

THE IX AGE FANTASY BATTLES



Regelbuch

2. Edition, Version 2.0
21. Dezember 2018

Inhalt

1 Einführung	4	8 Spieldaufbau	23
Was ist The 9th Age: Fantasy Battles?	4	Aufbau einer Armee	23
Der Maßstab im Spiel	4	Struktur der Armeeliste	23
2 Allgemeine Regeln	5	Kriegerbanden und Große Armeen	26
Spielzug	5	Einheiteneinträge Lesen	26
Würfel	6	Geheime und Offene Listen	33
3 Modelle und Einheiten	7	9 Spielvorbereitungssequenz	34
Modelle	7	Größe des Spiels	34
Einheiten	8	Austausch der Armeelisten	34
Zusammenspiel zwischen Objekten	10	Aufbau des Spielfelds	34
4 Schlachtfeldlogistik	13	Aufstellungsarten	35
Messen von Distanzen	13	Sekundärziele	37
Sichtlinie	13	Aufstellungszonen	38
Einheitenabstand	14	Zauberauswahl	38
5 Eigenschaften	15	Ankündigung v. Sonderaufstellungsarten	39
Die Eigenschaftsprofile	15	10 Aufstellungsphase	40
Eigenschaftswerte	15	Ablauf der Aufstellungsphase	40
Eigenschaftstest	16	Ermitteln des Spielers, der Zuerst Aufstellt	40
6 Modifikatoren	17	Aufstellen von Einheiten	40
Werte auf einen Festen Wert Setzen	17	Ankündigung, als Erster oder Zweiter	40
Multiplikation und Division	17	Spielen zu Wollen	40
Addition und Subtraktion	17	Aufstellen der Restlichen Einheiten	40
Prioritätenreihenfolge von Modifikatoren	17	Aufstellen Kundschaftender Einheiten	40
7 Attacken	19	Bewegen von Vorhut-Einheiten	40
Klassifizierung von Attacken	19	Sonstige Regeln und Fähigkeiten	41
Ablauf von Attacken	20	Wurf um den Ersten Spielerzug	41
Zuweisen von Nahkampfwaffenattacken	20	11 Angriffsphase	42
Ermittlung der Anzahl der Treffer	20	Ablauf der Angriffsphase	42
Verteilen von Treffern	20	Ansagen von Angriffen	42
Verwundungswürfe	21	Angriffsreaktionen	43
Rüstungswurf	21	Umlenken von Angriffen	44
Besondere Schutzwürfe	22	Bewegen von Angreifern	44
Lebenspunkte Verlieren	22	12 Bewegungsphase	54
		Ablauf der Bewegungsphase	54
		Sammeln Fliehender Einheiten	54
		Fluchtbewegungen	54
		Einheiten Bewegen	55
		Drehungen und Schwenks	56

13 Magiephase	58	18 Siegbedingungen	95
Ablauf der Magiephase	58	Siegpunkte Erzielen	95
Zauberer	58	Sekundärziele Erreichen	95
Magiewürfel	58	Wer ist der Sieger?	95
Magiekarten	58	19 Modellklassifizierung	97
Abschöpfen des Schleiers	59	Klassifizierung von Modellen	97
Schleiermarkengrenzwerte	59	Reittiere für Charaktermodelle	97
Zauber	59	Klassifizierung von Einheiten	98
Zaubersequenz	63	20 Gelände	99
Kontrollverlust	64	Geländearten	99
Gebundene Zauber	65	Geländestücke	100
Magische Effekte	66	21 Modellregeln	102
14 Schussphase	68	Universalregeln	103
Ablauf der Schussphase	68	Charaktermodell	114
Zielgenauigkeit	69	Kommandoabteilung	117
Trefferwurf-Modifikatoren	69	Persönlicher Schutz	118
Aussichtslose Schüsse	73	Rüstzeug	119
15 Nahkampfphase	74	Waffen	119
Ablauf der Nahkampfphase	74	Angriffsattribute	123
Nahkampf	74	Spezialattacken	129
Nicht Länger im Nahkampf Gebunden	74	22 Besondere Gegenstände	131
Ablauf einer Nahkampfrunde	75	Kategorien Besonderer Gegenstände	131
Duelle	78	Eigenschaften Besonderer Gegenstände	132
Gewinn einer Nahkampfrunde	80		
Aufriebstest	81		
Verfolgen und Überrennen	82		
Nahkampfneueformierungen	88		
16 Verluste	90		
Verlust von Lebenspunkten	90		
Entfernen von Verlusten	91		
17 Psychologie	93		
Paniktest	93		
Erschüttert	93		
Fliehen	94		
Dezimiert	94		

1 Einführung

1.A Was ist The 9th Age: Fantasy Battles?

The 9th Age: Fantasy Battles, oft einfach "The 9th Age" oder "T9A" genannt, ist ein gemeinschaftlich geschaffenes Miniaturen-Strategiespiel, in dem zwei große Armeen in einer epischen Schlacht um Macht oder das nackte Überleben aufeinandertreffen. Jede Armee kann aus einfachen Fußsoldaten, fähigen Schützen, schwer gepanzerten Rittern, mächtigen Magiern, legendären Helden, epischen Monstern, riesigen Drachen und vielem mehr bestehen. Das Spiel wird auf einer ca. 120x180 cm großen Fläche gespielt und benutzt 6-seitige Würfel, um verschiedene Aktionen wie Angriffsbewegungen, Pfeilschüsse oder Zauber durchzuführen.

Für alle relevanten Regeln oder um Feedback und Vorschläge einzureichen, besucht die Website des Projekts:

<http://www.the-ninth-age.com/>

Alle Änderungen können in den Änderungsübersichten gefunden werden:

<http://www.the-ninth-age.com/archive.html>

- **Fettgedrucktes** wird genutzt, um wichtige Wörter hervorzuheben, sowie Modellregeln, die durch andere Modellregeln verliehen werden. In den Armeebüchern wird es benutzt, um Modellregeln hervorzuheben, die im Einheitenbeitrag definiert sind.
- *Kursive Schrift* wird für Namen von Zaubern, Hintergrundbeschreibungen und sich wiederholende Texte genutzt.
- **Grau gefärbter Text** wird für Diagramm- und Tabellenuntertitel, Beschränkungen von Gegenständen und sich wiederholende Texte genutzt.
- (Klammern) werden für Klarstellungen und Erklärungen der eigentlichen Regeln und zur Regelung der Rahmenbedingungen für bestimmte Modellregeln genutzt.

Die elektronische Version dieses Dokuments enthält anklickbare Querverweise, die wie dieser Satz gefärbt sind. Außerdem enthalten die Fußnoten ebenfalls Querverweise zu den wichtigsten Teilen des Regelbuchs.

Anmerkung der Übersetzer: Bei Abweichungen zwischen der Übersetzung und dem Original ist stets das englische Original maßgeblich.

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html
--

1.B Der Maßstab im Spiel

Ein Tabletop-Strategiespiel zu spielen ist oft eine Übung in abstraktem Denken, besonders bei Massenschlachten wie in The 9th Age. Daher gibt es keinen vorgeschriebenen Rahmen für das Spielen von The 9th Age. Eine einzelne Miniatur kann einen einzelnen, ein Dutzend oder gar hunderte Krieger darstellen. Was den Zeitfluss im Spiel betrifft, so glauben wir, dass dieser noch beliebiger ist als der Größenmaßstab: Eine Bewegungsaktion in der Bewegungsphase könnte mehrere Minuten in Echtzeit dauern, während sich Zaubern in der Magiephase oder Schießen in der Schussphase beinahe sofort ereignen könnten. Aktionen wie das Zusammentreffen zweier Einheiten in der Nahkampfphase könnten nur wenige Augenblicke lang dauern, während ein Duell zwischen zwei mächtigen Individuen sich in die Länge ziehen und mehrere Minuten oder länger dauern könnte. Demnach kann keine eindeutige Aussage darüber getroffen werden, wie lange ein Spielzug oder eine Unterphase dauern.

2 Allgemeine Regeln

2.A Spielzug

The 9th Age: Fantasy Battles ist ein rundenbasiertes Spiel. Ein gewöhnliches Spiel dauert 6 Spielzüge, aufgeteilt auf jeweils zwei Spielerzüge. Zu Beginn des Spiels hat einer der Spieler den ersten Spielerzug, in dem er mit seinen Einheiten verschiedene Aktionen durchführen kann, wie Bewegen, Zauber wirken oder angreifen, während der Gegner auf diese Aktionen reagiert. Danach hat der zweite Spieler seinen ersten Spielerzug. Wenn dieser zu Ende ist, ist der erste Spielzug abgeschlossen. Im zweiten Spielzug hat der erste Spieler seinen zweiten Spielerzug, usw., bis beide Spieler 6 Spielerzüge durchgeführt haben. An diesem Punkt endet das Spiel.

2.A.a Spielerzug

Jeder Spielerzug ist in fünf Phasen aufgeteilt, die in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden:

- | | |
|---|----------------|
| 1 | Angriffsphase |
| 2 | Bewegungsphase |
| 3 | Magiephase |
| 4 | Schussphase |
| 5 | Nahkampfphase |

2.A.b Aktiver und Reaktiver Spieler

Der aktive Spieler ist der Spieler, der gerade am Zug ist.

Der reaktive Spieler ist der Spieler, der gerade nicht am Zug ist.

2.A.c Gleichzeitige Effekte

Immer, wenn zwei oder mehr Effekte gleichzeitig zum Einsatz kommen und die Reihenfolge von Bedeutung ist, führe zuerst die Effekte durch, die vom aktiven Spieler kontrolliert werden. Falls eine Wahl involviert ist (wie Fähigkeiten, die aktiviert werden können, aber nicht müssen), muss der aktive Spieler ankündigen, ob er seinen Effekt nutzen will, bevor es der reaktive Spieler es tut. Jeder Spieler kann frei entscheiden, in welcher Reihenfolge seine gleichzeitig aktivierten Effekte durchgeführt werden. Sobald beide Spieler die Nutzung und die Reihenfolge ihrer Effekte angesagt haben, werden diese angewendet, wobei die Effekte des aktiven Spielers zuerst abgehandelt werden.

- Während der Spielvorbereitungsphase gilt der Spieler, der die Aufstellungszone gewählt hat, als aktiver Spieler.
- Während der Aufstellungsphase gilt der Spieler, der zuerst mit der Aufstellung fertig war, als aktiver Spieler.

Beispiel: Wenn beide Spieler zu Beginn der Magiephase Fähigkeiten aktivieren können, muss der Spieler, dessen Magiephase läuft, zuerst entscheiden, ob er seine Fähigkeit aktiviert oder nicht, sowie deren Reihenfolge festlegen. Danach entscheidet der reaktive Spieler, ob er seine Fähigkeit aktivieren will. Anschließend werden die Fähigkeiten nacheinander durchgeführt, beginnend mit denen des aktiven Spielers.

2.A.d Die Begriffe „Befreundet“ und „Gegnerisch“

Die Regeln beziehen sich oft auf einen befreundeten oder gegnerischen Spielerzug, befreundete oder gegnerische Modelle, befreundete oder gegnerische Einheiten, usw. In diesem Zusammenhang bezieht sich „gegnerisch“ auf den Spielerzug, Modelle, Einheiten, usw. deines Gegenspielers, während sich „befreundet“ sich auf deine bezieht.

2.B Würfel

2.B.a Würfel Werfen

In Fantasy Battles: The 9th Age werden Würfel benutzt, um zufällige Ergebnisse festzulegen. Die am häufigsten benutzten Würfel sind 6-seitige Würfel. Sie werden auch "W6" genannt und umfassen die Werte 1 - 6. Die Wirkung eines Würfelwurfs ist meist davon abhängig, ob ein festgelegter Wert erreicht oder überschritten wurde. Ein Würfelwurf, der erfolgreich ist, wenn eine "3" oder höher gewürfelt wird, wird auch als "3+" bezeichnet (oder 2+, 4+, 6+, usw.).

Mehrere Würfel: Häufig müssen mehrere Würfel auf einmal geworfen werden. Die Anzahl wird als Zahl vor der Würfelbezeichnung angegeben. "3W6" bedeutet z.B., dass drei 6-seitige Würfel geworfen und ihre Ergebnisse zusammengezählt werden.

Modifizierte Würfelwürfe: In anderen Fällen wird ein Wurf modifiziert, indem eine Zahl vom Wurf Ergebnis abgezogen oder hinzugefügt wird, z.B. W6+1. In diesen Fällen addierst bzw. subtrahierst du die angegebene Zahl vom Wurf Ergebnis.

Natürlicher Wurf: Ein natürlicher Wurf auf einem W6 bezieht sich auf den Wert eines Würfels, bevor irgendwelche Modifikatoren angewendet werden.

Wiederholungswürfe: Zu guter Letzt können manche Effekte im Spiel dafür sorgen, dass bestimmte Würfel wiederholt werden müssen, z.B. "mislungene Verwundungswürfe" oder "Rettungswürfe von '1' ". In einer solchen Situation wirfst du die betroffenen Würfel erneut. **Würfel können nur einmal neu gewürfelt werden.** Das zweite Ergebnis ist endgültig, unabhängig von der Ursache, der Quelle oder vom Ergebnis des Wiederholungswurfs, falls nicht anders angegeben. Beachte, dass Wiederholungswürfe nicht als Modifikator zählen.

2.B.a.1 Einen W3 Werfen

Manche Regeln erfordern einen W3-Wurf. Dieser wird durchgeführt, indem ein W6 geworfen und das Ergebnis halbiert und aufgerundet wird, so dass das Ergebnis nur 1, 2 oder 3 sein kann. Verlangen die Regeln eine natürliche '1' oder '6' beim Würfeln eines W3, so bezieht sich dies stets auf das Ergebnis des W6 vor dem Halbieren.

2.B.a.2 Maximierter Wurf und Minimierter Wurf

Für Würfelwürfe, die der Regel Maximierter Wurf unterliegen, wirf einen zusätzlichen W6 und ignoriere den W6 mit dem niedrigsten Ergebnis. Für Würfe, die der Regel Minimierter Wurf unterliegen, wirf einen zusätzlichen W6 und ignoriere den W6 mit dem höchsten Ergebnis. Diese Regeln sind kombinierbar (z.B. wenn ein Würfelwurf von zwei Instanzen von Maximierter Wurf betroffen ist, wirf zwei zusätzliche W6 und ignoriere die beiden W6 mit den niedrigsten Ergebnissen). Die Würfelergebnisse der ignorierten W6 werden in jeder Hinsicht ignoriert.

2.B.b Abweichungswürfel und Zufällige Richtungen

Der Abweichungswürfel ist ein besonderer 6-seitiger Würfel, auf dem alle Seiten mit einem Pfeil markiert sind. Bestimmte Regeln fordern die Spieler auf, eine zufällige Richtung zu bestimmen. Wirf in diesen Fällen den Abweichungswürfel und verwende die Richtung, in die der Pfeil zeigt.

Einen Abweichungswürfel durch einen gewöhnlichen W6 darstellen

Alternativ kann anstatt eines Abweichungswürfels ein gewöhnlicher W6 geworfen werden, dessen '1' die Richtung wie in Abbildung 1 anzeigt. Bei Würfeln von '1' oder '6' ('1' und '6' sind die gegenüberliegenden Seiten auf einem normalen Würfel), bestimmt der mittlere Punkt in der '5' die Richtung.



Abbildung 1: Einen Abweichungswürfel mit einem gewöhnlichen W6 darstellen.

3 Modelle und Einheiten

3.A Modelle

Modelle in The 9th Age: Fantasy Battles repräsentieren epische Krieger, grausame Monster und todbringende Zauberer. Alles, was auf dem gleichen Base steht, wird als das gleiche Modell betrachtet (wie z.B. ein Drache und sein Reiter oder eine Kanone und ihre Besatzungsmitglieder).

