke von P Kontakt herstellen, da sich P an B ausrichten muss. Rechts: P muss sich ausrichten, weil es genügend Platz hat, um sich sowohl auszurichten als auch anschließend gegebenenfalls zurückzuziehen.

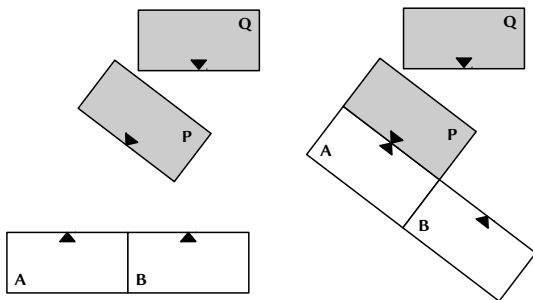


Abbildung 2.17 – Links: Wenn sich die Gruppe AB geradeaus bewegt, könnte P sich ausrichten, weil es genügend Platz dafür hätte, es hätte dann aber keinen Platz mehr, um zurückzuziehen. Daher muss die Gruppe AB eine Drehbewegung durchführen, um mit C in Kontakt zu gelangen. Zusätzlich muss AB noch eine Seitwärtsbewegung durchführen, um sich exakt auszurichten. Diese ist bis zu einer halben Elementbreite für Gruppen erlaubt. Die korrekt am Gegner ausgerichtete Gruppe ist rechts dargestellt.

2.3.7 KOLONNEN BEWEGEN

Bewegungen durch schweres Gelände und Gewässer erfordern eine spezielle Form der Gruppe: die Kolonne. Auch um die Vorteile der schnelleren Bewegung auf einer Straße mit einer Gruppe nutzen zu können, ist diese besondere Form einer Gruppe notwendig.

EINE KOLONNE BILDEN

Eine Kolonne wird aus einer Gruppe geformt und ist genau ein Element breit. Um eine Kolonne zu bilden, wird ein Element zum Führer der Kolonne bestimmt und wie für eine Gruppe üblich bewegt. Die übrigen Elemente dürfen sich frei dahinter formieren (sie bewegen sich, als wären sie unabhängig), allerdings darf sich kein Element weiter als seine Bewegungsreichweite oder rückwärts bewegen. Dies kann dazu führen, dass die Bildung einer Kolonne mehr als einen Spielzug in Anspruch nimmt (Abbildung 2.18).

EINE KOLONNE BEWEGEN

Eine Kolonne bewegt sich wie eine Gruppe. Allerdings darf eine Kolonne ihre Bewegung mit Lücken zwischen den Elementen beenden (oder beginnen, wenn sie sich schon zuvor als Kolonne

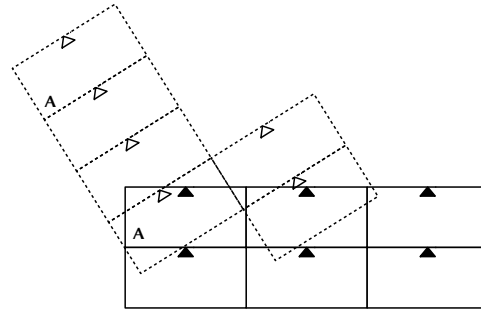


Abbildung 2.18 – Dargestellt ist eine Gruppe von 6 Schützen. Das Element A bewegt sich nach vorne links. Die übrigen Elemente bewegen sich nach und nach gemäß den Regeln für die Bewegung einzelner Elemente und ordnen sich hinter A ein. Die maximale Bewegungsweite darf dabei nicht überschritten werden.

bewegt hat), solange sich wenigstens die Ecken der einzelnen Elemente berühren. Dadurch werden Bewegungen der Kolonne auf kurvigen Straßen ermöglicht.

2.3.8 AUSRICHTEN AM ENDE DER BEWEGUNGSPHASE

Jedes Element, das am Ende der Bewegungsphase mindestens eine Front eines Gegners in Flanken oder Rücken und keines mit gegenseitigem Frontkontakt hat, muss sich so drehen, dass ein frontaler Nahkampfkontakt hergestellt wird (bei mehreren Gegnern entscheidet der kontrollierende Spieler, wohin sich das Element dreht). Steht nicht genügend Raum zur Verfügung, werden (sofern möglich) blockierende Gegner zurückbewegt um Platz zu machen. Stelle sicher, dass alle Elemente, die vorher in Kontakt waren, es auch danach wieder sind. Sollte dies nicht möglich sein, so darf die Angriffsbewegung nicht stattfinden.

Wenn ein Element mit seiner Front zwei Gegner in der Flanke berührt, dann rückt eines bei der Drehung in die zweite Reihe. Wird sogar die Flanke eines dritten Elements berührt, so muss dieses zurückweichen (siehe Kapitel 2.5.4).

2.4 DIE SCHUSSPHASE

In der Schussphase werden Schussattacken abgehandelt. Bei *Heer der Dinge* muss jedes Element wenn möglich am Fernkampf teilnehmen (Freund wie Feind!) und schießt genau ein Mal. Artillerie darf nur im eigenen Spielzug schießen, und auch nur dann, wenn sie sich in diesem Spielzug nicht bewegt hat. Im Grunde werden Beschuss und Nahkampf genau gleich abgehandelt, mit dem einzigen Unterschied, dass sich die Kontrahenten nicht Auge in Auge gegenüberstehen. Daher wird an dieser Stelle nur der Ablauf der Schussphase betrachtet. Die kompletten Regeln für den Kampf findest du im Kapitel Nahkampf.

2.4.1 SCHIESSEN ALS AKTIVER SPIELER

1. Der aktive Spieler wählt ein oder mehrere Elemente, die schießen sollen und nicht im Nahkampf sind.
2. Er bestimmt die Kante eines gegnerischen Elements in freier Sicht, das nicht im Nahkampf ist, als Ziel. Es muss in Reichweite und innerhalb des Schusskorridors sein.

3. Ist das Ziel ebenfalls ein schießendes Element, das noch nicht geschossen hat, so muss es auf den Angreifer, der seiner Front am nächsten ist zurück schießen. Diese beiden Elemente sind die Hauptelemente des Kampfes. Sollte der aktive Spieler mehrere Elemente für den Angriff bestimmt haben, so zählen alle weiteren Elemente als unterstützende. Der passive Spieler kann weitere schießende Elemente bestimmen, die sein Hauptelement unterstützen, solange sie die unter 2. aufgeführten Bedingungen der Zielauswahl erfüllen. Auch diese zählen dann als unterstützende Elemente.
4. Ist das Ziel kein schießendes Element, bestimmt der aktive Spieler welches seiner Elemente das Hauptelement ist und welche die Unterstützenden, das Ziel wird automatisch zum Hauptelement des passiven Spielers.
5. Beide Hauptelemente würfeln je einen Würfel und verrechnen ihre Kampfboni und etwaige Modifikatoren.
6. Ermittle das Kampfergebnis und führe etwaige Konsequenzen durch. Beachte, dass es in der Schussphase für den Verlierer keine Konsequenzen hat, wenn das bekämpfte Element keine Schusswaffen besitzt oder er lediglich ein unterstützendes Element ist. Ein Element, das ausschließlich vor Beschuss auf seinen Rücken zurückweicht, wird vor seiner Bewegung um 180° gedreht.

Auf diese Weise wird fortgefahren, bis alle Elemente des aktiven Spielers geschossen haben. Eine genaue Beschreibung anhand eines Beispiels siehe Abbildung 2.20.

2.4.2 ZIELAUSWAHL

SCHUSSKORRIDOR UND REICHWEITE

Der Schusskorridor ist eine imaginäre Fläche, die sich 8 cm (eine Basebreite) links und rechts und unendlich weit geradeaus vor dem schießenden Element erstreckt. Ein Element kann beschossen werden, wenn es sich zumindest teilweise in dem Schusskorridor befindet und die kürzeste Distanz zwischen seiner Frontkante und dem Ziel maximal der Reichweite des Schießenden entspricht (siehe Abbildung 2.19). Die Reichweite von Schützen beträgt 10 cm, die von Artillerie sogar 25 cm.

FREIE SICHT

Ein Element hat dann Freie Sicht, wenn sich zwischen den Frontecken vom schießenden Element und den zwei Ecken der Zielkante vom Beschossenen weder eine Festung, noch ein Wald, eine bebaut Fläche, eine Hügelkuppe oder ein anderes Element befindet. Eine Ausnahme bilden Elemente am Rand von Wald oder bebauten Flächen: Sie müssen sich mit ihrer gesamten Front- bzw. Zielkante näher als 2,5 cm zum Rand des Geländes befinden um schießen zu können oder beschossen zu werden. Fliegende Elemente können über Bodentruppen hinweg beschossen werden.