Der Maßstab der Miniaturen, die am häufigsten für The 9th Age benutzt werden, variiert zwischen 1:70 und 1:50, verglichen mit menschengroßen Kreaturen im wahren Leben. Viele Einheiten werden häufig durch 25 mm - 32 mm Miniaturen repräsentiert (um eine menschengroße Miniatur zu messen, wird häufig die Höhe des Modells bis zu den Augen gemessen). Den Spielern steht es frei, die Maßstäbe nach Belieben zu interpretieren, da die in den Regeln verwendeten Distanzen nicht realistisch erscheinen, wenn man sie 1:1 mit der tatsächlichen Größe der Miniaturen im Spiel vergleicht.

The 9th Age unterstützt offiziell keine Produktlinie, und du darfst mit jeder Skalierung und allen Miniaturen spielen, auf die du und dein Gegner sich geeinigt haben. Jedoch ist es äußerst wichtig, dass deine Figuren auf der korrekten Basegröße für den Einheiten-Eintrag stehen (unabhängig der Skalierung und Größe).

Genauso wie wir uns vorstellen können, dass die Kämpfer im Spiel in Wirklichkeit kleiner sind als die Miniaturen, die sie darstellen, können man sich auch vorstellen, dass eine einzelne Miniatur nicht notwendigerweise einen einzelnen Kämpfer darstellt. Abstrakt betrachtet könnte eine Einheit aus 10 elfischen Elitekriegern genau 10 Elfen darstellen, oder auch eine andere Einheitengröße wie 20, 50 oder 100. Gleichzeitig könnte eine Einheit aus 10 schwächlichen Goblins nur 10 Goblins darstellen, aber sie stellen wahrscheinlich eher eine größere Gruppe aus 100, 200 oder 500 der kleinen Kreaturen dar.

Charaktermodelle und Monster stellen außerordentliche Individuen und mächtige Kreaturen dar, die alleine den Wert ganzer Regimenter haben. Ist dies zu schwer vorstellbar, so könnte eine Miniatur eines Charaktermodells nicht nur das Charaktermodell selbst, sondern auch seine Leibwache und den Führungsstab darstellen, der einem solchen Helden in die Schlacht folgt.

3.A.a Bases

Alle Modelle stehen auf quadratischen, rechteckigen oder runden Bases. Das Ausmaß eines Modells wird von seinem Base bestimmt. Basegrößen werden im Format Basebreite x Baselänge in Millimetern angegeben (Reiter auf Pferden nutzen z.B. üblicherweise 25x50mm Bases). In seltenen Fällen haben Modelle runde Bases. Hier wird nur eine Größe angegeben, nämlich der Durchmesser des Bases (so steht z.B. eine typische Kriegsmaschine auf einem 60mm runden Base). Allein das Base eines Modells ist für alle Regelzwecke relevant und sie bestimmt die Position des Modells auf dem Spielfeld, während die Miniatur selber nicht berücksichtigt wird.

3.A.b Mehrteilige Modelle

Modelle mit mehr als einem offensiven Profil (siehe „Eigenschaftsprofile“) werden Mehrteilige Modelle genannt. Jeder Teil eines solchen Modells hat sein eigenes offensives Profil und wird als Modellteil bezeichnet. So hat z.B. ein Kavalleriemodell zwei Teile (den Reiter und sein Reittier), während ein normaler Fußsoldat nur aus einem einzelnen Modellteil besteht.

Manche Modelle haben mehrere identische Modellteile. In diesem Fall folgt dem Namen des Modellteils eine Zahl in Klammern. Z.B. kann ein Streitwagen drei Wagenlenker haben, was als "Wagenlenker (3)" notiert wäre.

Jedes Mal, wenn eine Regel, eine Fähigkeit, ein Zauber, usw. ein Modell betrifft, so betrifft dies alle Teile des Modells, es sei denn, die Regel besagt konkret, dass nur einzelne Modellteile betroffen sind. Beim Attackieren oder Schießen benutzt jeder Modellteil von mehrteiligen Modellen sein eigenes Profil und Waffen.

3.A.c Kanten von Modellen

Ein Modell hat vier Kanten: Vorder-, Hinter- und zwei Außenkanten. Modelle auf runden Bases haben nur eine einzelne Kante, die als ihre Vorderkante behandelt wird.

3.A.d Modellbereiche

Ein Modell hat vier Modellbereiche: Front, Rücken, linke Flanke und rechte Flanke. Jeder Modellbereich wird dadurch definiert, dass eine gerade Linie von den Ecken des Bases in einem 135° Winkel zur Kante gezogen wird. Jedes Objekt, das mindestens die Linien der Bereichsabgrenzung berührt, befindet sich in diesem Bereich. Modelle auf runden Bases haben für Regelzwecke einen einzelnen 360° Bereich, der als ihr Frontbereich behandelt wird.

3.B Einheiten

Alle Modelle sind Teil einer Einheit. Einheiten sind entweder eine Gruppe von Modellen, die in einer Formation aus Gliedern (entlang der Breite der Einheit) und Reihen (entlang der Länge der Einheit) besteht oder einzelne Modelle, die alleine agieren.

Wenn du eine Einheit aufstellst, müssen alle Modelle in der Einheit perfekt aneinander, in Basekontakt und in dieselbe Richtung ausgerichtet sein. Modelle in einer Einheit, die nicht im ersten Glied stehen, müssen so positioniert werden, dass ein anderes Modell direkt vor ihnen steht. Alle Glieder müssen dieselbe Breite haben, außer das letzte, das schmaler sein darf. Dies wird als unvollständiges letztes Glied bezeichnet. Beachte, dass es vollkommen in Ordnung ist, wenn das letzte Glied Lücken aufweist, solange Modelle im letzten Glied an Modellen aus vorderen Gliedern ausgerichtet sind. Während du diese Regeln befolgst, steht es dir ansonsten frei, deine Einheiten in einer beliebigen Formation einzusetzen, mit so wenigen oder so vielen Gliedern wie du willst, jedoch kann dies Regeln beeinflussen, die mit deiner Einheit interagieren (wie z.B. 3.B.b „Vollständige Glieder“ und 3.B.c „Geschlossene Formation & Schlachtreihe“).

Wenn eine Regel, eine Fähigkeit, ein Zauber, usw. auf eine Einheit wirkt, sind alle Modelle der Einheit betroffen.

3.B.a Reih-und-Glied

Normale Modelle in einer Einheit werden Reih-und-Glied (R&G) Modelle genannt. Alle Modelle außer Charaktermodellen sind R&G-Modelle.

3.B.b Vollständige Glieder

Die Höhe einer Einheit bestimmt, wie viele Modelle in einem Glied notwendig sind, um ein vollständiges Glied zu bilden (siehe Modellklassifizierung). Einheiten mit Höhe Standard benötigen 5 Modelle, mit Groß 3 Modelle und mit Gigantisch 1 Modell.

3.B.c Geschlossene Formation & Schlachtreihe

Einheiten gelten normalerweise als in geschlossener Formation. Einheiten mit 8 oder mehr Modellen pro Glied befinden sich jedoch in "Schlachtreihe". Einheiten in Schlachtreihe erhalten das Angriffsattribut "Kämpft aus zusätzlichem Glied", können aber dafür ihren Gliederbonus nicht zum Kampfergebnis addieren (siehe „Nahkampfphase“ für Details zum Einfluss der Formation auf das Spielgeschehen).

3.B.d Lebenspunktevorrat

Alle Lebenspunkte einer Einheit sind Teil eines oder mehrerer Lebenspunktevorräte. Die Lebenspunkte aller nicht-Champion R&G-Modelle einer Einheit bilden einen eigenen Lebenspunktevorrat, während der Champion und jedes Charaktermodell, das sich der Einheit angeschlossen hat, jeweils ihren eigenen Lebenspunktevorrat haben (siehe „Champion“ und „Charaktermodelle“).

3.B.e Einheitenbegrenzung

Die Einheitenbegrenzung einer Einheit ist das imaginäre Rechteck um die äußeren Kanten der Grundfläche der Einheit. Die Einheitenbegrenzung von Einheiten, die aus Modellen auf runden Bases bestehen, entspricht der Fläche, die die Bases beanspruchen (das bedeutet, dass ihre Einheitenbegrenzung kein Rechteck, sondern ein Kreis ist). Eine Einheit kann sich normalerweise nicht innerhalb einer Einheitenbegrenzung einer anderen Einheit befinden, außer sie überschneiden sich (siehe Abbildung 2 und "Interaktion zwischen Objekten").

3.B.f Mittelpunkt der Einheit

Der Mittelpunkt der Einheit ist der Mittelpunkt ihrer Einheitenbegrenzung (siehe Abbildung 2).

3.B.g Kanten von Einheiten

Eine Einheit hat vier Kanten: Vorder-, Hinter- und zwei Außenkanten. Dies sind die Kanten der Einheitenbegrenzung (siehe Abbildung 2). Einheiten auf runden Bases haben nur eine einzelne Kante, die als ihre Vorderkante behandelt wird.

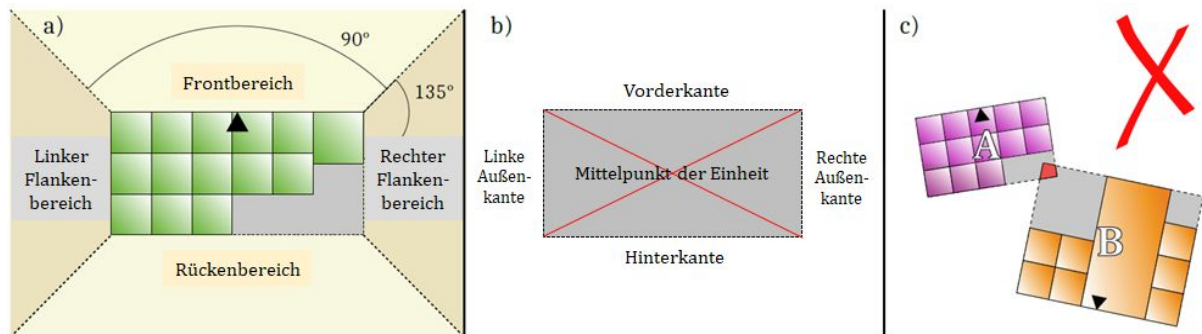


Abbildung 2: Einheitenbereiche, Kanten von Einheiten und Einheitenbegrenzung.

a) Diese Einheit hat 3 Glieder und 6 Reihen. Das Base auf der rechten Seite ist ein Charaktermodell mit einem unpassenden Base, das sich der Einheit angeschlossen hat (siehe "Unpassende Bases"). Das letzte Glied ist unvollständig, da es nur 3 Modelle enthält.

Front-, Flanken- und Rückenbereich werden durch Linien definiert, die in einem 135° Winkel von den Ecken der Einheitenbegrenzung aus gezogen werden.

b) Die Einheitenbegrenzung ist der Bereich, der um die äußeren Kanten einer Einheit gezogen wird (grauer Bereich). Der Mittelpunkt der Einheit ist der Mittelpunkt der Einheitenbegrenzung (rotes X).

c) Die Einheitenbegrenzung einer Einheit kann sich nicht mit einer anderen Einheitenbegrenzung überschneiden, auch nicht in Teilen der Einheitenbegrenzung, die nicht mit Modellen besetzt sind.

3.B.h Einheitenbereiche

Eine Einheit hat vier Einheitenbereiche: Front, Rücken, linke Flanke und rechte Flanke. Jeder Bereich wird dadurch definiert, dass eine gerade Linie von den Ecken der Einheitenbegrenzung in einem 135° Winkel zur Kante gezogen wird (siehe Abbildung 2). Jedes Objekt, das mindestens die Linien der Bereichsabgrenzung berührt (wenn auch nur in einem einzelnen Punkt), befindet sich in diesem Bereichen. Einheiten auf runden Bases haben für Regelzwecke einen einzelnen 360° Bereich, der als ihr Frontbereich behandelt wird.

Bestimmte Regeln verlangen von den Spielern, dass sie den Bereich eines Objekts bestimmen, in dem ein anderes Objekt lokalisiert ist. Beachte, dass für Regelzwecke zwischen „sich in einem Bereich befinden“, wie oben beschrieben, und „in einem Bereich lokalisiert sein“ (siehe Abbildung 3) unterschieden wird:

- Modelle/Einheiten auf rechteckigen Bases sind in dem Bereich lokalisiert, in dem sich der Mittelpunkt ihrer Vorderkante befindet.
- Modelle/Einheiten auf runden Bases sind in dem Bereich lokalisiert, in dem sich der Mittelpunkt ihres Bases befindet.
- Alle anderen Objekte sind in dem Bereich lokalisiert, in dem sich ihr Mittelpunkt befindet.

Falls ein Objekt genau in zwei Bereichen einer Einheit lokalisiert ist, so wird es behandelt, als wäre es in der Flanke der Einheit lokalisiert.

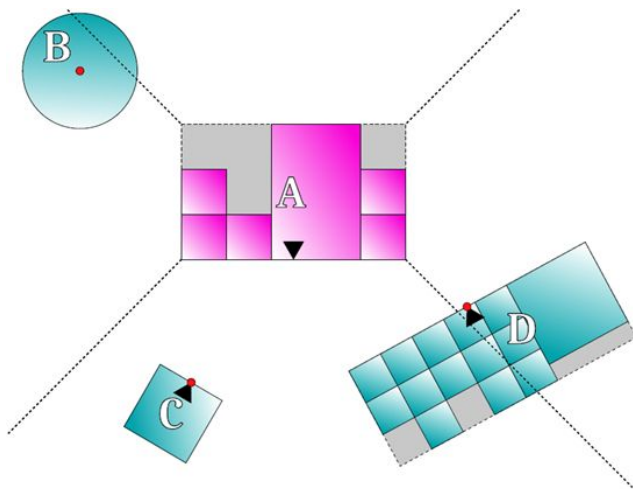


Abbildung 3: Einheiten, die sich im Einheitenbereich einer anderen Einheit befinden bzw. lokalisiert sind

Einheit B befindet sich sowohl im Flankenbereich als auch im Rückenbereich von Einheit A. Sie ist im Flankenbereich von Einheit A lokalisiert (da sich hier der Mittelpunkt ihres runden Bases befindet). Einheit C befindet sich im Frontbereich von A. Sie ist auch im Frontbereich von Einheit A lokalisiert. Einheit D befindet sich sowohl im Frontbereich als auch im Flankenbereich von A. Sie ist im Flankenbereich von Einheit A lokalisiert (da sich hier der Mittelpunkt ihrer Vorderkante befindet).

3.C Zusammenspiel zwischen Objekten

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, wie Modelle, Einheiten und andere Objekte im Spiel miteinander interagieren können (siehe Abbildung 4).

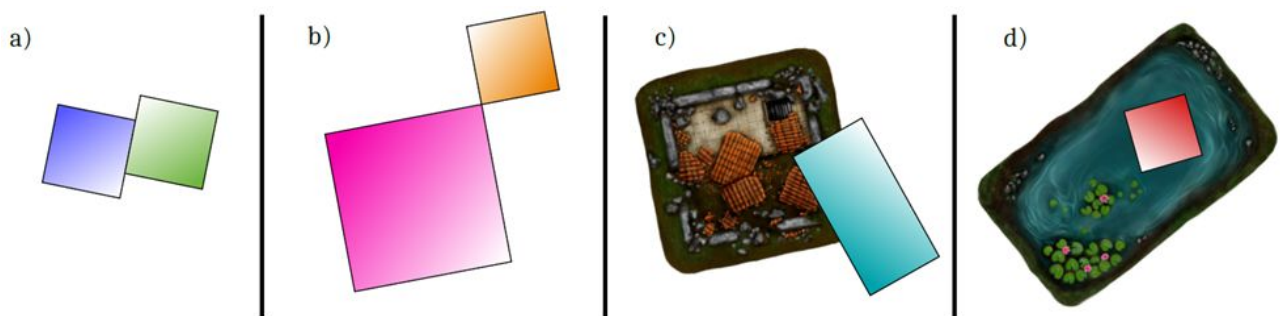


Abbildung 4: Zusammenspiel zwischen Objekten

- a) Kontakt in einer Linie.
- b) Kontakt in einem einzelnen Punkt.
- c) Teilweise innerhalb.
- d) Vollständig innerhalb.

3.C.a Basekontakt zwischen Einheiten und Modellen

Zwei oder mehr Einheiten gelten als miteinander in Basekontakt, wenn sich ihre Einheitenbegrenzungen berühren (dazu genügt auch Kontakt "über Eck").