NAHKAMPF

Elemente im Nahkampf dürfen weder schießen, noch beschossen werden. Ein Element zählt für Beschuss als im Nahkampf, wenn es

- mit seiner Front in Front-, Flanken- oder Rückenkontakt mit einem feindlichen Element ist
- ein gegnerisches Element bedrängt, das mit seiner Front im Nahkampf ist
- im Nahkampf ein befreundetes Element im Rücken unterstützt und diesem einen Bonus verleiht

2.4.3 SCHIESSEN ALS PASSIVER SPIELER

Wenn der aktive Spieler mit all seinen Elementen, die schießen können, geschossen hat, muss der passive Spieler ebenfalls mit allen Elementen, die noch nicht an der Schussphase teilgenommen haben, schießen, sofern sie die entsprechenden Bedingungen erfüllen. Verfähre nach den üblichen Regeln.

2.4.4 MAGIE

Magier des aktiven Spielers, die sich nicht im Nahkampf befinden können gegen ein gegnerisches Element eine magische Attacke wirken. Diese wird ähnlich wie Beschuss abgehandelt (siehe Kapitel 5, Seite 19).

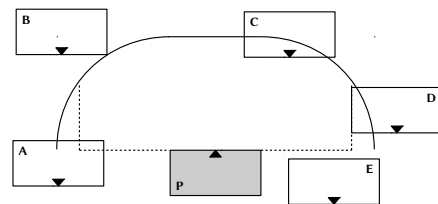


Abbildung 2.19 – Element P führt eine Schussattacke durch. Die gestrichelte Linie ist der Schussbereich, begrenzt durch eine Basebreite zu jeder Seite des schießenden Elements und die Maximalreichweite der Schussattacke. Elemente A, B und C sind mögliche Ziele. Sie befinden sich innerhalb des Schussbereichs. Die Elemente D und E liegen ausserhalb des Schussbereichs und können daher nicht beschossen werden.

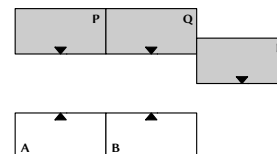


Abbildung 2.20 – Alle Elemente der Abbildung sind Schützen. Grau ist an der Reihe: P, Q und R sollen auf B schießen.

Element B muss zurückschießen, und zwar auf Q, weil dessen Front die nächste ist. Weiß beschließt, dass A ebenfalls auf Q schießt. Da B und Q sich gegenseitig beschießen, gelten sie als die Hauptelemente.

Der Kampfwert von Q gegen Infanterie ist 3. Da ein weiteres Element Q beschießt, gilt ein Malus von 1, der effektive Kampfwert ist dann 2. Da auf das Element B sogar zwei weitere Elemente schießen, ist dessen effektiver Kampfwert nur noch 1.

Grau würfelt ein 1, sein Kampfergebnis ist 3. Weiß würfelt eine 3, sein Kampfergebnis ist 4. Grau verliert. Da die Niederlage nicht vernichtend ist (weil 3 zwar weniger aber nicht halb so viel wie 4 ist), muss Q zurückweichen. P und R sind nicht betroffen.

Hätte Weiß beschlossen, dass A auf P schießt, wäre dieses nach dem Kampf P, Q, R gegen B geschehen. Hätte A den Kampf verloren, hätte es keine Konsequenz gehabt, da P bereits auf B geschossen hätte.

2.5 NAHKAMPFFHASE

Elemente zählen als im Nahkampf befindlich, wenn sie ein Front-Front-, Front-Flanken- oder Front-Rücken-Kontakt haben (Abbildung 2.4, Seite 6). Nach dem Studium dieses Kapitels können anhand der Abbildungen 2.21 und 2.22 etwas komplexere Nahkämpfe nachvollzogen werden.

1. Der aktive Spieler bestimmt die Reihenfolge der Nahkämpfe
2. Hauptelement bestimmen
3. Boni und Mali bestimmen
4. Kampf austragen und Ergebnis ermitteln
5. Folgen des Kampfes abhandeln

2.5.1 HAUPELEMENT BESTIMMEN

Bei HotT kämpfen immer zwei Elemente miteinander, die so genannten Hauptelemente. Hauptelemente sind im Nahkampf jene, die einen Front-Front Kontakt haben. Das Kampfergebnis wird für das Hauptelement berechnet. Alle anderen Elemente die Kontakt haben, zählen als unterstützende Elemente. Sie geben Boni, bzw. Mali für die Hauptelemente. Beachte, dass Hauptelemente in benachbarten Kämpfen durchaus ebenfalls als unterstützende Elemente zählen können.

2.5.2 BONI UND MALI BESTIMMEN

Jede Einheit hat einen Kampfwert, der die Kampfkraft eines Elements auf dem Schlachtfeld wiedergibt.

Der Kampfwert wird aber durch weitere taktische Faktoren modifiziert, die du der Tabelle 6.1 auf Seite 22 entnehmen kannst. Nimm den Kampfwert deines Hauptelements und verrechne alle zutreffenden Boni und Mali. Das Ergebnis ist sein Effektivwert für diesen Kampf. Wiederhole diesen Vorgang nun ebenfalls für das gegnerische Hauptelement.

2.5.3 KAMPF AUSTRAGEN UND KAMPFERGEBNIS ERMITTELN

Jeder Spieler wirft nun einen Würfel und addiert den Effektivwert seines Hauptelements. Diese Werte werden miteinander verglichen. Es kann drei Kampfergebnisse geben:

- Unentschieden: Beide Ergebnisse sind identisch
- Einfache Niederlage: Ein Ergebnis ist niedriger aber mehr als halb so hoch
- Vernichtende Niederlage: Ein Ergebnis ist halb so hoch oder noch niedriger

2.5.4 FOLGEN DES KAMPFES ABHANDELN

Ein Kampf kann unterschiedlichste Reaktionen zur Folge haben, die immer davon abhängen, welche Elemente gerade kämpfen und ob sie von weiteren Elementen unterstützt werden. Es gibt folgende Kampfergebnisse:

- Keine Konsequenz, der Kampf wird im nächsten Zug fortgesetzt
- Zurückweichen (siehe unten)
- Flucht und Flucht vom Spielfeld (siehe unten)
- Zerstört, das Element wird vom Spielfeld genommen und zählt als Verlust
- Verflucht (siehe Kapitel 5, Seite 19)

Die Auswirkungen eines Kampfes sind in Tabelle 6.2 auf Seite 23 aufgeführt. Gewöhnlich bedeutet ein Unentschieden, dass kein Element zerstört wird, hier bilden lediglich Magier, Helden und Paladine eine Ausnahme. Eine vernichtende Niederlage führt normalerweise zur Zerstörung eines Elements, hier bilden Flieger eine Ausnahme. Für die einfache Niederlage gibt es verschiedenste Konsequenzen.

Bedrängende Elemente ignorieren alle Kampfergebnisse. Unterstützende Elemente weichen in der Flanke und im Rücken weichen zurück, wenn das eigene Hauptelement zurückweicht, flieht, zerstört oder verflucht wird. In allen anderen Fällen ignorieren sie das Kampfergebnis.

Wenn eine der folgenden Pflichtbewegungen (Zurückweichen, Flucht, Verfolgung) über dem Base eines Elements endet, das durch-, unter- oder überquert werden kann, dann wird die Pflichtbewegung weitergeführt, bis der nächste mögliche freie Platz erreicht ist, um das Element zu platzieren. Das kann dazu führen, dass ein Element gezwungen ist, das Spielfeld zu verlassen.

ZURÜCKWEICHEN

Ein zurückweichendes Element bewegt sich in gerader Linie zurück, ohne sich umzudrehen. Die Distanz entspricht dem Wert der Tiefe des Elements aber maximal der Breite eines Elements.

Wenn es mit dieser Bewegung auf verbündete Elemente trifft, so bewegt es sich durch diese Elemente hindurch, sofern ihre Sonderregeln es zulassen (siehe Elemente durchqueren). Andernfalls werden verbündete Elemente (und alle dahinter stehenden verbündeten Elemente) zurückgeschoben, sofern sie in exakt dieselbe Richtung wie das zurückweichende Element schauen. Sollte dies nicht möglich sein, weil z.B. unpassierbares Gelände oder andere Elemente (die das zurückgeschobene Element nicht durchqueren kann) den Weg blockieren wird das Element, das zurückweichen musste, zerstört.

Ein zurückweichendes Element wird außerdem zerstört, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Sollte ein zurückweichendes oder zurückgeschobenes Element mit irgendeinem Teil seiner Base den Spieltisch verlassen müssen.
- Wenn es mit dieser Bewegung auf feindliche Elemente oder Gelände trifft, die es nicht durchqueren darf oder kann.
- Umzingelt: Wenn sich zu Beginn des Zurückweichens mindestens ein gegnerisches Element in Flanken oder Rückenkontakt befindet, so zählt das zurückweichende Element als umzingelt und wird zerstört, selbst wenn diese Elemente normalerweise durchquert werden könnten.

ZURÜCKWEICHEN VOR BESCHUSS

Ein Element, das ausschließlich vor Beschuss aus seinem Rücken zurückweicht, wird vor dem Zurückweichen um 180° gedreht.