Zwei oder mehr Modelle auf rechteckigen Bases gelten als miteinander in Basekontakt, wenn sich ihre Bases berühren (hier genügt ebenfalls Kontakt "über Eck").

3.C.a.1 Basekontakt über Lücken zwischen Modellen

Unvollständige Glieder oder Charaktermodelle mit unpassenden Bases können Lücken zwischen zwei Modellen in unterschiedlichen Einheiten in Basekontakt verursachen. Zwei gegenüberliegende Modelle gelten über solche Lücken als miteinander in Basekontakt, wenn du eine gerade Linie von einem Modell zum andern ziehen kannst, inklusive Ecke zu Ecke, die senkrecht zur gegenüberliegenden Modellkante ist.

Ist die gesamte Kante eines Modells, die dem gegnerischen Modell gegenüberliegt, mit einem weiteren befreundeten Modell in Kontakt, so befindet sich dieses Modell nicht in Basekontakt über eine Lücke.

Abbildung 5 zeigt ein Beispiel, wie Basekontakt über Lücken zwischen gegenüberliegenden Modellen bestimmt wird.

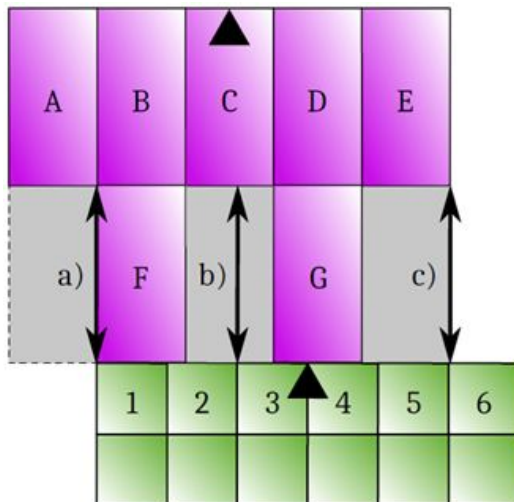


Abbildung 5: Basekontakt über Lücken zwischen Modellen

Die untere Einheit hat die obere Einheit an der Hinterkante angegriffen. Aufgrund des unvollständigen letzten Glieds der angegriffenen Einheit sind mehrere Modelle über Lücken in Basekontakt.

a) Diese Linie verbindet 1 mit A und B. Die gesamte Hinterkante von B ist jedoch in Kontakt mit F, weshalb 1 nur mit A über die Lücke in Basekontakt ist (1 befindet sich trotzdem mit F gemäß den normalen Regeln in Basekontakt).

b) Diese Linie verbindet C mit 2 und 3. C ist in Basekontakt mit 2 und 3.

c) Diese Linie verbindet E mit 5 und 6. E ist in Basekontakt mit 5 und 6.

3.C.b Kontakt zwischen Objekten

Zwei Objekte, wie Bases, Einheitenbegrenzungen, Geländestücke, usw. gelten als in Kontakt (siehe Abbildung 4):

- Wenn sie sich berühren:
 - a) Entlang einer Linie (z.B. zwei rechteckige Bases, die entlang ihrer Front in Kontakt sind).
 - b) In einem einzelnen Punkt (z.B. Basekontakt zwischen Einheiten über Eck).
- Wenn ein Objekt innerhalb eines anderen ist. Ein Objekt befindet sich innerhalb eines anderen, wenn es sich:
 - c) Teilweise innerhalb des anderen befindet.
 - d) Vollständig innerhalb des anderen befindet.

3.C.c Überlappende Objekte

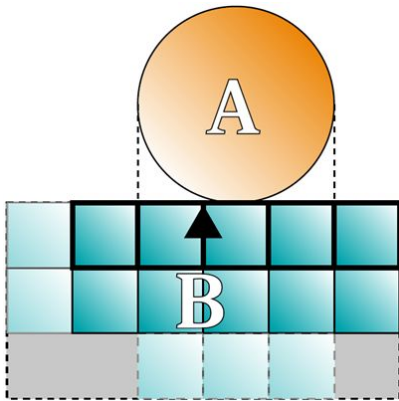
Zwei Objekte sind überlappend, wenn sie oder ihre Einheitenbegrenzung mindestens teilweise übereinander liegen, einschließlich des Randes der Objekte, ohne dass die beiden Objekte in Kontakt sind (z.B. eine Einheit während einer Flugbewegung und ein Geländestück).

3.C.d Zusammenspiel mit Runden Bases

Einheiten gelten als in Basekontakt mit Modellen auf runden Bases, wenn sich die Einheitenbegrenzung der beiden Einheiten in Kontakt befinden. Modelle gelten als in Basekontakt mit einem Modell auf einem runden Base, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Ihre Einheiten sind in Basekontakt.
- Die Einheitenbegrenzung des Modells auf rundem Base befindet sich direkt vor ihnen.
- Es befinden sich keine Modelle zwischen ihnen.

Abbildungung 6 zeigt ein entsprechendes Beispiel.



Abbildungung 6: Basekontakt zwischen Modellen und einem Modell auf rundem Base.

Die fettumrandeten Modelle der Einheit B gelten als mit Modell A auf rundem Base in Basekontakt, da sich dieses runde Base direkt vor ihnen befindet.

4 Schlachtfeldlogistik

4.A Messen von Distanzen

Die in The 9th Age: Fantasy Battles für alle Distanzen und Reichweiten verwendete Maßeinheit ist das Zoll ("), das 2,54 cm entspricht.

Wenn man 28 mm Miniaturen verwendet, entspricht 1" im Spiel ungefähr 1,5 m in der realen Welt. Eine durchschnittlich menschengroße Kreatur im Spiel hat eine Bewegungsrate von 4" und eine Marschrate von 8", was bedeutet würde, dass sie sich in einer einzelnen Bewegungsphase lediglich 6 m bewegen könnte (bzw. 12 m, wenn sie marschiert). Ebenso haben bestimmte Fernkampfwaffen wie Langbogen im Spiel eine effektive Reichweite von 30", was ca. 45 m entspräche und damit fünf Mal kürzer wäre als die durchschnittliche historische Reichweite dieser Waffen von ungefähr 250 m.

Spieler könnten also die historische Reichweite eines Langbogens benutzen, um zu ermitteln, welche Distanz 1" im Spiel repräsentiert. Dann wäre 1" etwas mehr als 8 m und damit sehr viel näher an den Distanzen, die beim Verfassen der Spielregeln zu Grunde gelegt wurden.

Wir wollen Spielern nicht vorschreiben, wie sie sich ihre Schlachten vorzustellen haben oder wie viele Individuen eine Miniatur repräsentieren sollte, aber wir denken, dass 1" als Entsprechung für 10 m eine gute Vorstellung der Größe des Spiels vermittelt. Ein durchschnittliches Spiel wird auf einem Spielfeld von 72x48" gespielt, was 720x480 Metern oder ungefähr 50 Fußballfeldern entspräche. In mittelalterlichen Zeiten (das Ähnlichste, das zu unserer Fantasywelt existiert) würde dies ein durchschnittlich großes Schlachtfeld darstellen, auf dem zwei Streitmächte von wenigen hundert bis zu mehreren tausend Soldaten aufeinandertreffen könnten.

Um die Distanz zwischen zwei Punkten auf dem Spielfeld zu ermitteln (oder zwischen zwei Einheiten oder beliebigen anderen Objekten), misst du zwischen den jeweils nächstgelegenen Punkten, auch wenn die kürzeste Linie durch dazwischenliegende Objekte gezogen werden muss.

Die Regeln verweisen häufig auf Elemente, die sich innerhalb einer bestimmten Distanz befinden. Messe dazu die Distanz zwischen den beiden nächstgelegenen Punkten. Ist diese Distanz geringer als oder gleich der angegebenen Distanz, befinden sich die Modelle innerhalb der Reichweite. Beachte, dass ein Modell immer in Reichweite von sich selbst ist und dass nur ein Teil des Bases bzw. der Einheit innerhalb der Reichweite sein muss.

Wenn Distanzen von und zu einer Einheit gemessen werden, dann verwende hierzu ihre Einheitenbegrenzung, um den nächsten Punkt zu bestimmen, und messe von diesem aus.

Die Spieler dürfen jederzeit jede Distanz abmessen.

4.B Sichtlinie

Ein Modell kann eine Sichtlinie zu seinem Ziel (einem Modell, einem Punkt oder einer Einheitenbegrenzung) ziehen, wenn du eine gerade Linie von der Vorderkante des Modells direkt zu seinem Ziel ziehen kannst, ohne dass die Linie dabei:

- den Frontbereich des Modells verlässt
- von blickdichtem Gelände unterbrochen wird
- vom Base eines anderen Modells unterbrochen wird, das die gleiche oder eine größere Höhe hat als sowohl das Modell als auch sein Ziel (siehe "Modellklassifizierung" für weitere Informationen; Modellregeln wie Überragend oder Plänkler können dies beeinflussen)

Wenn man eine Sichtlinie von oder zu einem Punkt auf dem Spielfeld zieht, wird dieser behandelt, als habe er die Höhe Standard.

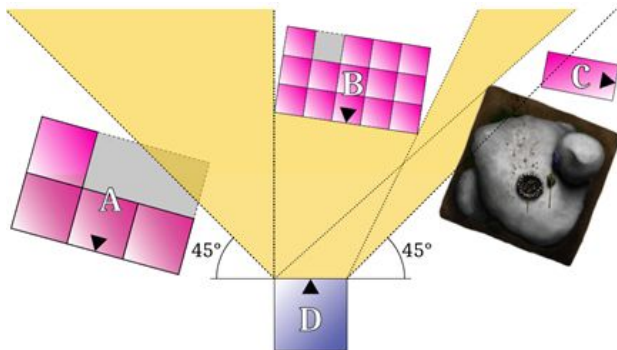
Wenn Sichtlinien von mehreren Modellen in einer Einheit gezogen werden, dann muss dies für jedes Modell eigenständig durchgeführt werden. Eine Sichtlinie kann nie außerhalb des Frontbereiches der Einheit gezogen werden und Modelle blockieren niemals die Sichtlinie von anderen Modellen in derselben Einheit. Eine Einheit

hat Sichtlinie zu einem Ziel, wenn ein oder mehrere Modelle der Einheit eine Sichtlinie haben. Ein Modell hat eine Sichtlinie zu einer Einheit, wenn es eine Sichtlinie zu einem beliebigen Teil der Einheitenbegrenzung ziehen kann.

Abbildung 7 zeigt, wie man eine Sichtlinie von einem Modell aus zieht.

Abbildung 7: Ziehen einer Sichtlinie.

Die gelb markierte Fläche entspricht dem Sichtbereich, in dem das Einzelmodell D eine Sichtlinie ziehen kann.



- Einheit B ist innerhalb des Sichtbereichs
- Einheit A ist innerhalb des Sichtbereichs, da Einheit D eine Sichtlinie zur Einheitenbegrenzung von Einheit A ziehen kann, auch wenn dieser Teil der Einheitenbegrenzung von A mit keinem Modell besetzt ist.
- Einheit C ist nicht innerhalb des Sichtbereichs, da unpassierbares Gelände als blickdichtes Gelände zählt und daher die Sichtlinie von Einheit D zu Einheit C blockiert.

4.C Einheitenabstand

Normalerweise müssen alle Einheiten mehr als 1" von unpassierbarem Gelände sowie von befreundeten und gegnerischen Einheiten entfernt sein (denk daran, dass die Distanz zu Einheiten von und zu den Einheitenbegrenzungen gemessen wird).

Bestimmte Arten von Bewegungen erlauben es einer Einheit, sich innerhalb von 1" zu anderen Einheiten oder unpassierbarem Gelände zu bewegen. Die hierfür häufigsten Bewegungsarten sind folgende:

- Während Vorrückbewegungen, Marschbewegungen oder Schnellen Neuformierungen können sich Einheiten auf bis zu 0,5" an diese Objekte annähern, müssen jedoch am Ende der Bewegung mehr als 1" davon entfernt sein (siehe Abbildung 8).
- Während einer Angriffsbewegung oder einer misslungenen Angriffsbewegung ist es Einheiten gestattet, sich näher als 0,5" an diese Objekte zu bewegen, bis hin zu Basekontakt (jedoch dürfen sie sich nur in Basekontakt mit einer gegnerischen Einheit bewegen, wenn diese Ziel des Angriffs war).

Sobald diese Einheiten innerhalb von 1" zu diesen Objekten bewegt wurden, dürfen sie dort verweilen, solange sie innerhalb von 1" bleiben. Sobald sie sich weiter entfernen, treten die üblichen Regeln für Einheitenabstand wieder in Kraft.

Abbildung 8 zeigt ein Beispiel für Einheitenabstand.

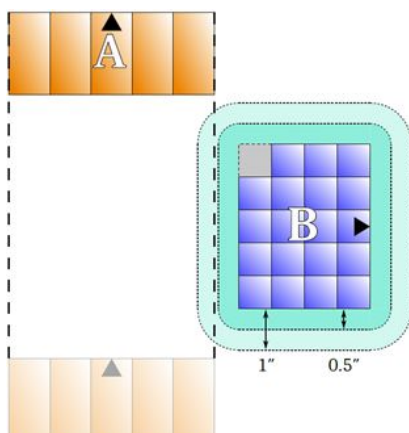


Abbildung 8: Einheitenabstand

Während einer Vorrückbewegung oder einer Marschbewegung darf sich Einheit A näher als 1" an die Einheitenbegrenzung von Einheit B annähern. A darf jedoch nicht innerhalb von 0,5" an Einheit B heranbewegt werden. Da Einheit A die Bewegung mehr als 1" von Einheit B entfernt begann, muss sie die Vorrück- oder Marschbewegung mehr als 1" von der Einheitenbegrenzung von B entfernt beenden.

5 Eigenschaften

5.A Die Eigenschaftsprofile

Jede Einheitenauswahl hat folgende Eigenschaftsprofile: globale Eigenschaften, defensive Eigenschaften und offensive Eigenschaften.

5.A.a Globale Eigenschaften

Jedes Modell hat drei globale Eigenschaften:

Bew	Bewegungsrate	<i>Die Distanz, die ein Modell in Zoll während einer Vorrückbewegung zurücklegen kann.</i>
Mar	Marschrate	<i>Die Distanz, die ein Modell in Zoll während einer Marschbewegung zurücklegen kann.</i>
Dis	Disziplin	<i>Die Fähigkeit eines Modells standzuhalten und zu kämpfen.</i>

5.A.b Defensive Eigenschaften

Jedes Modell hat vier defensive Eigenschaften:

LP	Lebenspunkte	<i>Verliert ein Modell diese Anzahl an Lebenspunkten, wird es als Verlust entfernt.</i>
Def	Defensivfertigkeit	<i>Wie gut das Modell Treffern im Nahkampf ausweichen kann.</i>
Wid	Widerstandsfähigkeit	<i>Wie gut das Modell Hieben widerstehen kann.</i>
Rüs	Rüstung	<i>Die angeborene Rüstung des Modells.</i>

5.A.c Offensive Eigenschaften

Besteht ein Modell aus mehreren Modellteilen, so hat jeder Modellteil ein eigenes offensives Profil. Jeder Modellteil hat fünf offensive Eigenschaften:

Agi	Agilität	<i>Modellteile mit einer höheren Agilität schlagen im Nahkampf zuerst zu.</i>
Att	Attackewert	<i>Die Anzahl der Angriffe des Modellteils in einer Nahkampfrunde.</i>
Off	Offensivfertigkeit	<i>Wie gut der Modellteil im Nahkampf Treffer landen kann.</i>
Str	Stärke	<i>Wie leicht der Modellteil andere Modelle verwunden kann.</i>
RD	Rüstungsdurchschlag	<i>Wie gut der Modellteil die Rüstung gegnerischer Modelle durchschlägt.</i>

5.B Eigenschaftswerte

Normalerweise ist jede Eigenschaft mit einem Wert zwischen 0 und 10 angegeben. Ein hoher Wert in einer Eigenschaft deutet darauf hin, dass ein Modell in dieser Eigenschaft versierter ist. Diese Werte werden für verschiedene Spielmechaniken genutzt, wie das Bewegen einer Einheit und das Angreifen mit Modellen, die in späteren Kapiteln erläutert werden.