FLUCHT UND FLUCHT VOM SPIELFELD

Jede Flucht beginnt mit einem Zurückweichen (siehe oben). Ein Element, das vom Spielfeld fliehen muss, wird danach als Verlust entfernt.

Flieht das Element lediglich, so wird es nach dem Zurückweichen um 180° gedreht und so weit bewegt, bis es 30 cm von seiner Ursprungsposition entfernt ist. Dabei darf es um maximal 90° gedreht werden, um Elementen die es nicht durchqueren kann, sowie schwerem/unpassierbarem Gelände (nicht Gewässern!) aus

dem Weg zu gehen. Diese Drehung muss so klein wie möglich gehalten werden. Sollte bei der Bewegung nach dieser Drehung ein weiteres solches Hindernis in 20 cm auftauchen, so wird das fliehende Element zerstört.

Außerdem darf es diese Drehung nutzen, um freundliche Elemente durchqueren zu können, die es berührt. Verbündete Elemente, die nicht durchquert werden können, werden durchbrochen und die Flucht hinter dem Element fortgesetzt.

VERFOLGUNG

Manche Elemente sind besonders ungestüm. Sie müssen daher eine Verfolgungsbewegung durchführen wenn ihr Gegner aus einem Front-Front Nahkampfkontakt zurückweicht, flieht, einen taktischen Rückzug (Seite 9) antritt oder gar zerstört wird, und ausreichend Platz ist, sodass sie ihre Bewegung nicht in einem Gewässer, unpassierbarem Gelände oder außerhalb des Spielfeldes beenden müssen. Siehe dazu auch die Abbildungen 2.21 und 2.22.

Die Länge der Verfolgungsbewegung entspricht der Basetiefe. Sie kann allerdings niemals größer sein als die Basebreite. Ob ein Element verfolgen muss oder nicht, ist im jeweiligen Armeelisteintrag vermerkt.

2.6 ENDE DES SPIELZUGS

Am Ende eines jeden Spielzuges werden die Bedingungen für eine Niederlage überprüft, siehe Kapitel 4.5 Ende der Schlacht auf Seite 16. Erfüllt ein Spieler diese, so ist sein Gegner der Sieger dieser Schlacht und das Spiel endet.

Andernfalls wechseln jetzt die Spieler die Rollen von aktivem und passivem Spieler und beginnen mit dem nächsten Zug.

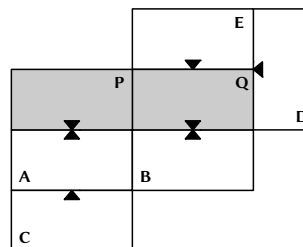


Abbildung 2.21 – Elemente P und Q sind Schützen. Die weißen Elemente sind Kriegerbänder. Weiß ist am Zug und entscheidet sich zuerst für den Kampf A gegen P. P würfelt eine 1 und addiert den Kampfwert 3. A würfelt ebenfalls eine 1, addiert den Kampfwert 3 und für die Unterstützung durch C noch eine 1 (da A und C Kriegerbänder sind). P verliert mit 4 gegen 5 und muss daher zurückweichen. Da A und C Kriegerbänder sind, müssen sie verfolgen. Hätte A eine 5 gewürfelt, wäre das Kampfergebnis 8 gewesen. Das Kampfergebnis von A wäre mit 4 nur halb so hoch und es wäre zerstört worden. A und C hätte auch in diesem Fall verfolgen müssen.

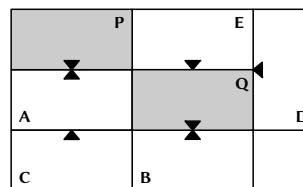


Abbildung 2.22 – Der Kampf B gegen Q muss ausgetragen werden. Q wirft eine 5 und addiert den Kampfwert von 3. Ein Malus von 1 ist zu berücksichtigen, weil Q durch A bedrängt wird (A und Q haben gegenseitig Flankenkontakt). Ein weiterer Malus von 1 gilt durch D, da dessen Front Kontakt mit der Flanke von Q hat und Front-Ecke-Front-Ecke-Kontakt besteht. Ein dritter Malus für Q kommt durch E zustande, da E vollen Front-Rücken-Kontakt hat. B wirft eine 6 und addiert den Kampfwert von 3. Es steht 9 zu 5 für B. Element Q erleidet eine einfache Niederlage und muss zurückweichen.

Q hat jedoch E mit der vollen Front im Rücken sowie D mit Front-Flank-Kontakt und Front-Ecke-Front-Ecke-Kontakt und wäre bereits durch eines der beiden Elemente in den beschriebenen Positionen zerstört worden. Gäbe es D und E nicht, würde Q normal zurückweichen, da ein bedrückendes Element nicht zur Zerstörung führen würden.

Da es sich bei B und E um Kriegerbänder handelt, müssen sie verfolgen und treffen sich in der Mitte von dem Ort, wo Q stand. Element A muss nicht verfolgen, da es lediglich bedrängt hat. D muss ebenfalls nicht verfolgen, da es nur durch Flankenkontakt am Kampf beteiligt war.

Jeder fähige General weiß, dass eine kluge Nutzung der örtlichen Gegebenheiten über Sieg und Niederlage entscheiden kann. Ein Wald kann eine ganze Flanke schützen und den Feind am Vorrücken hindern, ein Hügel wird zur Verteidigungsstellung von dem es Pfeilsalven hagelt und bei Flussfurten lauern Räuber isolierten Einheiten beim Überqueren auf.

Im folgenden findest du alle Regeln, mit denen du eine Vielzahl von Geländertypen auf dem Schlachtfeld darstellen kannst, um deine Spiele noch herausfordernder zu machen.

3.1 GELÄNDE DEFINIEREN

Vor dem Spiel sollten sich beide Spieler wie im Kapitel Eine Schlacht austragen darauf einigen, welche Geländemodelle welchen Typ haben sollen. Es gibt folgende Geländetypen:

- Offenes Gelände
- Schweres Gelände
- Unpassierbares Gelände
- Hügel
- Gewässer
- Straßen
- Festungen

3.2 OFFENES GELÄNDE

Offenes Gelände ist am häufigsten vertreten. Alles was nicht näher definiert wird, zählt als offenes Gelände. Im Wesentlichen also Grasflächen, Strände oder ähnliches.

3.3 SCHWERES GELÄNDE

Schweres Gelände ist leicht zu erkennen. Zu ihm zählen Wälder, steiniger oder sumpfiger Untergrund, bebaute Flächen wie Dörfer oder Tempelanlagen, eingezäunte Felder oder Weiden. In schwerem Gelände können sich viele Elemente nur langsam bewegen (siehe Tabelle 6.2).

Ein Element zählt als in schwerem Gelände, wenn ein Teil seiner Base diesen Geländetypus berührt.

Bewegt sich ein Element in einer einzigen Bewegung durch offenes und schweres Gelände, so muss für die gesamte Distanz der Bewegungswert für das schwere Gelände benutzt werden. Reicht die Bewegung dadurch nicht mehr aus um das schwere Gelände zu erreichen, bewege stattdessen das Element mit seiner normalen Bewegungsreichweite und stoppe am Rande des Geländes ohne es zu betreten.

3.4 UNPASSIERBARES GELÄNDE

Zu unpassierbarem Gelände zählt alles, was man auf keinen Fall zu Fuß oder Pferd überqueren kann oder möchte. Dazu zählen zum Beispiel Klippen, Treibsand und Lava.

Boden-Elemente können diese Geländestücke nicht betreten. Müssen sie es trotzdem (z.B. durch Zurückweichen), so werden sie zerstört und zählen als Verlust.

3.5 HÜGEL

Hügel geben abwärts kämpfenden Elementen Kampfboni. Sobald irgendein Teil der Frontkante eines Elements höher als das Base des Gegners ist, zählt es als abwärts kämpfend. Bei Hügeln ohne sichtbares Gefälle geht man davon aus, dass die Mitte des Hügel der höchste Punkt ist und zu den Kanten hin gleichmäßig abfällt.

3.6 GEWÄSSER

Es gibt flache und tiefe Gewässer. Flache Gewässer sind maximal 10 cm breit und lassen sich durchwaten. Tiefe Gewässer sind breiter als 10 cm und dürfen nur durchwaten werden, wenn es eine Insel gibt, die die Entfernung zum Ufer auf unter 10 cm senkt.

Gewässer schränken ähnlich wie schweres Gelände die Bewegungsreichweite von Elementen ein. Sobald ein Teil der Frontkante eines Elements das Gewässer berührt, zählt es als in diesem befindlich und unterliegt den entsprechenden Effekten (bei Kolonnen betrifft dies nur das erste Element). Sollte ein Element sich sowohl im offenen Gelände als auch in Gewässern bewegen, so muss immer der schlechtere Bewegungswert für die volle Bewegung genutzt werden. Reicht die Bewegung dadurch nicht mehr aus um das behindernde Gelände zu erreichen, bewege stattdessen das Element mit seiner normalen Bewegungsreichweite und stoppe am Rande des Geländes, ohne es zu betreten. Die Abbildungen 3.1 und 3.2 verdeutlichen die Regeln für Gewässer.

3.6.1 GEWÄSSER ÜBERQUEREN

Gewässer können über eine Brücke oder eine Furt überquert werden. Diese können als offenes Gelände oder auch Straße (im Falle einer Brücke) definiert werden.

Außerdem können flache Gewässer durchwaten werden. Dabei muss das durchwattend Element einen Winkel von mindestens 45° zur Uferlinie einhalten. Die Richtung darf im Gewässer nur geändert werden, um (i) sich an einem Gegner auszurichten, der das Ufer verteidigt, (ii) zurück zum Ufer zu kommen, von dem aus man startete, (iii) sich nach einem Nahkampf so wenig wie möglich zu drehen, um die Durchquerung zu ermöglichen.

3.6.2 ZURÜCKWEICHEN, ZURÜCKSCHIEBEN UND FLUCHT IN UND DURCH GEWÄSSER

Sollte ein Element zurückweichen müssen und dabei den oben beschriebenen Winkel nicht einhalten können, so kann es das Gewässer nicht durchwaten und wird zerstört.

Gleichsam können Elemente nicht zurückgeschoben werden, um zurückweichenden Elementen Platz zu machen, wenn der oben beschriebene Winkel nicht eingehalten werden kann. Das zurückweichende Element wird ebenfalls nach den üblichen Regeln zerstört.

Eine Flucht, die ein Bodenelement durch einen Fluss führen würde und nicht im Gewässer beginnt, zerstört das Element.

3.6.3 UFER VERTEIDIGEN

Ein Element, das vollständig auf dem Trockenen und maximal seine halbe Basetiefe vom Wasser entfernt ist, erhält im Nahkampf einen Bonus, wenn die Base des gegnerischen Elements sich zumindest teilweise im Wasser befindet (siehe auch Tabelle 6.1). Dies gilt nicht an Brücken und Furten.

3.7 STRASSEN

Straßen ermöglichen es Bodentruppen, sehr schnell voranzukommen. Solange ein Element während seiner ganzen Bewegung mit irgendeinem Teil seines Base eine Straße berührt und seine Front zur Flucht der Straße ausgerichtet ist, darf man die Bewegungsweite für Straßen benutzen (siehe Tabelle 6.2). Man darf zusätzliche PIPs ausgeben, um sich pro PIP je 5 cm zusätzlich auf der Straße zu bewegen. Allerdings darf sich während der gesamten Bewegung kein gegnerisches Element innerhalb von 10 cm zum bewegendem Element befinden. Gruppen müssen sich als Kolonne bewegen, um von dieser Regel zu profitieren.

3.8 FESTUNG

Die Festung ist das Herzstück des Verteidigers und von noch wichtigerer Bedeutung, wie sein General. Das Modell der Festung muss zwischen 10 cm und 30 cm lang bzw. breit sein. Sie ist ein unpassierbares Geländestück, hat aber viele Eigenschaften eines Elements und wird daher näher im Kapitel 5 auf Seite 17 beschrieben.

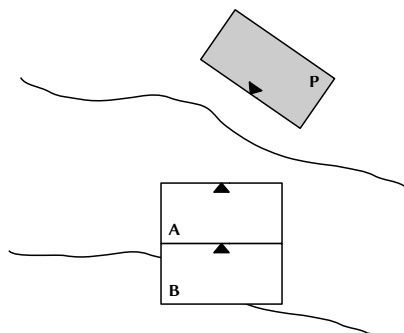


Abbildung 3.1 – Überqueren von Flüssen. Die Elemente A und B sind Schützen. Als Gruppen haben sie sich in den Fluss bewegt. Wäre P nicht, könnte die Gruppe (a) in derselben Richtung weitergehen bis die Gruppe den Fluss komplett überquert hätte (Elemente, die bei der Gruppenbewegung nicht mehr im Fluss sind, dürfen sich dann aus der Gruppe lösen und als einzelne Elemente bewegen) oder (b) sich zurückfallen lassen, in genau entgegengesetzter Richtung, mit den Möglichkeiten der Bewegung einzelner Elemente.

Da im Gegenzug aber P angetreten ist, das Ufer des Flusses zu verteidigen, darf sich die Gruppen AB drehen und seitwärts bewegen, um Kontakt mit P herzustellen. A und P stellen vollständigen Front-Front-Kontakt her, und B stellt sich genau hinter A. Durch dieses Ausrichten an P könnte sich die Gruppe mehr als 45° vom Lot zum Flussufer wegdrehen (Flanke und Flussufer bilden also einen Winkel von weniger als 45°), wäre dann im Falle des Zurückweichens bei einer Niederlage aber zerstört.

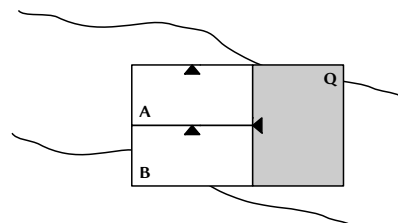


Abbildung 3.2 – Überqueren von Flüssen. Elemente A und B sind Schützen. A wurde von Q angegriffen. Da Q mehr als 45° vom Lot zum Flussufer weggedreht ist, muss Q ein Wasserräuber oder ein Flugelement sein. Man beachte, dass ein Wasserräuber teilweise aus dem Wasser heraus kommen darf, solange ein anderer Teil sich noch darin befindet. Am Ende der Bewegungsphase dreht sich A in vollen Front-Front-Kontakt zu Q und B stellt sich genau hinter A.

Im folgenden Nahkampf, würde A zurückweichen müssen, würde A auch zerstört, da es mehr als 45° vom Lot zum Flussufer weggedreht wäre. B würde nicht zerstört. Wenn Q zurückweichen würde, auch als Bestandteil einer Fluchtbewegung, wäre es auch als Flugelement aus diesem Grund zerstört (mehr als 45° vom Lot zum Flussufer weggedreht).

Wenn A das Element Q zerstören oder zum Fliehen zwingen würde, können sich AB das minimal Nötige drehen, um nicht mehr als 45° vom Lot zum Flussufer weggedreht zu sein.

Bevor es mit dem Spielen losgehen kann, müssen einige Vorbereitungen getroffen werden. Die Spieler müssen ihre Armeen auswählen und der Spieltisch nebst Gelände muss vorbereitet werden. Der Ablauf gliedert sich folgendermaßen:

1. Eine Armee zusammenstellen
2. Verteidiger bestimmen und Gelände aufbauen
3. Aufstellung
4. Das Spiel spielen
5. Ende der Schlacht

4.1 EINE ARMEE ZUSAMMENSTELLEN

Jedes Element in *Heer der Dinge* besitzt einen Wert in Armeepunkten (AP). Diese sind in Tabelle 1.1 auf Seite 4 aufgelistet. Die typische Armeegröße für ein Spiel von ca. 60 Minuten sind 24 AP. Es sind auch beliebige andere Größen möglich, z. B. 8 AP (ohne Magier) für kleine Scharmützel oder Massenschlachten für Armeen von mehr als 48 AP. In diesem Fall sollten allerdings die Regeln für Massenschlachten benutzt werden (siehe Original-Regelwerk).

Jeder Spieler wählt aus der Armeeliste Elemente aus, bis deren AP eine Summe in der abgesprochenen Höhe (z.B. 24) ergeben. In jedem Fall müssen mindestens die Hälfte der AP für Elemente ausgegeben werden, die maximal 2 AP kosten.

Nachdem beide Spieler ihre AP ausgegeben haben, müssen sie je eines ihrer Elemente zum General bestimmen - idealerweise durch ein entsprechendes Modell dargestellt. Götter, Drachen, Paladine, Räuber oder Schatten können nicht die Rolle des Generals übernehmen.

Sobald dies geschehen ist, müssen die Spieler ihre Armeelisten offenbaren. Bis auf Räuber müssen dort alle Elemente der Armee vermerkt sein (inklusive des Generals). Beachte außerdem, dass der General jederzeit gut erkennbar sein sollte.

Der Spieler, der im nächsten Schritt zum Verteidiger bestimmt wird, muss außerdem zusätzlich zu seiner Armee auch eine Festung aufstellen. Für die Festung müssen keine AP ausgegeben werden.

4.2 VERTEIDIGER BESTIMMEN UND GELÄNDE AUFBAUEN

Nur die wenigsten Generäle haben die Möglichkeit sich auszusuchen, wo Schlachten geschlagen werden. Aus diesem Grund gibt es bei der Auswahl des Gelände einige zwingende Vorgaben, während die Spieler nur begrenzten Einfluss auf die Ausgestaltung des Schlachtfeldes haben.

Beide Spieler werfen einen Würfel. Der Spieler mit dem niedrigeren Ergebnis ist der Verteidiger. Er stellt das Gelände auf.