5.B.a Zufällige Eigenschaften

Manche Modellteile verfügen über zufällige Werte für eine oder mehrere Eigenschaften (z.B. Attackewert W6+1). Würfle für den Wert jedes Mal direkt bevor er benötigt wird. Im Falle von defensiven und offensiven Eigenschaften wird der erwürfelte Wert für alle gleichzeitig stattfindenden Attacken genutzt (wie Schussattacken einer einzelnen Einheit oder Nahkampfattacken während des gleichen Initiativeschritts). Wenn mehrere Modelle derselben Einheit einen zufälligen Wert für eine Eigenschaft haben, würfle für jedes Modell einzeln.

Ein zufälliger Wert für die Bewegungsrate bedeutet, dass das Modell die Universalregel Zufällige Bewegung hat (siehe "Zufällige Bewegung (X)").

5.B.b Sonderfälle von Eigenschaftswerten

Manchmal bestehen Eigenschaftswerte im defensiven oder globalen Eigenschaftsprofil von Reittieren aus einem "C" anstelle einer Zahl. Hier bezieht sich "C" auf den Eigenschaftswert des Charaktermodells, der stattdessen benutzt wird.

Manchmal besteht der Eigenschaftswert auch aus "C+X". In diesem Fall nutzt du den Eigenschaftswert des Charaktermodells und erhöhst ihn um X (siehe "Globale und Defensive Eigenschaften").

Darüber hinaus besteht auch die Möglichkeit, dass ein Modellteil gar keinen Wert für bestimmte Eigenschaften enthält (z.B. das Chassis eines Streitwagens). Diese können nicht weiter modifiziert werden.

5.C Eigenschaftstest

Um einen Eigenschaftstest abzulegen, wirf einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als der entsprechende Eigenschaftswert, gilt der Test als bestanden. Andernfalls ist er misslungen. Eigenschaftstests misslingen bei einem Wurf von '6' immer.

Wenn ein Modell mit mehr als einem Wert für eine Eigenschaft ein Eigenschaftstest ablegt, wird ein einziger Test für das kombinierte Modell abgelegt, bei dem der höchste verfügbare Wert verwendet wird. Wenn z.B. ein Waldelfen-Charaktermodell mit Stärke 4 ein Elfenpferd mit Stärke 3 reitet, verwendet das kombinierte Modell für den Test Stärke 4.

Legt eine Einheit als Ganzes einen Eigenschaftstest ab, benutzt du den höchsten verfügbaren Eigenschaftswert.

5.C.a Disziplintests

Disziplintests sind eine besondere Art von Eigenschaftstests und folgen eigenen Regeln. Um einen Disziplintest abzulegen, würfelt der Spieler 2W6 und vergleicht das Ergebnis mit dem Disziplinwert des Modells. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als der Disziplinwert, ist der Test bestanden. Ansonsten ist der Test misslungen.

Wenn eine Einheit als Ganzes einen Disziplintest ablegt, wählt der Besitzer ein einzelnes Modell der Einheit, das den Test für die gesamte Einheit ablegt. Falls verschiedene Disziplinwerte in der Einheit vorhanden sind, wählt der Besitzer, welches Modell benutzt wird. Dies ist häufig der Fall, wenn Charaktermodelle einer Einheit angeschlossen sind. Besteht das Modell den Disziplintest, so gilt der Test für jedes Modell der Einheit als bestanden. Misslingt dem Modell der Disziplintest, so gilt der Test für jedes Modell der Einheit als misslungen.

Zahlreiche Spielmechanismen erfordern einen Disziplintest, wie z.B. das Ablegen eines Paniktests oder eines Aufriebstests. All diese Spielmechanismen stellen Disziplintests dar, unabhängig von etwaigen zusätzlichen Regeln oder Modifikatoren in den entsprechenden Abschnitten des Regelbuch.

6 Modifikatoren

Eigenschaftswerte, Würfelwürfe oder andere Werte können Modifikatoren aus zahlreichen unterschiedlichen Quellen wie Zaubern, Waffen und Rüstung unterliegen. Sie können auf einen bestimmten Wert gesetzt werden und sie können durch Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division modifiziert werden.

6.A Werte auf einen Festen Wert Setzen

Wenn ein Wert oder ein Würfelwurf auf einen festen Wert gesetzt werden, ersetze den modifizierten Wert oder den notwendigen Würfelwurf mit diesem Wert. Wenn z.B. eine Attacke dem Effekt "Der Rüstungsdurchschlag der Attacke wird auf 10 gesetzt" unterliegt, so ersetzt du den Rüstungsdurchschlagswert der Attacke mit 10.

Eine Eigenschaft kann auf den Eigenschaftswert eines anderen Modells gesetzt werden. In diesem Fall wird der Eigenschaftswert des anderen Modells verwendet, nachdem alle Modifikatoren angewendet wurden, denen das andere Modell unterliegt. Modifikatoren, die das empfangende Modell beeinflussen, werden danach auf diesen Wert angewendet (gemäß den Regeln der untenstehenden "Prioritätenreihenfolge von Modifikatoren"). Wenn z.B. ein Modell die Regel "Die Disziplin von allen Einheiten innerhalb von 12" kann auf den Disziplinwert dieses Modells gesetzt werden" besitzt, so können alle Einheiten, die von diesem Modifikator betroffen sind, ihren eigenen Disziplinwert ignorieren und stattdessen den Disziplinwert des anderen Modells benutzen.

6.B Multiplikation und Division

Manchmal werden Werte oder Würfelwürfe durch Multiplikation und Division modifiziert, wobei bei Division aufgerundet wird. Wenn z.B. ein Modell ein gegnerisches Modell attackiert, das der Regel "Alle gegen dieses Modell gerichteten Attacken werden mit halbierte Stärke durchgeführt" unterliegt, so wird die Stärke durch 2 dividiert, wobei Brüche aufgerundet werden.

6.C Addition und Subtraktion

Manchmal werden Werte oder Würfelwürfe durch Addition und Subtraktion modifiziert. Wenn z.B. ein Modell der Regel "Der Träger erhält +1 Rüstung und erleidet -2 Offensivfertigkeit" unterliegt, addierst du 1 zu seinem Rüstungswert und subtrahierst 2 von seiner Offensivfertigkeit.

6.D Prioritätenreihenfolge von Modifikatoren

Ist ein Wert oder Würfelwurf von mehr als einem Modifikator betroffen, so unterliegen diese Modifikatoren der in Tabelle 1 festgelegten Reihenfolge. Wende zuerst Modifikatoren an, die unter der 1. Priorität aufgeführt sind, wende dann Modifikatoren der 2. Priorität auf das Ergebnis an, usw. (wann immer bei einem Modifikator die Begriffe setzen/immer/niemals fettgedruckt sind, deutet das auf seine Priorität hin).

Wenn mehrere Modifikatoren innerhalb einer Gruppe auf einen Wert angewendet werden (z.B. einen Eigenschaftswert), wende sie in der Reihenfolge an, die im niedrigsten Wert resultiert.

Wenn mehrere Modifikatoren innerhalb einer Gruppe auf einen Würfelwurf angewendet werden (z.B. für Rettungswürfe, Trefferwürfe oder Verwundungswürfe), wende sie in der Reihenfolge an, die als Ergebnis die niedrigste Erfolgchance für den Würfelwurf zur Folge hat.

Priorität	Modifikator
-----------	-------------

- | | |
|---|--|
| 1 | Werte, die auf eine bestimmte Zahl gesetzt werden, und Werte, die auf den Wert eines anderen Modells gesetzt werden. Falls der Eigenschaftswert des anderen Modells modifiziert wird, wende diese Modifikatoren an, bevor der Eigenschaftswert des anderen Modells verwendet wird. |
| 2 | Multiplikation und Division. Runde Brüche auf. |
| 3 | Addition und Subtraktion. |
| 4 | Würfelwürfe, die immer oder niemals bei bestimmten Ergebnissen erfolgreich sind oder misslingen, und Eigenschaften, die immer oder niemals auf einen bestimmten Wert oder einen Wertebereich gesetzt werden. |
-

Tabelle 1: Prioritätenreihenfolge von Modifikatoren.

Wenn z.B. ein Modell von (A) "Die Attacken des Modells erhalten +1 zum Treffen" und (B) "Attacken mit dieser Waffe sind auf 4+ zum Treffen gesetzt" betroffen ist, wende zuerst Modifikator (B) an, da Modifikatoren mit der "gesetzt" Mechanik mit der 1. Priorität angewendet werden, und anschließend den +1 Modifikator, da Modifikatoren mit Addition mit der 3. Priorität angewendet werden. Das Endergebnis wäre also, dass die Attacken des Modells auf 3+ treffen würden.

Nach allen Modifikatoren mit Multiplikation, Division, Addition oder Subtraktion gelten folgende Grenzwerte, falls nicht anders angegeben:

- Agilität und Attackewert können nicht niedriger als 1 modifiziert werden.
- Die Werte von allen anderen Eigenschaften können nicht niedriger als 0 modifiziert werden.
- Rüstung kann ein Maximum von 6 nicht übersteigen.
- Agilität und Disziplin können ein Maximum von 10 nicht übersteigen.

7 Attacken

Einheiten in gegnerischen Armeen bekämpfen sich mit Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen, Zaubern und anderen einzigartige Attacken. Dieses Kapitel erläutert, wie Attacken grundsätzlich durchgeführt werden und wie du bestimmst, ob sie erfolgreich Schaden an ihrem Ziel verursachen.

7.A Klassifizierung von Attacken

Alle Schadensquellen sind als Attacken definiert. Diese werden in Nahkampfattacken und Fernkampfattacken unterteilt (siehe Abbildung 9).

7.A.a Nahkampfattacken

Alle Attacken, die von der attackierenden Einheit gegen gegnerische Einheiten in Basekontakt in der Nahkampfphase durchgeführt werden, sind Nahkampfattacken.

Die häufigste Art von Nahkampfattacken sind Nahkampfwaffenattacken. Modellteile führen eine Anzahl an Nahkampfwaffenattacken durch, die ihrem Attackewert entspricht (siehe "Welche Modelle können Zuschlagen").

Als Spezialattacken gelten alle Nahkampfattacken, die keine Nahkampfwaffenattacken sind (siehe "Spezialattacken").

7.A.b Fernkampfattacken

Alle Attacken, die keine Nahkampfattacken sind, sind Fernkampfattacken.

Alle Fernkampfattacken, die mit einer Schusswaffe in der Schussphase oder im Rahmen einer Stehen und Schießen-Angriffsreaktion durchgeführt werden, sind Schussattacken.

Andere Fernkampfattacken umfassen unter anderem Schadenszauber, Fernkampf-Spezialattacken, Treffer durch Kontrollverluste und Treffer von misslungenen Tests für gefährliches Gelände.

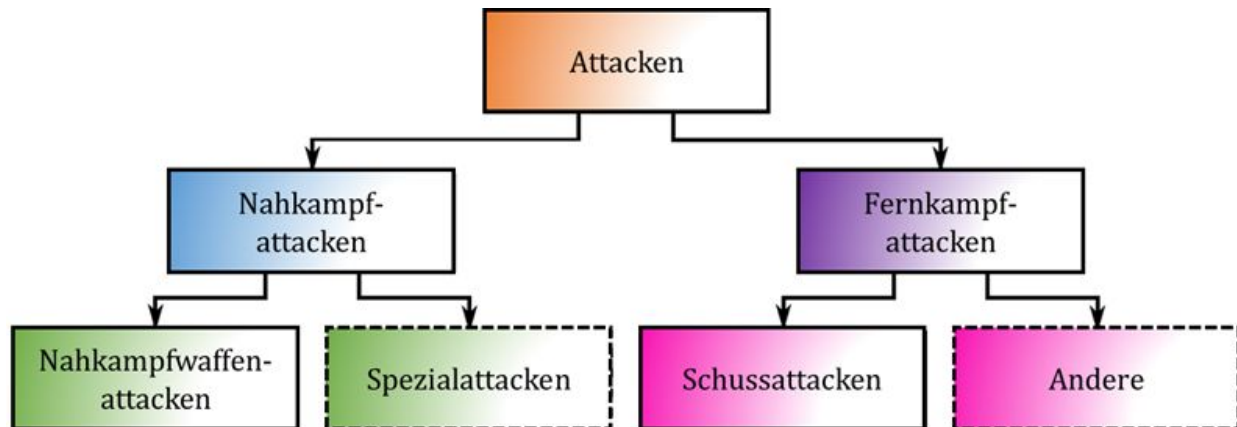


Abbildung 9: Klassifizierung von Attacken

7.A.c Stärke und Rüstungsdurchschlag von Attacken

Attacken haben einen Stärke- und einen Rüstungsdurchschlagswert, wenn nicht anders angegeben:

- Nahkampfwaffenattacken nutzen die Stärke und den Rüstungsdurchschlag des Modellteils, der die Attacke durchführt, möglicherweise modifiziert durch die Nahkampfwaffe, Modellregeln, Zauber, Profilwert-Modifikatoren und andere Effekte.
- Schussattacken nutzen die Stärke und den Rüstungsdurchschlag im Profil der Schusswaffe, mit der sie durchgeführt werden.
- Andere Arten von Attacken (wie Zauber und Spezialattacken), folgen den allgemeinen Regeln für ihren Typ sowie den in ihrer Beschreibung angegebenen individuellen Regeln.

7.B Ablauf von Attacken

Führe jedesmal, wenn eine Attacke durchgeführt wird, die folgenden Schritte durch:

- 1 | Der Angreifer weist seine Attacken zu, falls zutreffend.
- 2 | Ermittle die Anzahl der Treffer.
- 3 | Der Angreifer verteilt seine Treffer, falls zutreffend.
- 4 | Der Angreifer würfelt seine Verwundungswürfe; falls erfolgreich, fahre fort.
- 5 | Der Verteidiger würfelt seine Rüstungswürfe; falls misslungen, fahre fort.
- 6 | Der Verteidiger würfelt seine besonderen Schutzwürfe; falls misslungen, fahre fort.
- 7 | Der Verteidiger entfernt Lebenspunkte und/oder Verluste.
- 8 | Der Verteidiger legt ggf. einen Paniktest ab.

Führe jeden Schritt für alle Attacken durch, die gleichzeitig stattfinden, bevor du mit dem nächsten Schritt fortfährst (wie z.B. für alle Schussattacken einer einzelnen Einheit oder alle Nahkampfwaffenattacken in einem bestimmten Initiativeschritt).

7.C Zuweisen von Nahkampfwaffenattacken

Nahkampfwaffenattacken richten sich gegen gegnerische Modelle in Basekontakt. Dies wird Zuweisen von Attacken genannt und im Kapitel Nahkampfphase erklärt (siehe "Attacken Zuweisen").

7.D Ermittlung der Anzahl der Treffer

Nahkampfwaffenattacken und die meisten Schussattacken müssen würfeln, um zu treffen (siehe "Trefferwürfe" und "Zielgenauigkeit"), während Spezialattacken und bestimmte Zauber automatisch treffen und dabei eine festgelegte oder zufällige Anzahl an Treffern verursachen.

7.E Verteilen von Treffern

Alle Attacken, die eine Einheit als Ganzes als Ziel haben, treffen unter normalen Umständen den Lebenspunktevorrat der R&G-Modelle der Einheit. Dies betrifft die meisten Fernkampfattacken und die meisten Nahkampfattacken, die nicht Nahkampfwaffenattacken sind. Wie Treffer verteilt werden, kann sich ändern, wenn sich einer Einheit Charaktermodelle angeschlossen haben, wie in "Charaktermodelle" beschrieben.

Beachte, dass Nahkampfwaffenattacken nicht verteilt, sondern zugewiesen werden (bevor Trefferwürfe gewürfelt werden). In diesem Fall werden die Treffer in diesem Schritt nicht verteilt.

Falls nicht alle Modelle eines Lebenspunktevorrats dieselben Eigenschaftswerte oder Regeln haben (z.B. unterschiedliche Widerstandsfähigkeitswerte oder unterschiedliche Schutzwürfe), nutze die Werte oder Regeln der Modelle, die den größten Anteil des Lebenspunktevorrats ausmachen, und verwende sie für alle Würfe (Trefferwürfe, Verwundungswürfe, Schutzwürfe). Im Falle gleich großer Anteile wählt der Angreifer, welcher verwendet wird.

7.F Verwundungswürfe

Verfügt die Attacke über einen Stärkewert, muss die Attacke das Ziel erfolgreich verwunden, um eine Chance zu haben, ihm Schaden zuzufügen. Um einen Verwundungswurf durchzuführen, würfle für jeden Treffer einen W6. Der Unterschied zwischen der Stärke der Attacke und der Widerstandsfähigkeit des Verteidigers bestimmt den benötigten Würfelwurf, um das Ziel erfolgreich zu verwunden (siehe untenstehende Tabelle 2).

Ein natürlicher Wurf von '6' gilt immer als erfolgreich und ein natürlicher Wurf von '1' gilt immer als misslungen. Der Spieler, der den Treffer zugefügt hat, würfelt einen Verwundungswurf für jede Attacke, die das Ziel getroffen hat. Ein erfolgreicher Verwundungswurf verursacht eine Verwundung; fahre mit "Rüstungswürfe und Rüstungswurfmodifikatoren" fort.

Falls die Attacke keinen Stärkewert hat, folge den entsprechenden Regeln der Attacke.

Stärke minus Widerstandsfähigkeit	Benötigter Verwundungswurf
2 oder mehr	2+
1	3+
0	4+
-1	5+
-2 oder weniger	6+

Tabelle 2: Verwundungstabelle

7.G Rüstungswurf

Falls eine oder mehrere Verwundungen zugefügt werden, hat der Spieler, dessen Einheit verwundet wurde, nun die Möglichkeit, die Verwundung(en) zu verhindern, falls diese über eine Rüstung verfügt. Um einen Rüstungswurf abzulegen, würfle für jede Verwundung einen W6. Die folgende Formel bestimmt den benötigten Würfelwurf, um die Verwundung erfolgreich zu verhindern:

$$7 \text{ minus (Rüstung des Verteidigers) plus (Rüstungsdurchschlag der Attacke)}$$

Eine natürlicher Wurf von '1' misslingt immer.

Wenn der Rüstungswurf bestanden wurde, gilt die Verwundung als verhindert.

Die nachfolgende Tabelle 3 zeigt die unterschiedlichen Ergebnisse dieser Formel.

Rüstung minus RD	Benötigter Würfelwurf, um die Verwundung zu verhindern
0 oder weniger	Kein Rüstungswurf möglich
1	6+
2	5+
3	4+
4	3+
5 oder 6	2+

Tabelle 3: Rüstungswürfe

7.H Besondere Schutzwürfe

Das attackierte Modell hat nun eine letzte Gelegenheit, die Verwundung abzuwehren, falls sie vom Rüstungswurf nicht verhindert wurde, vorausgesetzt, das Modell verfügt über einen besonderen Schutzwurf. Es gibt verschiedene Arten von besonderen Schutzwürfen, wie Rettungswurf (X) und Zähigkeit (X), die beide im Kapitel 20 "Modellregeln" ausführlicher erläutert werden.

Um einen besonderen Schutzwurf abzulegen, würfle einen W6 für jede Verwundung, die nicht vom Rüstungswurf des Modells verhindert wurde.

- Wenn X als Würfelwurf angegeben ist (z.B. Rettungswurf (4+)), so entspricht X dem benötigten Würfelwurf, um die Verwundung abzuwehren.
- Wenn X als Modifikator und mit einem Höchstwert angegeben ist (z.B. Zähigkeit (+1, max. 3+), so erhält das Modell dies als Modifikator auf alle besonderen Schutzwürfen der gleichen Art, wobei der Wurf nicht über den maximalen (in Klammern angegebenen) Wert hinaus verbessert werden kann. Verfügt das Modell nicht über diese Art von Schutzwurf, erhält es stattdessen den entsprechenden besonderen Schutzwurf ((7-X)+) (so erhält z.B. ein Modell mit Rettungswurf (+2, max. 4+) stattdessen Rettungswurf (5+)).

Falls ein Modell mehr als einen besonderen Schutzwurf hat, wähle, welchen du nutzt, bevor du würfelst. Es kann nur ein besonderer Schutzwurf gegen jede einzelne Verwundung genutzt werden.

7.I Lebenspunkte Verlieren

Für jede nicht verhinderte Verwundung verliert das attackierte Modell sofort einen Lebenspunkt, was dazu führen kann, dass das Modell als Verlust entfernt wird. Siehe "Verluste" für weitere Einzelheiten.

Abbildung 10 fasst die verschiedenen Schritte von einer Attacke zu einem eventuellen Verlust zusammen.

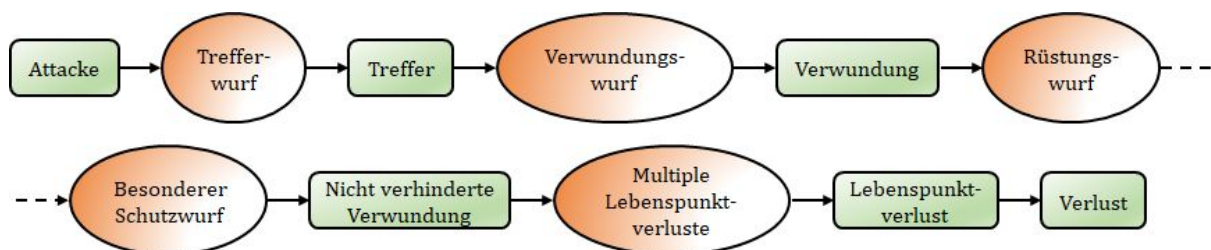


Abbildung 10: Flussdiagramm der Schritte von einer Attacke zu einem eventuellen Verlust.

8 Spielaufbau

8.A Aufbau einer Armee

The 9th Age: Fantasy Battles umfasst eine Reihe von Armeebüchern, die einzigartige Regeln für Charaktermodelle und Truppen sowie Beschreibungen der verschiedenen Armeen beinhalten. Alle Einheiteninträge in einem Armeebuch sind in verschiedene Kategorien unterteilt, die durch minimale oder maximale Prozentvorgaben der Armeepunkte eingeschränkt sein können.

Der erste Schritt beim Aufbau einer Armee besteht darin, eine Auswahl an Einheiten, Optionen sowie ihre Punktkosten auf einem Dokument, der sogenannten Armeeliste, festzuhalten. Die genaue Zusammenstellung einer Armee ist dabei abhängig von bestimmten Regeln und Beschränkungen, die in diesem Kapitel im Detail beschrieben werden.

8.A.a Punktkosten

Jede Einheit, Waffe, Aufwertung, jeder besondere Gegenstand, usw. kosten eine bestimmte Anzahl an Punkten. The 9th Age nutzt Punktkosten, um Einheiten und Optionen gleichmäßig zu bewerten, so dass zwei Spieler ein Spiel genießen und ihre Fähigkeiten testen können. Dies ermöglicht spontane Spiele zwischen Freunden oder hilft beim Entwerfen von Szenarien, bei denen man wissen muss, wie stark bestimmte Dinge sind. Die Punktkosten einer Einheit setzen sich aus der Summe der Punktkosten aller ihrer Modelle und Aufwertungen zusammen. Die Punktkosten einer Armee werden durch die Summe der Punktkosten aller ihrer Einheiten gebildet.

8.B Struktur der Armeeliste

Jede Armee ist in unterschiedliche Kategorien aufgeteilt, die die Auswahl von Einheiten in einer Weise einschränkt, um den Spielern eine ausgeglichene und faire Spielerfahrung zu ermöglichen. Zudem wird so gewährleistet, dass die im Spiel genutzten Armeen mit einer Vielzahl unterschiedlicher Spielstile gespielt werden können, wie z.B. als ein einzelnes Charaktermodell und seine Entourage, oder riesige Armeen, die um das Schicksal der Welt kämpfen.

Alle Armeen in The 9th Age: Fantasy Battles unterliegen den grundlegenden Regeln bezüglich ihrer Zusammensetzung in diesem Regelabschnitt.

8.B.a Armeepunkte

Bevor du deine Armee aufbaust, einige dich mit deinem Gegner auf die Größe des Spiels: die Armeepunkte. Die kombinierten Punktkosten jeder Einheit in der Armee, wie in "Punktkosten" beschrieben, dürfen die Armeepunkte nicht überschreiten. Außerdem darf eine Armee die Armeepunkte lediglich um maximal 40 Punkte unterschreiten.

8.B.b Armeekategorien

Die Armeeliste ist in Armeekategorien unterteilt, und jede Einheit auf der Armeeliste gehört zu einer oder mehreren Armeekategorien. Diese werden durch Symbole im Einheitenbeitrag im Armeebuch gekennzeichnet. Die Anzahl an Punkten, die ein Spieler für jede dieser Armeekategorien ausgeben darf, ist in jedem Armeebuch vorgegeben.

Die Armeekategorien sind in drei Gruppen unterteilt: Die Kommandanten und die herausragenden Individuen (Charaktermodelle), das Rückgrat der Armee (Kern und Elite) und die thematischen Ergänzungen oder Klassifizierungen (armeespezifisch). Alle Armeen müssen Auswahlen der Kategorien Charaktermodelle und Kern enthalten.

8.B.b.1 Charaktermodelle

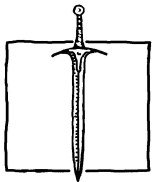
- Diese Armeekategorie hat immer ein Maximum an Punkten, das für diese Kategorie ausgegeben werden kann, das üblicherweise 40% der Armeepunkte beträgt.
- Jede Armee muss mindestens ein Charaktermodell enthalten, das geeignet ist, der General der Armee zu sein (siehe "Der General").
- Falls nicht anderweitig angegeben, folgen Einträge aus dieser Armeekategorie den Regeln für "Charaktermodelle".



Charaktermodelle repräsentieren Anführer und außergewöhnliche Individuen, die mit ihren speziellen Fähigkeiten und Geschicken den Schlachtverlauf beeinflussen, sei es durch rohe Gewalt, taktisches Geschick, zauberwirkende Fähigkeiten oder technisches Fachwissen. Sie sind es, die die Armee ausheben, und deine Streitmacht wird immer mindestens einen Vertreter dieser Armeekategorie enthalten, der als dein Armeegeneral dient.

8.B.b.2 Kern

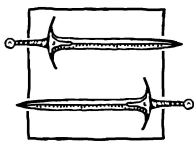
- Diese Armeekategorie hat immer ein Minimum an Punkten, das für diese Kategorie ausgegeben werden muss, das meistens 25% der Armeepunkte beträgt.



Der Kern repräsentiert die verfügbaren Krieger, auf die eine Armee Zugriff hat, und sie stellt die Masse der Kämpfenden unter der Führung des Charaktermodells in der Streitmacht dar. Es spielt keine Rolle, wo oder warum die Armee kämpft, der Kern sind die Einheiten, die immer auf irgendeine Art und Weise als Teil der Streitmacht präsent sein werden. Dies sind auch die Krieger, die eine Gesellschaft in der größten Anzahl zur Verfügung stellen kann. Obwohl Armeen in überwiegend aus Kerneinheiten gebildet werden können, ist dies selten der Fall, denn jeder Befehlshaber versucht, eine Streitmacht aufzubauen, die so viele der besten und elitärsten Krieger enthält, wie es die Ressourcen erlauben.

8.B.b.3 Elite

- Diese Armeekategorie hat weder ein Maximum noch ein Minimum. Es steht dir frei, so viele Punkte wie möglich für Einheiten dieser Kategorie auszugeben, solange die Vorgaben der Armeezusammensetzung erfüllt sind.



Die Elite-Kategorie repräsentiert die spezialisierten Krieger. Eine Fraktion kann eine große Anzahl dieser Krieger herbeirufen, und diese können oft das zahlreichste Segment einer kämpfenden Streitmacht sein. Trotzdem ist ihre Anzahl begrenzt, und auch wenn ein paar dieser Einheiten eine ganze Schlachtlinie bilden können, gibt es nicht genug von ihnen, um eine ganze Armee alleine zu stemmen.

8.B.b.4 Armeespezifisch

- Diese Armeekategorie hat ein Maximum an Punkten, das für diese Kategorie ausgegeben werden darf, das in jedem Armeebuch individuell definiert ist.
- Alle Armeen haben eine oder mehrere dieser Kategorien.



Die armeespezifischen Kategorien wurden eingeführt, um zusätzliche Beschränkungen beim Aufbau einer Armee einzuführen. Die Beschränkungen sind so gestaltet, dass es die Natur der betroffenen Fraktion widerspiegelt, mit dem Ziel, eine bessere Ausgewogenheit des Spiels sicher zu stellen. Es gibt drei Typen von armeespezifischen Kategorien: Ein Typ ist eine zusätzliche Gruppierung von Einheiten, die mit einem bestimmten Thema verbunden sind. Sie haben einen thematisch passenden Namen, der die entsprechende Armee widerspiegelt oder die Funktion, die sie erfüllen (z.B. Orks und Goblins - Tod von Oben). Der zweite Typ der armeespezifischen Kategorien gibt Beschränkungen in Verbindung mit speziellen Aufgaben vor, die eine Einheit aus einer anderen Kategorie der Armee wahrnimmt (z.B. Bestienhorden - Angriff aus dem Hinterhalt). Und der dritte Typ der armeespezifischen Kategorien ist eine Mischung aus den beiden vorher genannten zwei Typen.

8.B.b.5 Einheiten, die zu mehr als einer Kategorie gehören

Bestimmte Einheiten können zu mehreren Kategorien gehören, was durch mehrere Symbole im Einheitenbeitrag erkennbar ist. Zähle in derartigen Fällen die Punktkosten der Einheit zu den Punktelimits all ihrer Kategorien hinzu, aber nur einmal zu den Armeepunkten.

8.B.b.6 Armeekategorien Hinzufügen

Wenn man sich für bestimmte Optionen entscheidet, kann es geschehen, dass eine Einheit zusätzlich zu ihrer bisherigen Kategorie zu einer weiteren zählt. Wenn man z.B. einer Einheit Schusswaffen verleiht, könnte es sein, dass sie nun auch zur Kategorie "Fernkampf" gehört. Dies wird durch ein kleines Symbol der Armeekategorie, mit der diese Option verbunden ist, unterhalb des Symbols der ursprünglichen Armeekategorie(n) angezeigt. Außerdem wird dort angezeigt, unter welchen Umständen die Einheit zu dieser zusätzlichen Armeekategorie zählt.

8.B.b.7 Kosten zwischen Armeekategorien Aufteilen

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass die Kosten einer Einheit zwischen verschiedenen Kategorien aufgeteilt werden, wobei die Kosten einer bestimmten Option zu einer anderen Kategorie zählen als der Rest der Einheit. Dies ist im Einheitenbeitrag durch ein geteiltes Symbol gekennzeichnet, dessen Hälften die zwei Kategorien repräsentieren, zu denen die Einheit zählt.

So könnte sich z.B. ein 250 Pkt Hochelfen-Charaktermodell, das zur Armeekategorie Charaktermodelle zählt, entscheiden, einen 500 Pkt Drachen zu reiten, was eine Option ist, die zusätzlich zur Bestien und Monster-Kategorie zählt. In diesem Fall muss der Spieler die Punktkosten der gesamten Einheit ($250 + 500 = 750$ Pkt) zu Charaktermodelle zählen und die Punktkosten des Drachens (500 Pkt) zu Bestien und Monster.

8.B.c Wiederholungslimits und Einschränkungen

Bestimmte Einheiten und Optionen sind in einer Armee nur in einer begrenzten Anzahl verfügbar.

8.B.c.1 0-X Elemente pro Armee

Bestimmte Elemente in den Armeebüchern sind mit 0-X Elemente pro Armee gekennzeichnet (z.B. 0-2 Einheiten pro Armee, 0-2 Modelle pro Armee, 0-2 Reittiere pro Armee). Derartige Elemente können null bis X Mal in derselben Armee enthalten sein. Das maximale Limit (X) wird für Kriegerbanden halbiert und für große Armeen verdoppelt, wobei Brüche aufgerundet werden (siehe unten).