Teile den Tisch in vier gleich große, imaginäre Quadrate. Du brauchst mindestens vier Geländestücke, wovon zwei schweres Gelände von mindestens 10 cm Durchmesser sein müssen. Platziere diese beiden Geländestücke in maximal 30 cm Abstand vom

Mittelpunkt des Tisches. Platziere die anderen beiden Geländestücke so, dass in mindestens 2 Quadraten je ein schweres Gelände, unpassierbares Gelände oder Gewässer ist und dass in mindestens 3 Quadraten zumindest teilweise mindestens ein Geländestück eines beliebigen Typs ist. Ihr könnt nach Belieben weiteres Gelände hinzufügen, jedoch sollte der Großteil des Spielfeldes offenes Gelände (Steppe, Wiese) sein.

Flüsse müssen zwischen zwei Spielfeldkanten verlaufen oder in einen anderen Fluss, oder See oder Teich münden. Wenn Flüsse eine Straße unterbrechen, so befindet sich an entsprechender Stelle eine Furt. Ihr könnt dort auch eine Brücke platzieren.

Nachdem das Gelände aufgestellt wurde, sollte ihr noch einmal gemeinsam die Geländetypen der einzelnen Geländestücke besprechen, damit während des Spieles keine Diskussionen aufkommen.

4.3 AUFSTELLUNG

Der Angreifer weist drei Spielfeldseiten die Zahlen 1, 2 und 3 zu, seiner bevorzugten Seite die Zahlen 4, 5 und 6 und würfelt aus, auf welcher Seite er seine Armee aufstellen muss. Auf der gegenüberliegenden Seite stellt der Verteidiger seine Festung und alle Elemente mit Ausnahme von Drachen, Göttern und Räufern innerhalb von 30 cm Abstand von seiner Spielfeldkante auf. Nur der Verteidiger stellt eine Festung auf. Sie muss an seiner Spielfeldkante platziert werden (oder ggf. an der Küste). Der Abstand zwischen der Festung und der Mitte der Spielfeldkante darf höchstens 20 cm betragen. Außerdem muss es immer Zugang mit mindestens einer Elementbreite zur Festung für Bodentruppen geben. Eine Festung darf also nicht vollständig im unpassierbaren Gelände platziert werden. Danach stellt der Angreifer auf dieselbe Art (nur ohne Festung) seine Armee auf.

Sollte Euer Spieltisch kleiner sein, als vorgesehen, achtet einfach darauf, dass die Armeen wenigstens 60 cm voneinander entfernt stehen.

4.4 DAS SPIEL SPIELEN

Jetzt kann es losgehen. Beginnt mit dem Spiel! Der Verteidiger erhält den ersten Zug.

4.5 ENDE DER SCHLACHT

Ein Spieler verliert die Schlacht, wenn er am Ende seines Spielzuges den General und mehr AP als sein Gegner verloren hat, oder mehr AP als sein Gegner verloren hat, mindestens jedoch die Hälfte der gespielten AP, oder seine Festung verloren hat.

In diesem Kapitel werden die Elemente vorgestellt. Es gibt jeweils eine Beschreibung dessen, was sich die Autoren vorstellen, als Inspiration für den Sammler und Modellbauer, und gegebenenfalls die Sonderregeln.

ARTILLERIE

Beinhaltet alle Projektil werfenden oder schießenden, von einer Crew bedienten Maschinen, ganz gleich ob mechanisch, mit Schwarzpulver oder mysteriöser grüner Schleimenergie. Allen gemein ist, dass sie äußerst unbeliebt bei Helden sind, die darauf angesprochen häufig vom Ende des ehrenhaften Kampfes, der Tapferkeit und des Heldenmutes dozieren.

BEWEGUNG

Artillerie darf sich nicht durch schweres Gelände bewegen. Außerdem darf Artillerie eine Angriffsbewegung nur gegen eine Festung durchführen.

SCHUSSPHASE

Im Gegensatz zu normalen Schützen hat Artillerie eine Reichweite von 25 cm. Sie darf nur im eigenen Zug schießen und auch nur, wenn sie sich nicht bewegt hat.

BESTIEN

Alle Arten von Fleischfressern ohne Waffen mit Ausnahme ihrer Zähne und Krallen, wie Jagdhunde, Wölfe, Höllenhunde oder handelsübliche Löwen, zum Teil angetrieben durch Jäger, Führer, Reiter oder Dompteure. Sie erleiden keine Einschränkungen durch schweres Gelände und sind besonders effektiv gegen Gegner zu Fuß.

NAHKAMPF

Für Bestien gelten die Regeln für Verfolgung.

DRACHEN

Beinhaltet ausschließlich die traditionellen großen, intelligenten, gepanzerten fliegenden Kreaturen. Sie sind zu arrogant und rücksichtslos in ihren Kampfmethoden, um mit anderen Einheiten zu kooperieren (und ganz speziell nicht mit anderen Drachen). Ihre einzigen ernstzunehmenden Gegner sind Helden und Zauberer, die sich auf ihre Kosten profilieren wollen. Normale Truppen sind keine Gegner für sie. Da sie fast unendlich lange Leben können, geraten sie schnell in Panik, wenn sie mal in wirkliche Todesgefahr kommen – schließlich haben sie mehr zu verlieren als ein kurzlebiger Mensch.

GENERAL

Dieses Element kann nicht die Funktion eines Generals übernehmen.

AUFSTELLUNG

Drachen werden nicht zu Beginn des Spiels aufgestellt. Stattdessen betreten sie das Spielfeld erst, wenn der kontrollierende Spieler 6 PIPs ausgibt. Alle Drachen der Armee werden dann zu Beginn des Spielzugs mit dem Rücken an der Spielfeldkante und mehr als 10 cm von feindlichen Elementen entfernt aufgestellt. Noch nicht aufgestellte Drachen zählen niemals als Verlust.

BEWEGUNG

Eine taktische Bewegung mit einem Drachen kostet einen (1) PIP zusätzlich.

NAHKAMPF

Drachen können durch Bedrängen weder Boni geben noch Mali erhalten. Wenn Drachen zurückweichen, werden alle im Weg befindliche Elemente (egal ob Freund oder Feind!) außer Giganten, fliegenden Einheiten und Drachen zerstört. Drachen können aufgrund ihrer Größe nur von anderen Drachen, Giganten und Göttern zurückgeschoben werden.

FESTUNGEN

Festungen können verschiedenste Formen haben. Typischerweise eine Art Schloss oder Burg, aber auch der Eingang zu den Mienen der Zwerge, ein verwunschener Wald der Elfen oder aber ein Friedhof, auf dem die Untoten hausen, wäre denkbar. Eine Festung ist kein normales Element. Sie verfügt über eine eigene Verteidigung und ist sehr widerstandsfähig. Allerdings bedeutet der Verlust der Festung auch eine verlorene Schlacht.

AUFSTELLUNG

Der Verteidiger muss zu Beginn des Spiels eine Festung aufstellen. Die Aufstellung muss innerhalb von 20 cm zur Mitte der Spielfeldkante des Verteidigers erfolgen. Außerdem muss sie die Spielfeldkante berühren und es muss einen Zugang von einer Elementbreite für Bodentruppen geben. Eine Festung darf also nicht vollständig hinter unpassierbarem Gelände platziert werden.

BEWEGUNG

Festungen gelten für alle Elemente (auch für fliegende) als unpassierbares Gelände.

NAHKAMPF

Ein Element befindet sich mit einer Festung in Nahkampfkontakt, sobald es diese mit einen Teil seiner Base berührt. Innerhalb eines Zuges kann nur ein Element gegen eine Festung kämpfen. Bis zu zwei Elemente können es dabei unterstützen. Diese müssen das kämpfende Element nicht berühren, sich aber in teilweisem Frontkontakt mit der Festung befinden. Der Angreifer muss entscheiden, welches Element den Angriff gegen die Festung führt und als Hauptelement gilt. Sollte das Hauptelement verlieren, müssen diese Elemente zurückweichen. Elemente, die im Nahkampf vor einer Festung zurückweichen, werden niemals aufgrund von Geländeeinflüssen zerstört. Festungen selbst zählen immer als Hauptelement. Elemente, die eine Festung unterstützen, ignorieren Kampfergebnisse. Festungen können nicht als in Flanken- oder Rückenkontakt gewertet werden, außerdem können sie nicht bedrängen. Die Festung und feindliche Truppen

im Kampf gegen die Festung gelten, als würden sie sich in offenem Gelände befinden. Alle Geländefaktoren für Kämpfe werden ignoriert. Wenn Flugeinheiten vor einer Festung in Wälder oder bebaute Fläche zurückweichen, werden sie nicht automatisch zerstört. Sie werden aber so weit zurück bewegt, um das Gelände ausreichend zu räumen. Wenn sie dabei das Spielfeld verlassen, werden sie wie üblich zerstört.

FLIEGER

Damit sind alle berittenen und/oder intelligenten flugfähigen Kreaturen wie Pegasi, Riesenvögel, Pterosaurier, Walküren, fliegende Teppiche oder Leonardos Flugmaschinen gemeint. Sie sind sehr nützlich, um der gegnerischen Armee in den Rücken zu fallen und zum Aufspüren und zur Vernichtung feindlicher Schatzen.