8.B.c.2 Einzigartig

Elemente (Einheiten, Aufwertungen, Ausrüstung, usw.) die mit Einzigartig gekennzeichnet sind, dürfen nur einmal pro Armee vorkommen. Dies verändert sich auch für Kriegerbanden oder große Armeen nicht.

8.B.c.3 Minimale Armeegröße

Jede Armee muss ein Minimum von 4 Einheiten enthalten. Charaktermodelle zählen nicht zu diesem Minimum. Alle Einheiten mit der Universalregel Kriegsmaschine zusammen zählen für diesen Zweck als eine einzelne Einheit.

8.B.c.4 Der General

Ein einziges Charaktermodell in der Armee muss zum General ernannt werden. In der Armee muss mindestens ein Charaktermodell enthalten sein, das für diese Rolle geeignet ist. Wer der General ist, muss in der Armeeliste festgehalten werden. Der General erhält die Universalregel Befehlsgewalt.

8.C Kriegerbanden und Große Armeen

Die Regeln für die Armeezusammenstellung werden abhängig von der Größe der Armee modifiziert. Eine Armee, die ungewöhnlich klein oder groß ist, unterliegt folgenden Regeln.

Kriegerbanden	Große Armeen
Armeen bis zu 3000 Punkten werden Kriegerbanden genannt. Die Mindestanzahl an Einheiten wird auf 3 reduziert.	Armeen ab 8000 Punkten werden große Armeen genannt.
Alle 0-X Elemente pro Armee werden für Kriegerbanden halbiert, Brüche aufgerundet.	Alle 0-X Elemente pro Armee werden für große Armeen verdoppelt.
Die übliche Spielfeldgröße beträgt 36" Breite und 48" Tiefe.	Passt die Spielfeldgröße entsprechend der Größe des Spiels an.

8.D Einheiteneinträge Lesen

Jede Einheit im Spiel hat ein bestimmten Satz an Charaktereigenschaften und möglicherweise optionale oder vorgeschriebene Aufwertungen. Außerdem ist, wie weiter oben erklärt, jede Einheit Teil einer Armeekategorie. Zusätzlich können die Modelle in dieser Einheit mit bestimmten Waffen und Rüstungen ausgerüstet werden, und sie können eine oder mehrere Modellregeln haben, wie du in späteren Kapiteln dieses Regelbuches lernen wirst (siehe "Modellregeln").

Jede Einheit wird durch einen Einheiteneintrag in ihrem Armeebuch repräsentiert, und diese Einheiteneinträge enthalten alle Informationen, die sich auf diese Einheit beziehen, inklusive der obgenannten Angaben, wie auch weitere Informationen wie Modelltyp und -höhe, Basegröße, Einschränkungen bezüglich der Anzahl der Modelle oder bestimmter Ausrüstung, usw.

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie die gebräuchlichsten Informationen in Einheiteneinträgen in den Armeebüchern von T9A dargestellt sind.

8.D.a Gewöhnliche Einheiteneinträge

Einheiteneinträge bestehen normalerweise aus einer Kopfzeile, dem Einheitenprofil sowie Optionen, wie in Abbildung 11 dargestellt.

Kopfzeile



Zinnmänner

120 Pkt + 10 Pkt / extra Modell

15-50 Modelle

0-4 Einheiten/Armee



Höhe: Standard

Typ: Infanterie

Base: 25x25mm

Einheitenprofil

Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln		
	5"	10"	7	Geländeerfahren (Wald), Punktend		
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs		
	1	4	4	2	Leichte Rüstung	
Offensiv	Att	Off	Str	RD	Agi	
	1	4	3	0	3	Des Zinnmannes Herz, Hellebarde

Optionen

Optionen	Pkt	Optionen für Kommandoabteilung	Pkt
Hinterhalt (0-25 Modelle/Einheit, 0-2 Einheiten/Armee)	20	Champion	20
Nur eine Auswahl:		Musiker	20
Schild	1/Modell	Standartenträger	20
Waffenpaar	2/Modell	Bannerverzauberung	kein Limit
Wurfaffen (5+)	2/Modell		

Modellregeln

Des Zinnmannes Herz: Angriffsattribut - Nahkampf. Das Modell muss misslungene Trefferwürfe gegen gegnerische Modelle mit Angst wiederholen.

Abbildung 11: Gewöhnlicher Einheiteneintrag.

8.D.a.1 Kopfzeile

Die Kopfzeile eines Einheiteneintrags enthält normalerweise alle allgemeinen Informationen zur Einheit (siehe Abbildung 12).

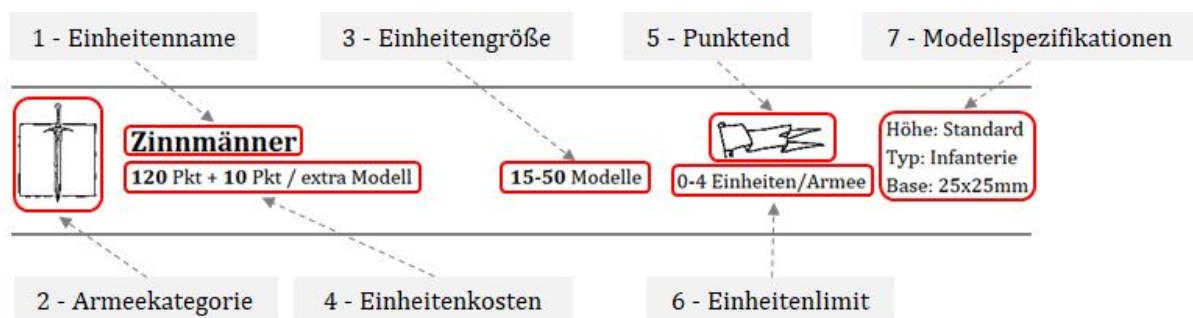


Abbildung 12: Kopfzeile eines gewöhnlichen Einheiteneintrags.

1 - Einheitenname

Dies ist der Name der Einheit, der genutzt wird, wenn z.B. die Einheit ausgewählt wird, um eine Aktion wie Angreifen durchzuführen, oder wenn die Einheit als Ziel für einen Zauber oder eine Schussattacke bestimmt wird.

2 - Armeekategorie

Jede Einheit ist Teil einer Armeekategorie, wie Charaktermodelle, Kern oder Elite, was z.B. für den Aufbau einer Armee oder für bestimmte Modellregeln wichtig ist. Jede Armeekategorie wird durch ein Symbol repräsentiert,

das der jeweiligen Armeekategorie entspricht und in jedem Armeebuch im Abschnitt über die Armeeorganisation abgebildet ist.

Beachte, dass manche Einheiten zu mehr als einer Armeekategorie gehören können (siehe "Armeekategorien"). In diesem Fall werden alle Symbole dieser Armeekategorien abgebildet.

3 - Einheitengröße

Die Einheitengröße gibt die minimale und maximale Größe der Einheit vor, wenn du eine Armee aufbaust. Die minimale Einheitengröße bezieht sich auf die Anzahl der Modelle, die die Einheit mindestens enthalten muss. Dementsprechend entspricht die maximale Einheitengröße der Anzahl an Modellen, die die Einheit maximal enthalten kann.

Im Beispiel in Abbildung 12 muss eine Einheit Zinnmänner mindestens aus 15 Modellen bestehen, wenn die Armee aufgebaut wird, während du bis zu 35 Modelle hinzufügen kannst, um so die maximale Größe von 50 Modellen zu erreichen.

4 - Einheitenkosten

Die Einheitenkosten geben an, wie viele Punkte du bezahlen musst, um die Einheit deiner Armee in ihrer minimalen Einheitengröße hinzuzufügen, und wie viele Punkte jedes zusätzliche Modell kosten würde. Für manche Einheiten im Spiel kostet ein zusätzliches Modell gleich viele Punkte wie ein Modell, das zur minimalen Einheitengröße zählt, während andere zusätzliche Modelle mehr oder weniger kosten können als die ursprünglichen Modelle.

Im Beispiel in Abbildung 12 würde eine Einheit Zinnmänner bestehend aus der minimalen Einheitengröße von 15 Modellen 120 Punkte kosten, während jedes zusätzliche Zinnmann-Modell 10 Punkte kosten würde. Also würde z.B. eine Einheit von 25 Zinnmännern insgesamt 220 Punkte kosten (120 Punkte für die ersten 15 Modelle und 100 Punkte für 10 zusätzliche Modelle).

5 - Punktend

Manche Einheiten verfügen über die Modellregel Punktend. Diese ist während des Spiels für das Gewinnen von Sekundärzielen wichtig (siehe "Punktend" und "Sekundärziele"). Einheiten mit dieser Modellregel werden mit einem speziellen Flaggensymbol markiert.

6 - Einheitenlimit

Bestimmte Einheiten können nur in einer begrenzten Anzahl in einer Armee ausgewählt werden. In diesem Fall findest du ein "0-X Einheiten/Armee"-Limit im Einheiteneintrag. Im Beispiel in Abbildung 12 kann eine Armee bis zu vier Einheiten Zinnmänner enthalten, unabhängig ihrer Größe, Ausrüstung, usw.

7 - Modellspezifikationen

Jedes Modell im Spiel hat eine spezifische Modellhöhe, Typ, und Basegröße, die für eine Vielzahl von Spielmechaniken und Modellregeln relevant sind.

8.D.a.2 Einheitenprofil

Das Einheitenprofil enthält die Eigenschaftsprofile und Modellregeln eines Modells, inklusive seiner gewöhnlichen Ausrüstung (siehe Abbildung 13).

8 - Eigenschaftsprofile				9 - Modellregeln	
<i>Global</i>	<i>Bew</i>	<i>Mar</i>	<i>Dis</i>	<i>Modellregeln</i>	
	5"	10"	7	Geländeerfahren (Wald), Punktest	
<i>Defensiv</i>	<i>LP</i>	<i>Def</i>	<i>Wid</i>	<i>Rüs</i>	
	1	4	4	2	Leichte Rüstung
<i>Offensiv</i>	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Str</i>	<i>RD</i>	<i>Agi</i>
	1	4	3	0	3 Des Zinnmannes Herz, Hellebarde

Abbildung 13: Einheitenprofil eines gewöhnlichen Einheiteneintrags.

8 – Eigenschaftsprofil

Die Eigenschaftsprofile jedes Einheiteneintrags enthalten die Werte aller globaler, defensiven und offensiven Eigenschaften der Einheit. Beachte, dass die hier angegebenen Werte die unmodifizierten Eigenschaften des Modells darstellen, ohne irgendwelche Modifikatoren z.B. durch Modellregeln oder Ausrüstung:

- Im Falle von Rüstung zeigt z.B. der Eigenschaftswert hier die angeborene Rüstung des Modells (z.B. durch Schuppen oder zähe Haut). Jegliche Rüstung durch Rüstzeug, wie leichte Rüstung im obigen Beispiel, muss auf den im defensiven Profil angegebenen Rüstungswert addiert werden. Im Beispiel hat das Modell eine Rüstung von 3 (2 durch die angeborene Rüstung des Modells und 1 durch seine leichte Rüstung), was ihm einen 4+ Rüstungswurf gegen Attacken ohne Rüstungsdurchschlag gewährt (siehe "Rüstungsdurchschlag").
- Das Profil zeigt außerdem die unmodifizierte Stärke und Rüstungsdurchschlag des Modells. Jegliche Stärke- und Rüstungsdurchschlagsmodifikatoren, z.B. von Waffen, müssen dazuaddiert werden. In unserem Beispiel haben die Attacken des Modells einen Stärkewert von 4 und einen Rüstungsdurchschlagswert von 1, durch die angeborene Stärke von 3 und den +1 Stärke- und Rüstungsdurchschlagsmodifikator der Hellebarde, mit der das Modell ausgerüstet ist.

9 – Modellregeln

In diesem Teil des Einheiteneintrags sind die Modellregeln der Einheit aufgeführt:

- Die globalen Modellregeln umfassen die Universalregeln der Einheit (in alphabetischer Reihenfolge).
- Die defensiven Modellregeln umfassen persönlichen Schutz und Rüstzeug der Einheit. Falls eine Einheit mehr als eine Modellregel aus diesen Kategorien hat, wird persönlicher Schutz zuerst aufgeführt (in alphabetischer Reihenfolge), gefolgt vom Rüstzeug der Einheit (in alphabetischer Reihenfolge).
- Die offensiven Modellregeln umfassen die Angriffsattribute, Spezialattacken und Waffen der Einheit. Falls eine Einheit mehr als eine Modellregel aus diesen Kategorien hat, werden Angriffsattribute und Spezialattacken zuerst aufgeführt (in alphabetischer Reihenfolge), gefolgt von den Waffen der Einheit (in alphabetischer Reihenfolge).

In bestimmten Einheiteneinträgen findest du bestimmte Modellregeln fettgedruckt, wie Des Zinnmannes Herz im obigen Beispiel. Fettgedrucktes wird hier genutzt, um armeespezifischen Modellregeln hervorzuheben, die im Einheiteneintrag definiert sind.

8.D.a.3 Optionen

In diesem Teil des Einheitenprofils, abgebildet in Abbildung 14, findest du alle optionalen und vorgegebenen Aufwertungen, die beim Aufbau einer Armee für eine Einheit gekauft werden können.

		10 – Optionen für Kommandoabteilung	
	Optionen	Pkt	Pkt
12 – Beschränkte Optionen	Hinterhalt (0-25 Modelle/Einheit, 0-2 Einheiten/Armee)	20	Champion 20
	Nur eine Auswahl:		Musiker 20
11 – Unbeschränkte Optionen	Schild	1/Modell	Standartenträger 20
	Waffenpaar	2/Modell	Bannerverzauberung kein Limit
13 – Modellregeln	Wurfaffen (5+)	2/Modell	
	Modellregeln		
	Des Zinnmannes Herz: Angriffsattribut - Nahkampf. Das Modell muss misslungene Trefferwürfe gegen gegnerische Modelle mit Angst wiederholen.		

Abbildung 14: Optionen eines gewöhnlichen Einheiteneintrags.

10 – Optionen für Kommandoabteilung

Bestimmte Einheiten haben eine oder mehrere Optionen für Kommandoabteilungen in ihrem Einheiteneintrag, die ihnen erlauben, ein Modell der Einheit zum Champion aufzuwerten, ein weiteres Modell zum Musiker und wieder ein weiteres Modell zum Standartenträger. Dies bedeutet, dass ein einzelnes R&G-Modell nicht gleichzeitig zu einem Musiker und einen Standartenträger aufgewertet werden kann. Zusätzlich kann jede Einheit Modelle nur zu einem einzelnen Champion, einem einzelnen Musiker und einen einzelnen Standartenträger aufwerten.

Beachte, dass dir die Aufwertung einer Einheit mit einem Champion / Musiker / Standartenträger keine extra Modelle für die Einheit gewährt, da du Modelle aufwertest, die bereits Teil der Einheit sind.

Bestimmte Modelle der Kommandoabteilung haben zusätzliche Optionen für Aufwertungen. So kann z.B. der Standartenträger aus dem obigen Beispiel eine Bannerverzauberung erhalten. Diese Optionen sind unter dem entsprechenden Modell der Kommandoabteilung eingerückt aufgeführt. Um auf derartige zusätzliche Aufwertungen Zugriff zu haben, musst du zuerst ein Modell zum entsprechenden Modell der Kommandoabteilung aufwerten, und nur dann kannst du die Aufwertung für das Modell kaufen.

11 – Unbeschränkte Optionen

Zahlreiche Einheiten haben Optionen, ihre Modelle mit Waffen, Rüstung, bestimmten Modellregeln, usw. aufzuwerten. In bestimmten Fällen sind die Punktkosten unabhängig der Anzahl an Modellen angegeben, während in anderen Fällen, wie im obigen Beispiel, der Einheiteneintrag die Punktkosten pro Modell angibt.

Beachte, dass du immer alle Modelle der Einheit entsprechend aufwerten musst, wenn du dich dazu entscheidest, eine derartige Aufwertung zu kaufen.