GIGANT

Nichtfliegende Kreaturen oder Maschinen von außergewöhnlicher Größe und physischer oder magischer Stärke oder Unverwundbarkeit, wie beispielsweise Riesen, Ifrits, Oger, Trolle, Elefanten, Mammuts, große Dinosaurier, Monsterschildkröten, Baummenschen, Landschiffe und Leonardos Panzerwagen. Diese Einheiten verkörpern die ultimative rohe Gewalt wenn sie durch das gegnerische Zentrum brechen, sie sind aber verwundbar, wenn sie allein ohne Unterstützung über die Flanken kommen.

NAHKAMPF

Giganten können auf Grund ihrer Größe nur von anderen Giganten, Drachen und Göttern zurückgeschoben werden. Wenn Giganten zurückweichen, werden alle im Weg befindliche Elemente (egal ob Freund oder Feind!) außer Giganten, fliegenden Einheiten und Drachen zerstört. Für Giganten gelten die Regeln für Verfolgung.

GOTT

Heidnische Götter oder Göttinnen, wie die griechischen Götter des Olymp. Solche Götter sind nahezu unverwundbar, launisch und nie ethisch genug, als dass ihre Priester als Kleriker zählen könnten. Sie sollten nur in Zeiten höchster Not angerufen werden – und selbst dann wird ihnen häufig schnell langweilig und sie verlassen das Schlachtfeld um sich weiter in ihren Paradiesen zu vergnügen. Götter monotheistischer Religionen nehmen nie an Schlachten teil, sondern lassen sich ausschließlich durch ihre Kleriker oder Paladine vertreten.

GENERAL

Dieses Element kann nicht die Funktion eines Generals übernehmen.

AUFSTELLUNG

Ein Gott-Element kann aufgestellt werden, sobald der kontrollierende Spieler 6 PIPs ausgibt. Aufgestellt wird das Gott-Element dann zu Beginn des Spielzugs, mehr als 10 cm von gegnerischen Elementen entfernt, irgendwo in der eigenen Spielhälfte. Ist das Ergebnis der Bestimmung der Anzahl der PIPs eine 1, muss der Gott, der am längsten auf dem Spielfeld ist, dieses wieder verlassen. Er kann nicht erneut aufgestellt werden. Wenn zwei Spieler denselben Gott in ihrer Armee haben, kämpft er auf Seiten des

Spielers, der ihn zuerst herbeigerufen hat. Er steht für den Gegner das Spiel über nicht mehr zur Verfügung und zählt für diesen als Verlust. Außerhalb dieser Regelung zählen noch nicht aufgestellte Götter niemals als Verlust.

BEWEGUNG

Eine taktische Bewegung eines Gott kostet einen (1) PIP extra, ist er Teil einer Gruppe, so gilt dies für die ganze Gruppe. Götter können feindliche und freundliche Elemente durchqueren.

NAHKAMPF

Götter können auf Grund ihrer Größe nur von anderen Göttern, Giganten und Drachen zurückgeschoben werden.

HELD

All die charismatischen Individuen, fast unbesiegbar im Kampf Mann gegen Mann, mit außerordentlicher Stärke (oder einer außergewöhnlichen magischen Waffe) und/oder Lieb ling der Götter (oder der Chronisten/der Medien). Egal wie sie dargestellt werden (stolz auf einem Flieger, hoch zu Ross oder einfach nur zu Fuss) zählen sie doch wenigstens als beritten, da sie jederzeit eine Reitgelegenheit erhalten, so sie eine benötigen. Sie können in der Regel jeder Gefahr mit einem Sprung leicht entkommen. Feindliche Magier ziehen es vor, solch großartige Individuen in magischen Verlieben gefangen zu halten um sich damit in ihren Größenwahn zu beweisen. Häufig endet das allerdings damit, dass die Helden spektakulär fliehen oder gleich den Turm der Magiers in einem günstigen Moment im Alleingang erobern. Manche Helden (vornehmlich gut aussehende Heldinnen) erwarten allerdings häufig von einem schönen und reichen Prinzen oder etwas vergleichbaren gerettet zu werden. Wir setzen voraus, dass Helden auf dem Schlachtfeld von ihren Streiwagenfahrern, Gefolgsleuten, Bewunderern oder von ihren inspirierten Truppen begleitet werden, diese muss man allerdings nicht extra darstellen, da sie in den Geschichten und Balladen über ihre Heldentaten nie auftauchen werden. Allseits bekannte Beispiele für wahre Helden sind Achilles, Hector, Hippolyta, König Arthur, Lancelot, Conan, Red Sonia, John Carter und Dray Prescott. Helden eignen sich besonders für den Kampf gegen Drachen oder Zauberer und um niedere Truppen anzuführen.

ANGRIFFSBEWEGUNG

Helden können jederzeit fliegende Elemente angreifen, selbst wenn ihr Typ dies eigentlich nicht erlaubt.

HORDE

Horde von Orks, Goblins, Reptilien, Skeletten, Zombies, Geistern, unterdrückten Massen oder ähnliche Kreaturen. Entschlossen und ausdauernd, aber auch schlecht ausgebildet, bzw. untalentierte und leicht zurück zu schlagen. Die Stärke einer Horde besteht in der Masse von Kämpfern, die immer wieder für die Gefallenen nachströmen. Kämpfer mit Bögen benutzen diesen nur in kürzester Entfernung, so dass er Teil des Nahkampfes ist. Es hat sich als gute Strategie erwiesen Horde sofort in den Kampf zu werfen, ohne auf Verluste Rücksicht zu nehmen – denn da wo sie herkamen, gibt es noch haufenweise mehr ...

GENERAL

Ein Hordengeneral kann zwar wie unten beschrieben wiederkehren, zählt aber nicht länger als General.

AUFSTELLUNG

Vernichtete Horden können zu Beginn des Spielzugs für 1 PIP erneut aufgestellt werden. Sie werden weiter als 10 cm von feindlichen Elementen entfernt mit ihrem Rücken in Kontakt mit der eigenen Spielfeldkante oder der eigenen Festung aufgestellt. Horden, die auf diese Weise wieder aufgestellt werden, zählen nicht als Verlust. Kehren in einem Zug mehrere Horden wieder, müssen diese Flanke an Flanke und in derselben Ausrichtung aufgestellt werden. Im Zug des Erscheinens können Horden keine taktischen Bewegungen durchführen.

KLERIKER

Beinhaltet alle Priester, Priesterinnen, Mullahs, Einsiedler oder militärische Führer einer Kirche oder Religion mit heiligen Kräften, die eher beschützen als zerstören. Sie verhindern jegliche Art von Magie in ihrer Umgebung und bieten manchmal sogar einem heidnischen Gott die Stirn. Sie zählen als Infanterie, auch wenn sie vielleicht mit Pferden in die Schlacht reiten, da sie zum Beten, Zeremonien durchführen oder um mannhaft mit ihrer „Herde“ zu kämpfen zu Fuß unterwegs sind.

KRIEGERBANDE

Alle wilden, irregulären Fußtruppen wie Keltenkrieger und Zwergenslayer, die sich durch einen ungestümen heftigen Angriff – ohne Koordination, Schusswaffen oder gar Formation – auszeichnen. Andere Infanterie hält häufig nicht den ersten Angriff einer solchen Einheit von rasenden Kriegeren stand. Allerdings fehlt den Kriegerbanden häufig die Ausdauer, um langanhaltende Kämpfe zu gewinnen. Und sie reagieren empfindlich auf Beleidigungen.

NAHKAMPF

Kriegerbanden erhalten einen Bonus im Nahkampf, wenn sie von einer weiteren Kriegerbande im Rücken unterstützt wird (kompletter Front-Rücken Kontakt). Auf diese Weise unterstützende Kriegerbanden erleiden dasselbe Kampfergebnis, wie das unterstützte Element. Dies gilt ebenfalls im Falle einer Zerstörung durch Zurückweichen (sie werden ebenfalls zerstört). Für Kriegerbanden, auch für unterstützende, gelten die Regeln für Verfolgung.

LUFTSCHIFF

Alle großen aus Holz oder Metall gebauten fliegenden Gefährte, in der Luft gehalten mittels Magie, Antigravitationsgeneratoren oder Gas, bemannt mit ausgebildeten Kämpfern, die sich auf das Bombardieren spezialisiert haben. Zu den Luftschiffen zählen auch Äquivalente wie die Windwaale der Ebenen der Angst. Ihre Hauptaufgabe ist der Angriff auf Bodentruppen und die Unterstützung anderer Flieger.

MAGIER

Alle ausgebildeten Menschen mit außergewöhnlichen Kräften oder übernatürliche Wesen, die gewillt sind, ihre zerstörerischen magischen Kräfte gegen ihre Gegner einzusetzen, wie z. B. Zauberer, Nekromanten, Hexen, Druiden, Schamanen oder abgrundtief böse Priester. Sie zählen als Infanterie, auch wenn sie sich vielleicht mit wenigen Gesten an einen anderen Ort teleportieren können. Auch wenn manche Zauberer mit dem Schwert umgehen können, so brauchen sie doch den Schutz konventioneller

Einheiten. Die Kräfte die sie entfesseln sind nicht ohne Gefahr für das eigene Leben (und auch das naher verbündeter Einheiten), sodass man nicht zu verschwenderisch mit diesen umgehen sollte.