12 – Beschränkte Optionen

Bestimmte Optionen können Beschränkungen unterliegen. Diese können z.B. im Zusammenhang mit einer veränderten maximalen Anzahl an Modellen pro Einheit stehen (im obigen Beispiel 25 anstatt 50), oder mit einer Beschränkung bezüglich der Anzahl an Einheiten mit dieser Aufwertung, die eine Armee enthalten kann (bis zu 2 Einheiten im obigen Beispiel). Eine andere mögliche Beschränkung ist ein Höchstlimit bezüglich der insgesamt vorhandenen Anzahl an Modellen mit einer bestimmten Aufwertung pro Armee. In diesem Fall darf die Summe aller Modelle von allen Einheiten mit dieser Aufwertung in der Armee das Höchstlimit nicht überschreiten.

Andere Optionen können nicht miteinander kombiniert werden. Diese sind unter Nur eine Auswahl im Einheiteneintrag eingerückt aufgeführt. Im obigen Beispiel können die Modelle der Einheit entweder mit Schilden oder mit Waffenpaaren aufgewertet werden, sie können aber nicht Schilde und Waffenpaare erhalten.

In Fällen, in denen es mehrere Gruppen dieser Nur eine Auswahl-Aufwertungen für eine Einheit gibt, kann der Einheit bis zu eine Auswahl pro Gruppe verliehen werden.

13 – Modellregeln

Falls ein Einheitenprofil irgendwelche einheitenspezifischen Modellregeln enthält, so werden diese Regeln in diesem Teil des Einheiteneintrags erklärt.

8.D.b Komplexe Einheiteneinträge

Zusätzlich zu den bisher erläuterten Elementen können bestimmte Einheiten zusätzliche Besonderheiten aufweisen, die anhand des Charaktermodell-Einheiteneintrags in Abbildung 15 erklärt werden.

	Böse Hexe 140 Pkt	a Einzelmodell	b 0-3 Einheiten/Armee	Höhe: Standard Typ: Infanterie Base: 20x20mm	
Global	Bew	Mar	Dis	Modellregeln	
	5"	10"	8	Hydrophob , Zaubernovize	
Defensiv	LP	Def	Wid	Rüs	
	3	4	3	0	
Offensiv	Att	Off	Str	RD Agi	
	1	4	3	0 5	
Magie-Optionen	Pkt	Optionen	Pkt		
Zauberadept	75	Besondere Gegenstände	bis zu 100		
Meisterzauberer	225	Falls Meisterzauberer	bis zu 200		
	d	Rote Gummistiefel	5		
c 	Kosmologie		Druidenkult		
		Hexerei	e	Reittieroptionen	Pkt
				Hexenbesen	30
				Geflügelter Affenstreitwagen	200
Modellregeln					
Hydrophob: Universalregel.					
Wenn das Modell ein Gewässer Geländestück berührt, wird es sofort als Verlust entfernt.					
Optionale Modellregeln					
Rote Gummistiefel: Universalregel.					
Das Modell verliert die Modellregel Hydrophob und erhält Geländeerfahren (Gewässer).					

Abbildung 15: Charaktermodell-Einheiteneintrag.

a) Bestimmte Einheiten, wie Charaktermodelle, bestehen nur aus einem einzelnen Modell. Diese Einheiten werden als "Einzelmodell"-Einheiten gekennzeichnet. Sie folgen denselben Regeln wie Einheiten bestehend aus mehreren Modellen, es gibt jedoch bestimmte Unterschiede, wie die Fähigkeit von Charaktermodellen, sich anderen Einheiten anschließen zu können.

b) Wie andere Einheiten können auch Charaktermodelle ein Einheitenlimit haben. Dieses Limit bezieht sich auf alle Charaktermodelle des gleichen Typs, unabhängig ihrer Aufwertungen, Ausrüstung und Reittiere. In diesem Beispiel bedeutet das, dass du nur bis zu 3 Böse Hexen in deiner Armee haben kannst, z.B. eine zu Fuß und zwei auf Hexenbesen.

c) Modelle, die Zauber wirken können, werden Zauberer genannt. Es gibt 3 Arten von Zauberern: Zaubernovize, Zauberadept und Meisterzauberer. Die Modellregeln geben an, welche Art von Zauberer das Modell standardmäßig ist (in diesem Beispiel ist die Böse Hexe ein Zaubernovize), während die Magieoptionen anzeigen, zu welchen Arten das Modell aufgewertet werden kann. Falls du deinen Zauberer aufwertest, ersetzt die Aufwertung die ursprüngliche Zaubererart. Zusätzlich findest du in dieser Sektion auch die Pfade der Magie, aus

denen der Zauberer einen einzelnen wählen muss. Der Zauberer wählt dann seine Zauber aus diesem gewählten Pfad aus (siehe "Zauberauswahl").

d) Bestimmte Modelle, wie die meisten Charaktermodelle, haben Zugriff auf Waffenverzauberungen, Rüstungsverzauberungen, Artefakte, usw. Diese Aufwertungen werden als besondere Gegenstände bezeichnet (siehe "Besondere Gegenstände" und The 9th Age: Fantasy Battles: Arkanes Kompendium). Falls ein Modell besondere Gegenstände erhalten kann, findest du diese Information in den Optionen des Einheiteneintrags, zusammen mit der maximalen Anzahl an Punkten, die das Modell dafür ausgeben kann.

e) Charaktermodelle sind standarmäßig normalerweise zu Fuß. Die meisten von ihnen können aber ein Reittier erhalten. Die Reittier-Optionen geben an, welche Reittiere für ein Charaktermodell verfügbar sind, und wie viele Punkte du dafür ausgeben musst. Beachte, dass ein Charaktermodell immer nur ein einziges Reittier erhalten kann.

f) Wie oben erklärt, können Einheiteneinträge einheitenspezifische Modellregeln enthalten. Zusätzlich findet man manchmal optionale Modellregeln. Um derartige Modellregeln zu erhalten, musst du die entsprechende Aufwertung für das Modell kaufen.

8.D.c Einheiteneinträge mit Mehrteiligen Modellen

Die obigen Beispiele zeigen Einträge von Einheiten mit Modellen, die aus einem einzelnen Modellteil bestehen, aber es gibt auch zahlreiche mehrteilige Modelle im Spiel (siehe "Mehrteilige Modelle"). Der Einheiteneintrag eines Charaktermodellreittiers, des geflügelten Affenstreitwagens aus dem Beispiel in Abbildung 16, wird genutzt, um die Besonderheiten dieser Art von Einheiteneinträgen zu erklären.

		Geflügelter Affenstreitwagen			a	Höhe: Groß Typ: Konstrukt Base: 50x100mm
					0-1 Reittiere/Armee	
<i>Global</i>		<i>Bew</i>	<i>Mar</i>	<i>Dis</i>	<i>Modellregeln</i>	
	<i>Boden</i>	2"	2"	C	b Fliegen (9", 9"), Leichte Truppen, Schnelle Bewegung	
	<i>Fliegen</i>	9"	9"			
<i>Defensiv</i>		<i>LP</i>	<i>Def</i>	<i>Wid</i>	<i>Rüs</i>	
		4	C	4	C+1	Schwieriges Ziel (1)
<i>Offensiv</i>		<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Str</i>	<i>RD</i>	<i>Agi</i>
Besatzung (2)	1	4	3	0	5	Leichte Lanze
C Geflügelter Affe (2)	2	4	4	1	4	Angeschirrt, Hass
Chassis			5	2		Aufpralltreffer (W6), Unbelebt

Abbildung 16: Einheiteneintrag eines Mehrteiligen Modells

a) Wie für jeden anderen Einheiteneintrag auch kann es Beschränkungen bezüglich der Anzahl an Charaktermodellreittieren geben, die Teil einer Armee sind. Im obigen Beispiel kann eine Armee nur ein einzelnes Charaktermodell, unabhängig vom Typ, auf einem geflügelten Affenstreitwagen enthalten. Diese Beschränkung bezieht sich nur auf Charaktermodellreittiere. Falls also ein Armeebuch ein Charaktermodellreittier zusätzlich als Einheit in einer anderen Armeekategorie beinhaltet, darfst du diese Einheit zusätzlich zum Charaktermodellreittier in deiner Armee aufnehmen.

b) Bei mehrteiligen Charaktermodellen werden viele Charaktereigenschaften des Modells durch die Charaktereigenschaft des Reittiers bestimmt, außer sie sind mit "C" oder "C+X" im Profil des Reittiers angegeben (siehe "Sonderfälle von Eigenschaftswerten"), was sich auf den Wert im Profil des Charaktermodells bezieht. In diesem Beispiel hat das Reittier keinen eigenen Disziplinwert, aber das mehrteilige Modell nutzt die Disziplin des Charaktermodells, die 8 beträgt.

c) Modelle, die aus einem einzelnen Modellteil bestehen, haben je ein globales, ein defensives und ein offensives Profil. Mehrteilige Modelle haben ebenfalls je ein globales und ein defensives Profil, das für das gesamte mehrteilige Modell Anwendung findet. Jedoch haben sie ein separates offensives Profil für jedes gleiche Modellteil. Das obige Reittier hat 5 Modellteile, 2 Besatzungsmitglieder, 2 geflügelte Affen (angegeben durch die "2" in Klammern) und ein Chassis, die alle ein eigenes offensives Profil haben.

8.E Geheime und Offene Listen

Die Regeln wurden auf der Grundlage von Offenheit geschrieben und ausbalanciert, und wir ermutigen Spieler, ihre vollständigen Armeelisten mit dem Gegner zu Beginn des Spiels zu teilen. Die Armeeliste sollte alle Einheiten, Einheitenoptionen, besondere Gegenstände, besonderen Fähigkeiten, Punktkosten, usw. enthalten. Die einzigen Elemente, die dem Gegner verborgen bleiben, sind die, die explizit als verborgen oder geheim angegeben sind.

8.E.a Optionale Regeln für Geheime Listen

Manche Spieler bevorzugen sogenannte geheime Listen, und für diese Spieler haben wir die folgenden Regeln eingeführt. Bitte beachtet, dass das Spiel nicht für diese Regeln ausbalanciert wurde. In diesem Format ist der Großteil deiner Armee offen, d.h. dass dein Gegner die Zusammensetzung deiner Armee kennt, bevor das Spiel beginnt. Einige Teile deiner Armee sind aber verborgen oder "geheim". Beide Spieler sollten ihrem Gegner den offenen Teil ihrer Armeeliste, die sogenannte "gewöhnliche Armeeliste", vor dem Spiel mitteilen.

Folgende Details gehören zum geheimen Teil deiner Armeeliste:

- Besondere Gegenstände aus der Liste der allgemeinen besonderen Gegenstände in The 9th Age: Fantasy Battles – Arkanes Kompendium
- Besondere Gegenstände aus den Armeebüchern, sowie jegliche andere Optionen, die den Regeln für besondere Gegenstände folgen, wie dämonische Gegenstände und Zwergenrunen.

Alle weiteren Details gehören zum offenen Teil der Armeeliste.

Hat eine Armee zwei oder mehr Einheiten, die sich im offenen Teil nicht unterscheiden, aber versteckte Unterschiede aufweisen, muss der Spieler diese Einheiten klar trennen können. Hat z.B. ein Spieler zwei identische Einheiten, außer, dass eine Einheit eine Bannerverzauberung hat und die andere nicht, könnte in der Armeeliste vermerkt sein, dass die Einheit mit dem roten Banner die Bannerverzauberung und die mit dem blauen Banner keine besonderen Gegenstände hat.

8.E.a.1 Besondere Gegenstände Offenlegen

Ein besonderer Gegenstand (oder ähnliches) muss offengelegt werden, wenn er zum ersten Mal benutzt wird. Ein besonderer Gegenstand gilt als benutzt, wenn er in irgendeiner Weise das Spiel beeinflussen könnte, z.B.:

- Ein Würfelwurf wird beeinflusst (auch, wenn das Wurfresultat tatsächlich keine Auswirkungen hat).
- Eine Attacke wird beeinflusst (z.B. durch eine Waffenverzauberung oder einen Gegenstand, der Regeln verleiht, die Attacken beeinflussen).
- Ein Schutzwurf wird beeinflusst (lege den Gegenstand offen, bevor du den Schutzwurf ablegst).
- Beachte, dass ein Gegenstand, der einen Schutzwurf genauso beeinflusst wie sein gewöhnliches Gegenstück, nicht offengelegt werden muss.

Besondere Gegenstände, die die Bewegung erhöhen, zählen nur als benutzt, wenn sich die Einheit weiter bewegt, als sie es ohne die besonderen Gegenstände könnte oder sie angreift (lege die besonderen Gegenstände offen, bevor du die Angriffsdistanz würfelst, aber nachdem die Angriffsreaktion durchgeführt wurden). Werden Zwergenrunen offengelegt, muss immer nur die Rune offengelegt werden, die benutzt wurde, und nicht der gesamte kombinierte Gegenstand.

9 Spielvorbereitungssequenz

Bei der Vorbereitung einer Schlacht im Rahmen von The 9th Age: Fantasy Battles absolvieren die Spieler folgende Schritte, die als Spielvorbereitungssequenz bezeichnet werden:

- 1 Bestimmen der Größe des Spiels
- 2 Dem Gegner die Armeeliste zeigen
- 3 Aufbau des Spielfelds
- 4 Bestimmen der Aufstellungsart
- 5 Bestimmen des Sekundärziels
- 6 Auswahl der Aufstellungszone
- 7 Zauberauswahl
- 8 Ankündigen von Sonderaufstellungsarten
- 9 Aufstellungsphase

9.A Größe des Spiels

In The 9th Age: Fantasy Battles müssen zwei Armeen, die sich auf dem Spielfeld gegenüberstehen, ungefähr den gleichen Punktwert aufweisen. Dies soll gewährleisten, dass die Schlacht durch geschickte Strategien und Taktiken entschieden wird und nicht durch einen unfairen Unterschied der Armeegröße.

Der erste Schritt bei der Vorbereitung eines Spiels besteht daher darin, sich auf die Anzahl der Armeepunkte zu einigen (siehe „Armeepunkte“), die die Größe des Spiels bestimmt. Diese beträgt typischerweise 1500 bis 3000 Punkte für kleinere Scharmützel, 3000 bis 8000 Punkte für schwere Gefechte, und mehr als 8000 Punkte für gewaltige Schlachten zwischen epischen Armeen. Für ein optimales Spielerlebnis empfehlen wir, mit 4500 Punkten pro Armee zu spielen.

9.B Austausch der Armeelisten

Nachdem sich die Spieler hinsichtlich der Größe des Spiels geeinigt haben, tauschen beide Spieler ihre Armeelisten und alle relevanten Informationen zum bevorstehenden Spiel aus.

Alternativ können die Spieler vereinbaren, bestimmte Aspekte ihrer Armeen geheim zu halten, um sie im Laufe des Spiels nach und nach zu enthüllen. Weitere Informationen hierzu sind unter „Optionale Regeln für Geheime Listen“ zu finden.

9.C Aufbau des Spielfelds

The 9th Age: Fantasy Battles wird auf einem 72" breiten und 48" tiefen Spielfeld gespielt. Für kleinere Schlachten mit Kriegerbanden empfehlen wir ein 36" breites und 48" tiefes Spielfeld (was der Hälfte eines Standardspielfelds entspricht). Für größere Schlachten mit großen Armeen empfehlen wir, das Spielfeld je nach Bedarf an die Größe der Armeen anzupassen.

Während Schlachten bisweilen auf einem offenen Feld stattfinden können, werden auf dem Spielfeld üblicherweise Geländestücke platziert (siehe „Gelände“). Diese Geländestücke können genau das darstellen, was sie sind, aber sie könnten auch weitaus größere Dinge für Spielzwecke repräsentieren. So könnte ein Hain einen Wald darstellen, ein Bach könnte tatsächlich ein breiter Fluss sein, ein einzelnes Haus könnte einen Weiler und ein Turm einen Bergfried darstellen. Die Spieler können frei über Größe, Typ und Anzahl der zu platzierenden Geländestücke sowie deren Positionen entscheiden. Kann keine Einigung erzielt werden, stellt das Spiel die nachfolgenden Standardregeln zum Aufbau eines zufällig generierten Spielfelds bereit.