BEWEGUNG

Eine taktische Bewegung mit einem Magier kostet einen (1) PIP extra, ist er Teil einer Gruppe, gilt dies für die gesamte Gruppe. Magier können freundliche Elemente durchqueren.

SCHUSSPHASE

Magier können feindliche Elemente in bis zu 30 cm Entfernung durch magische Attacken bekämpfen (kostet 2 PIPs). Dies funktioniert wie Beschuss mit folgenden Änderungen: Bis zu zwei weitere Magier dürfen ihn dabei unterstützen (für jeweils 1 PIP), sofern sie das Ziel zu diesem Zeitpunkt auch selbst magisch attackieren könnten. Das Ziel muss nicht im Beschusskorridor sein und es ist keine freie Sicht erforderlich. Magische Attacken sind auch dann möglich, wenn sich das Ziel im Nahkampf befindet. Verliert der Magier den Kampf, so erleidet er nur Folgen, wenn sein Ziel ein Magier oder Gott war. Magier, die diesen Kampf unterstützt haben, erleiden keine Folgen. Sollte ein Magier bei einer magischen Attacke zum zweiten Mal im Spiel eine 1 würfeln, hat er gepatzt und verflucht sich selbst (siehe Nahkampf).

NAHKAMPF

Als Folge eines Kampfes (Nahkampf oder magische Attacke) kann es dazu kommen, dass ein Magier seinen Gegner (nur Helden oder feindliche Magier) verflucht. Ein verfluchtes Element wird zeitweise vom Spielfeld entfernt und zählt bis es zurückkommt in allen Belangen als Verlust. Sollte ein Magier auf diese Art und Weise vom Spielfeld verschwinden, wird seine letzte Position auf dem Spielfeld markiert (z. B. mit einem Stück Papier in der Basegröße des Magiers).

Ein verfluchtes Element kehrt auf das Spielfeld zurück, wenn der kontrollierende Spieler zu Beginn des Spielzugs 6 PIPs dafür ausgibt oder der Magier der das Element verflucht hat zerstört wird, selbst verflucht wird oder anderweitig das Spielfeld verlassen hat.

Ein zurückkehrender Magier erscheint genau dort, wo er verflucht wurde und in exakt derselben Ausrichtung wie zum Zeitpunkt seines Verschwindens. Ein verfluchter Magier kann nur dann zurückkehren, wenn sich kein Element (Freund oder Feind, auch nur teilweise) auf der Markierung befindet. Sollte der Fluch gebrochen werden, weil der feindliche Magier der ihn verflucht hat auf irgendeine Art das Spielfeld verlassen hat und die Markierung ist auch nur zum Teil durch ein anderes Element bedeckt, ist der zurückkehrende Magier zerstört.

Ein zurückkehrender Held erscheint in Front-Kontakt mit der feindlichen Festung (sofern es eine gibt). In der nächsten Nahkampfphase muss er dann einen Nahkampf gegen die Festung führen. Hat der Gegner keine Festung, erscheint der Held mit dem Rücken an der feindlichen Spielfeldkante, so dicht wie möglich in der Mitte, wie die Geländebedingungen es zulassen. Wird die Rückkehr des Helden durch ein feindliches Element blockiert, wird dieses Element verschoben, gedreht und rückwärts bewegt, um seine Front in Nahkampf-Kontakt mit der Flanke des Helden zu bringen. Falls notwendig, wird der Held zum Herstellen dieses Nahkampf-Kontakts nach vorne bewegt.

PALADIN

Alle die frommen (menschlichen) Krieger, deren Stärke höher als die von zehn normalen Kriegern ist, weil ihre Herzen rein sind und sie so fast unberührbar für Magie sind, wie Sir Galahad oder Sankt Georg, aber auch Einhörner und magische Löwen. Menschen in dieser Kategorie erscheinen als blitzsauber, in strahlenden silbernen Rüstungen, reitend auf prunkvollen herrlichen Pferden. Paladine können niemals General einer Armee sein, da sie völlig weltfremd in Bezug auf Politik sind.

GENERAL

Dieses Element kann nicht die Funktion eines Generals übernehmen.

BEWEGUNG

Paladine können fliegende Elemente angreifen, obwohl sie Bodentruppen sind.

RÄUBER

Alle Wesen die an dunklen Orten oder Wäldern ihren Opfern auflauern. Sie fangen diese mit Netzen, Wurfspeeren, Bögen, vergifteten Bolzen, Stacheln oder sie führen sie in die Irre, wie Riesen-spinnen, Affenmenschen, Waldgeister, Irrlichter, Banditen, Pygmäen, Schwärme von Killerbienen, Kobolde oder Feen. Aber auch Kraken, Krokodile, Sirenen oder die Lorelei, die versteckt im Wasser auf ihre bemitleidenswerten Opfer warten. Räuber (Land- oder Wasser-) werden nicht zur üblichen Zeit aufgestellt, sondern tauchen plötzlich in direkten Kontakt mit einer feindlichen Einheit auf, die ein schwieriges Geländestück (Land oder Wasser) betreten hat.

GENERAL

Dieses Element kann nicht die Funktion eines Generals übernehmen.

AUFSTELLUNG

Räuber dürfen zu Beginn des folgenden Spielzugs (auch im Ersten) aufgestellt werden, nachdem ein gegnerisches Element geeignetes Gelände betreten hat oder darin aufgestellt wurde. Dies kostet 1 PIP.

- Ein Landräuber (und Wasserräuber in Marschlandschaft) muss in einem Stück schwergängigen Geländes in Nahkampfkontakt aufgestellt werden.
- Wasserräuber müssen in einem Gewässer in Nahkampfkontakt aufgestellt werden.
- Sollte es sich bei den feindlichen Elementen um Fliegende Elemente handeln, können Räuber erst aufgestellt werden, wenn sich diese Fliegenden Elemente mit ihrer Front im Nahkampf befinden.

Ein Räuber-Element muss mit seiner Base das Geländestück berühren, in dem es erscheinen soll. Wenn ein Räuber flieht oder sich kein Feind mehr innerhalb von 30 cm befindet, wird das Element vom Spielfeld entfernt (es zählt niemals als Verlust!), kann aber ein zweites Mal für 2 PIPs und sogar ein drittes Mal für 3 PIPs aufgestellt werden. Das muss nicht notwendigerweise im selben Geländestück sein.

BEWEGUNG

Räuber können im Zug ihrer Aufstellung keine taktische Bewegung durchführen. Freiwillig kann ein Räuber sein Geländestück während des Spiels nicht verlassen. Wird er dazu gezwungen (z.B. durch Zurückweichen), so muss er seine taktische Bewegung nutzen, um zurück in sein Geländestück zu kommen. Räuber profitieren nicht von den Vorteilen einer Straße. Wasserräuber dürfen sich beliebig durch Gewässer bewegen, müssen niemals die 45°-Regelung einhalten und dürfen daher auch in Gewässer zurückweichen.

REITER

Leichte Kavallerie, teilweise ausgerüstet mit Schusswaffen, auf den verschiedensten Reittieren wie schnelle flugunfähige Vögel, zweibeinige Echsen, große Marskröten, Zorcas der Kregan, aber auch Zentauren. Allen gemein ist, dass sie durch ihre Schnelligkeit die Flanken der feindlichen Armee bedrohen können.

RITTER

Beinhaltet alle schwer gepanzerten oder magisch geschützten Krieger auf Schlachtrössern (oder vergleichbaren Tieren, bzw. Streitwagen), die ohne Rücksicht auf das eigene Leben in der ersten Reihe kämpfen. Wie ihre historischen Vorbilder fegt ihr Angriff die meisten schwach gerüsteten Truppen vom Schlachtfeld und nur die standhaftesten feindlichen Einheiten können dagegen bestehen.

NAHKAMPF

Für Ritter gelten die Regeln für Verfolgung.

SCHATTEN

Alle Arten von Infiltratoren zu Fuss, wie Träger von Ringen die Unsichtbar machen, Meisterdiebe, Assassinen, Ninjas oder Gespenster. Sie kämpfen nicht offen, sondern zermürben oder täuschen feindliche Truppen um die Festung einzunehmen oder den General zu attackieren, wenn er ungeschützt ist.

GENERAL

Dieses Element kann nicht die Funktion eines Generals übernehmen.

BEWEGUNG

Schatten können feindliche und freundliche Elemente durchqueren, außerdem können sie von feindlichen und freundlichen Elementen durchquert werden.

NAHKAMPF

Nur andere Schatten, ein General oder eine Festung erleiden bei einer Niederlage gegen Schatten Folgen. Schatten, die nicht der General sind, können andere Elemente nicht umzingeln (siehe Kapitel Zurückweichen auf Seite 12).

SCHÜTZEN

Beinhaltet Schützen mit Bogen, Armbrust, Muskete, (nicht)magischem Lasergewehr und ähnlichem. Allen ist gemeinsam, dass sie viel tödlicher als historische Bogenschützen sind.

SCHUSSPHASE

Im Gegensatz zu Artillerie haben Schützen nur eine Reichweite von 10 cm. Sie schießen im eigenen und im gegnerischen Zug und dürfen sich vorher bewegen.

SCHWERTKÄMPFER

Hierunter fallen gut ausgebildete trainierte Soldaten mit Schwertern oder ähnlichen Handwaffen, wie Ritter zu Fuß, Samurai, Schwert- oder Axtkämpfer und Zwerge mit Äxten oder Kriegshämmern. Mitglieder dieser Einheiten kommen meist aus höheren sozialen Schichten und sind bestens ausgerüstet. Sie sind gegen berittene Einheiten schlechter als Infanterie mit Speißen, aber unübertroffen im Kampf Mann gegen Mann.

SPIESSTRÄGER

Repräsentiert Infanterie wie reguläre Pikenträger, Stadtwache, Zivilschutz oder Gnome mit Kriegsflegeln in einer Schildkrötenformation. Der Kampfstil dieser Einheiten besteht aus einem dichten defensiven Schildwall aus dem heraus wie Stacheln die Speiße, Piken oder andere Stangenwaffen ragen. Verstärkt werden kann der Effekt durch ein weiteres Element Speißträger, die das kämpfende Glied von hinten tatkräftig unterstützt. Einheiten mit Speißen können einfach berittene Truppen oder Horden stoppen, sind aber sehr ineffektiv gegen Drachen, Giganten oder fliegende Einheiten.

NAHKAMPF

Speißträger erhalten einen Bonus im Nahkampf, wenn sie mit einem Speißträger-Element des gleichen Spielers Rücken-Front-Kontakt besitzen. Auf diese Weise unterstützende Speißträger erleiden dasselbe Kampfergebnis wie das Speißträger Element, das unterstützt wird. Dies gilt ebenfalls im Falle einer Zerstörung durch Zurückweichen (sie werden ebenfalls zerstört).

Tabelle 6.1 – Modifikatoren von Kämpfen

Taktische Faktoren	
+2	<p>Diese beiden Faktoren sind nicht kumulativ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf das Element wird eine magische Attacke gewirkt und die kürzeste Distanz zum zaubernden Hauptelement verläuft innerhalb von 30 cm zu einem Kleriker oder Paladin (egal ob Freund oder Feind) oder über fließendes Gewässer. • Auf das Element wurde eine magische Attacke gewirkt oder geschossen und es steht zum Teil im Wald oder im bebauten Gebiet.
+1	Das Generalselement erhält diesen Bonus im Nahkampf, wenn es schießt oder es zum Ziel einer magischen Attacke wird.
-1	Für jedes 2te oder 3te Element, das den Gegner beim Schießen, bei einer magischen Attacke, oder beim Nahkampf (nur gegen eine Festung) unterstützt.
-2	<p>Folgende Faktoren sind nicht kumulativ und werden im Kampf gegen eine Festung ignoriert:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn ein Element (mit Ausnahme von Schützen, Kriegerbanden, Räuber, Bestien oder der Festung) sich im schwerem Gelände (ohne Kontakt zu einer Straße) befindet • Das Element (mit Ausnahme von Bestien) ist beritten und hat Kontakt mit der Front eines Feindes (außer fliegenden Elementen) der sich im schweren Gelände befindet. • Das Element fliegt und hat Kontakt mit der Front eines Feindes der sich im Wald oder bebautem Gelände befindet. • Das Element ist kein Wasserräuber und hat Kontakt mit der Front eines feindlichen Wasserräubers. • Das Ziel der magischen Attacke ein Magier ist, der sich innerhalb von 30 cm seiner Festung befindet.
Zusätzliche taktische Faktoren für den Nahkampf	
+1	Wenn Speißträger oder Kriegerbanden ein befreundetes Element gleichen Typs in vollen Rücken-Front-Kontakt haben und sich keines der beiden Elemente zum Teil in schweren Gelände befindet.
-1	Für jede Flanke des Elements die entweder überlappt oder vollen Feindfrontkontakt hat. Je Flanke wird dieser Faktor nur einmal gewertet.
-1	Wenn der Rücken des Elements vollen Kontakt mit der Front eines Feindes hat.
+1	Wenn das Element „bergab“ kämpft oder ein Flussufer (außer an einer Brücke oder einer Furt) verteidigt und keines der Hauptelemente fliegt

Tabelle 6.2 – Elemente

Element	Typ	Bewegung in cm				Kampfwert	Niederlage
		Straße	offen	schwer	Wasser		
Artillerie	Infanterie	15	10	–	5	+4	Zerstört wenn in Kontakt mit einem feindlichen Element.
Bestien	Beritten	20	20	20	5	+3 vs. Infanterie oder Festungen, sonst +4	Zerstört wenn mit Berittenen in Kontakt, ansonsten Zurückweichen.
Drachen	Fliegend	60	60	60	60	+6	Zerstört durch Helden und Paladinen, andernfalls Flucht vom Spielfeld.
Festung						+6	Festungen werden erobert, wenn Bodentruppen mit ihnen Kontakt haben. Fliegende Elemente benötigen dazu die Unterstützung von Bodentruppen.
Fliegender Held	Fliegend	60	60	60	60	+5	siehe Held
Flieger	Fliegend	60	60	60	60	+2	Fliehen 30 cm vor Magiern, ansonsten Zurückweichen. <i>Vernichtend</i> : Zerstörung durch Helden, Magier, Flugeinheiten und Schützen, sonst Flucht.
Gigant	Infanterie	20	15	10	5	+4 vs. Infanterie oder Festung, sonst +5	Fliehen 30 cm vor Magiern, Drachen oder Artillerie, ansonsten Zurückweichen.
Gott	Fliegend	60	60	60	60	+6	Flucht vom Spielfeld, wenn der Gegner ein Gott, Magier oder Kleriker ist.
Held	Infanterie	25	25	10	5	+5	Verflucht von Magiern, zerstört von Helden, Paladinen oder Artillerie, flieht 30 cm vor Festungen, ansonsten Zurückweichen. <i>Unentschieden</i> : Im Kampf gegen einen anderen Helden werden beide Elemente zerstört, wenn das Kampfergebnis ungerade ist.
Horde	Infanterie	20	10	10	5	+2	Zerstört von Rittern (nur in offenen Gelände) und Kriegerbanden, ansonsten Zurückweichen.
Kleriker	Infanterie	20	10	10	5	+4	Zerstört von Rittern (nur in offenen Gelände) und Kriegerbanden, ansonsten Zurückweichen.
Kriegerbande	Infanterie	20	15	15	5	+3	Zerstört von Giganten und Rittern (nur in offenen Gelände), ansonsten Zurückweichen.
Luftschiff	Fliegend	25	25	25	25	+5 vs. Infanterie oder Festung, sonst +3	Fliehen 30 cm vor Magiern, ansonsten Zurückweichen.
Magier	Infanterie	25	25	10	5	+4	Verflucht von Magiern, zerstört von Helden, Paladinen, Drachen und Göttern, ansonsten Zurückweichen. <i>Unentschieden</i> : Im Kampf gegen einen Paladin werden beide Elemente zerstört, wenn das Kampfergebnis ungerade ist.
Paladin	Beritten	25	25	10	5	+6	Zerstört wenn in Kontakt mit einem feindlichen Element. <i>Unentschieden</i> : Im Kampf gegen einen Magier werden beide Elemente zerstört, wenn das Kampfergebnis ungerade ist.
Räuber (Land)	Infanterie	10	10	10	5	+2	Flucht vom Spielfeld.
Räuber (Wasser)	Infanterie	10	10	10	10	+2	Flucht vom Spielfeld.
Reiter	Beritten	25	25	10	5	+3	Zerstört wenn sie sich in schweren Gelände befinden, ansonsten Zurückweichen.
Ritter	Beritten	20	15	10	5	+3 vs. Infanterie oder Festungen, sonst +4	Zerstört von Giganten; zerstört von Schützen, Artillerie und Magiern wenn die Ritter in diesem Zug angegriffen haben; zerstört, wenn sie sich in schweren Gelände befinden, sonst Zurückweichen.
Schatten	Infanterie	20	15	15	5	+5 vs. Infanterie oder Festung, sonst +3	Flieht 30 cm.
Schützen	Infanterie	20	10	10	5	+3 vs. Infanterie oder Festungen, sonst +4	Zerstört wenn mit Berittenen in Kontakt, ansonsten Zurückweichen.
Schwertkämpfer	Infanterie	20	10	10	5	+5 vs. Infanterie oder Festung, sonst +3	Zerstört von Kriegerbanden, ansonsten Zurückweichen.
Spießträger	Infanterie	20	10	10	5	+4	Zerstört von Rittern (nur in offenen Gelände) und Kriegerbanden, ansonsten Zurückweichen.