- 1 Unterteilt das Spielfeld in 24" × 24" große Abschnitte (18" × 24", falls das Spielfeld 36" × 48" groß ist).

Platziert die folgenden Geländestücke in der Mitte von drei verschiedenen und zufällig ausgewählten Abschnitten:
- 2
 - Ein unpassierbares Gelände
 - Einen Hügel
 - Einen Wald
- 3 Bewegt jedes Geländestück 2W6" in eine zufällige Richtung.
- 4 Fügt 2W3 zusätzliche Geländestücke in der Mitte verschiedener zufällig ausgewählter Abschnitte hinzu (1W3, falls das Spielfeld 36" × 48" groß ist, 3W3 oder mehr, falls das Spielfeld größer als 72" × 48" ist).
Würfelt für jedes zusätzliche Geländestück 2W6 und ermittelt anhand der nachfolgenden Tabelle seinen Typ.
- 5 Bewegt jedes zusätzliche Geländestück 2W6" in eine zufällige Richtung.

2-4	5	6	7	8	9-10	11-12
Hügel	Gewässer	Feld	Wald	Ruine	Unpassierbares Gelände	Mauer

- Geländestücke können nicht näher als 6" zueinander platziert werden. Bewegt sie so wenig wie möglich von ihrer erwürfelten Position, um dies zu gewährleisten. Falls es nicht möglich ist, das Geländestück mindestens 6" von einem anderen Geländestück entfernt zu platzieren, entfernt es aus dem Spiel.
- Die empfohlene Größe von Geländestücken liegt zwischen 6" × 8" und 6" × 10", außer für Mauern, deren Größe 1" × 8" beträgt, und unpassierbares Gelände, dessen Größe zwischen 6" × 6" und 6" × 8" liegt.

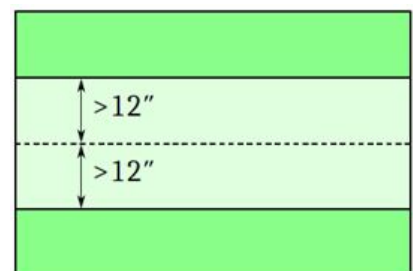
9.D Aufstellungsarten

Wenn keine externe Quelle (Turnierveranstalter, Kampagnenregeln, usw.) vorgibt, welche Aufstellungsart verwendet werden soll, können sich die Spieler auf eine Aufstellungsart einigen. Andernfalls wird die Aufstellungsart mit einem W6 anhand der nachfolgenden Liste zufällig ermittelt.

Bestimmte Aufstellungsarten verweisen auf die Mittellinie. Dabei handelt es sich um die Linie, die durch den Mittelpunkt des Spielfelds parallel zu den langen Tischkanten gezogen wird und den Tisch in zwei Hälften teilt.

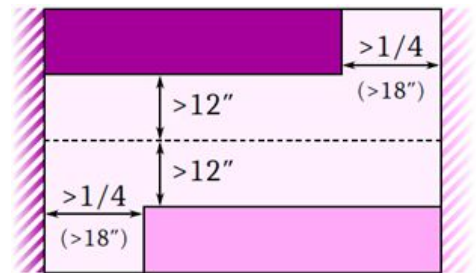
1: Schlagabtausch

Die Aufstellungszonen sind mehr als 12" von der Mittellinie entfernt.



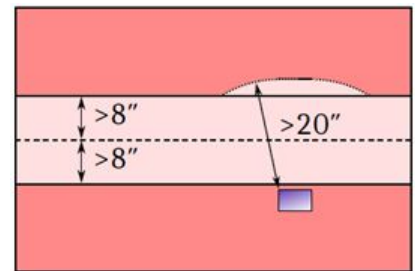
2: Angriff bei Dämmerung

Der Spieler, der die Aufstellungszone auswählt, wählt zusätzlich eine der kurzen Tischkanten, wobei der Gegner die gegenüberliegende kurze Tischkante erhält. Die Aufstellungszonen sind die Bereiche, die mehr als 12" von der Mittellinie und mehr als ein Viertel der Spielfeldbreite von der kurzen Tischkante des Gegners entfernt sind (18" auf einem 72" breiten Spielfeld). Bei der Ankündigung von Sonderaufstellungsarten können die Spieler bis zu zwei ihrer Einheiten als Verstärkung zurückbehalten. Diese Einheiten folgen den Regeln für Hinterhalt, mit der Einschränkung, dass sie beim Eintreffen die kurze Tischkante des Besitzers berühren müssen.



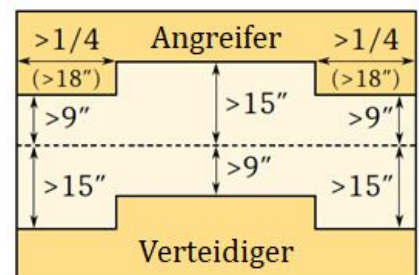
3: Gegenstoß

Die Aufstellungszonen sind mehr als 8" von der Mittellinie entfernt. Einheiten müssen mehr als 20" von gegnerischen Einheiten entfernt aufgestellt werden. Während der ersten drei Aufstellungsrunden muss jeder Spieler jeweils eine einzelne Einheit aufstellen, wobei dies keine Charaktermodelle sein dürfen. Einheiten, die Sonderaufstellungsarten wie Kundschafter verwenden, ignorieren diese Einschränkungen und folgen den Regeln ihrer Sonderaufstellungsart.



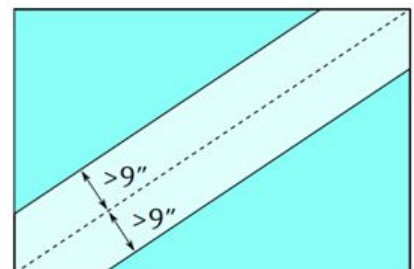
4: Zangenangriff

Der Spieler, der die Aufstellungszone auswählt, entscheidet, ob er Angreifer oder Verteidiger sein möchte. Der Angreifer muss mehr als 9" von der Mittellinie entfernt aufstellen, wenn er vollständig innerhalb eines Viertels der Spielfeldbreite von den kurzen Tischkanten entfernt aufstellt (also innerhalb von 18" auf einem 72" breiten Spielfeld). Auf dem restlichen Spielfeld muss er mehr als 15" von der Mittellinie entfernt aufstellen. Für den Verteidiger verhält es sich umgekehrt: mehr als 15" von der Mittellinie entfernt, wenn er innerhalb eines Viertels der Spielfeldbreite von den kurzen Tischkanten aufstellt, und andernfalls mehr als 9" von der Mittellinie entfernt.



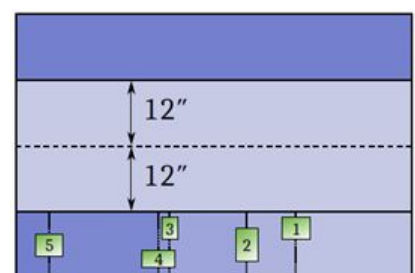
5: Verweigerte Flanke

Das Spielfeld wird durch eine Diagonale von einer Spielfeldecke zur gegenüberliegenden in zwei Hälften geteilt. Der Spieler, der die Aufstellungszone auswählt, entscheidet, welche Diagonale verwendet wird. Die Aufstellungszonen sind mehr als 9" von dieser Linie entfernt.



6: Marschkolonne

Die Aufstellungszonen sind mehr als 12" von der Mittellinie entfernt. Jeder Spieler muss bei der Aufstellung seiner ersten Einheit eine der kurzen Tischkanten wählen. Jede Einheit, die dieser Spieler danach aufstellt, muss so aufgestellt werden, dass ihr Mittelpunkt weiter von der gewählten kurzen Tischkante entfernt ist als der Mittelpunkt der vorhergehenden Einheit, die dieser Spieler aufgestellt hat (miss ausgehend vom nächstgelegenen Punkt der kurzen Tischkante). Charaktermodelle, Kriegsmaschinen, Kriegsplattformen und kundschaftende Einheiten ignorieren diese Regeln.



Während der ersten drei Aufstellungsrunden muss jeder Spieler jeweils eine einzelne Einheit aufstellen, darf dabei aber keine Charaktermodelle, Kriegsmaschinen oder Kriegsplattformen aufstellen.

Anstatt eine Einheit aufzustellen, kann ein Spieler entscheiden, alle seine noch nicht aufgestellten Einheiten, die keine Sonderaufstellungsart verwenden, zu verzögern. Verzögerte Einheiten folgen den Regeln für Hinterhalt mit folgenden Ausnahmen:

- In jedem Spielerzug bestimmt der Gegner nach dem Würfeln für alle Einheiten im Hinterhalt die Reihenfolge, in der alle verzögerten Einheiten das Spielfeld betreten, die den 3+-Wurf bestanden haben.
- In der festgelegten Reihenfolge müssen alle Einheiten nacheinander mit der Mitte ihres hinteren Ranges so nahe wie möglich an der Mitte der langen Tischkante in der Aufstellungszone ihres Besitzers platziert werden, bevor nicht-verzögerte Einheiten im Hinterhalt das Spielfeld betreten.
- Nachdem alle ankommenden Einheiten platziert wurden, können sie gemäß den Regeln für Hinterhalt bewegt werden.

9.E Sekundärziele

Sobald die Aufstellungsart festgelegt ist, wird das Sekundärziel bestimmt. Wenn keine externe Quelle (Turnierveranstalter, Kampagnenregeln, usw.) vorgibt, welches Sekundärziel verwendet werden soll, können sich die Spieler auf ein Sekundärziel einigen. Andernfalls wird das Sekundärziel mit einem W6 anhand der nachfolgenden Liste zufällig bestimmt. Siehe „Siegbedingungen“, um weitere Informationen darüber zu erhalten, wie sich das Erreichen des Sekundärziels auf die Ermittlung des Siegers auswirkt.

1: Haltet die Stellung

Sichere und halte das Zentrum des Schlachtfelds.

Kennzeichne den Mittelpunkt des Spielfelds mit einer Markierung.

Am Ende jedes Spielzugs nach dem ersten erhält der Spieler mit den meisten punktenden Einheiten innerhalb von 6" um den Mittelpunkt des Spielfelds einen Marker. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Markern dieses Sekundärziel.

2: Durchbruch

Dringe in das gegnerische Gebiet ein.

Der Spieler, der sich am Ende des Spiels mit den meisten punktenden Einheiten in der Aufstellungszone des Gegners befindet (bis zu einem Maximum von 3), gewinnt dieses Sekundärziel.

3: Kriegsbeute

Sammele wertvolle Beute.

Platziere 3 Marker entlang der Linie, die das Spielfeld in zwei Hälften teilt (die gestrichelte Linie in den Abbildungen, die die Aufstellungsarten beschreiben). Ein Marker wird mit seinem Mittelpunkt auf einem Punkt auf dieser Linie platziert, der so nahe wie möglich am Mittelpunkt des Spielfelds liegt, dabei aber mehr als 1" von unpassierbarem Gelände entfernt ist. Die anderen beiden Marker werden mit ihren Mittelpunkten auf Punkten auf dieser Linie platziert, die sich auf beiden Seiten des zentralen Markers befinden, so nahe wie möglich am Mittelpunkt des Spielfelds, aber mindestens ein Drittel der Länge der langen Tischkante (24 " auf einem Standardspielfeld) davon und mehr als 1" von unpassierbarem Gelände entfernt.

Zu Beginn jedes deiner Spielerzüge kann jede deiner punktenden Einheiten, die keinen Marker trägt, einen einzelnen Marker aufnehmen, mit dessen Mittelpunkt sie sich in Kontakt befindet. Entferne den Marker vom Spielfeld; die Einheit trägt nun den Marker. Einheiten mit weniger als 3 vollständigen Gliedern, die einen Marker tragen, können keine Marschbewegungen durchführen. Wenn eine Einheit, die einen Marker trägt, vernichtet wird oder die Modellregel Punktend verliert, muss der Gegner den von dieser Einheit getragenen Marker sofort mit seinem Mittelpunkt auf einem Punkt innerhalb von 3" um diese Einheit platzieren. Neuformierungen nach Nahkampf werden hierfür ignoriert. Dieser Punkt darf sich nicht innerhalb von 1" von unpassierbarem Gelände befinden, er kann jedoch innerhalb einer Einheit liegen. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Einheiten, die Marker tragen, dieses Sekundärziel.

4: Herrscher des Hügels

Schände den heiligen Boden deines Gegners und schütze gleichzeitig deinen eigenen.

Nach der Zauberauswahl (am Ende von Schritt 7 der Spielvorbereitungssequenz) wählen beide Spieler, beginnend mit dem Spieler, der seine Aufstellungszone ausgewählt hat, jeweils ein Geländestück, das nicht unpassierbares Gelände ist und sich nicht vollständig in ihrer jeweiligen Aufstellungszone befindet (beachte, dass beide Spieler dasselbe Geländestück wählen können).

Ein Spieler erobert das Geländestück seines Gegners, wenn sich am Ende des Spiels mindestens eine der punktenden Einheiten des Spielers in diesem Geländestück befindet. Wenn ein Spieler das von seinem Gegner gewählte Geländestück erobert, während er die Eroberung des eigenen verhindert, gewinnt er dieses Sekundärziel.

5: Flaggen Erobern

Wertvolle Ziele müssen vernichtet werden.

Markiere nach der Zauberauswahl (am Ende von Schritt 7 der Spielvorbereitungssequenz) alle punktenden Einheiten in der Armeeliste beider Spieler. Hat einer der Spieler weniger als drei markierte Einheiten, so muss sein Gegner genügend Einheiten in der Armeeliste dieses Spielers markieren, so dass sich genau 3 markierte Einheiten in der Armee befinden, beginnend mit dem Spieler, der seine Aufstellungszone ausgewählt hat.

Der Spieler, der die geringste Anzahl seiner markierten Einheiten am Ende des Spiels als Verluste entfernt hat, gewinnt dieses Sekundärziel.

6: Ziel Sichern

Kritische Ressourcen dürfen nicht in feindliche Hände fallen.

Direkt nach Bestimmen der Aufstellungszonen platzieren beide Spieler einen Marker auf dem Spielfeld, beginnend mit dem Spieler, der die Aufstellungszone ausgewählt hat. Jeder Spieler muss den Marker mit seinem Mittelpunkt auf einem Punkt platzieren, der mehr als 12" von seiner Aufstellungszone und ein Drittel der Länge der langen Tischkanten (24" auf einem Standardspielfeld) von dem mit dem anderen Marker markierten Punkt entfernt ist.

Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler, der die meisten Marker kontrolliert, dieses Sekundärziel. Ein Marker wird vom Spieler mit den meisten punktenden Einheiten innerhalb von 6" vom Mittelpunkt des Markers kontrolliert. Befindet sich eine Einheit innerhalb von 6" von den Mittelpunkten beider Marker, zählt sie nur innerhalb von 6" um den Mittelpunkt des Markers, der ihrem Mittelpunkt am nächsten ist (falls beide gleich weit entfernt sind, bestimme einen der Marker zufällig).

9.F Aufstellungszonen

Nachdem das Sekundärziel festgelegt wurde, werfen beide Spieler einen W6. Der Spieler, der höher würfelt, wählt seine Aufstellungszone aus und befolgt gegebenenfalls die Anweisungen für die Aufstellungsart. Im Falle eines Gleichstands wird erneut gewürfelt.

9.G Zauberauswahl

Beginnend mit dem Spieler, der seine Aufstellungszone ausgewählt hat, muss jeder Spieler nacheinander Zauber für seine Zauberer auswählen. Alle Pfade der Magie findest du in *The 9th Age: Fantasy Battles - Arkanes Kompendium*. Vererbte Zauber sind in den entsprechenden Armeebüchern zu finden.

9.G.a Zaubernovize

- Kennt 1 Zauber
- Kann zwischen dem erlernten Zauber 1 seines gewählten Pfads und dem vererbten Zauber seiner Armee auswählen

9.G.b Zauberadept

- Kennt 2 verschiedene Zauber
- Kann aus den erlernten Zaubern 1, 2, 3 und 4 seines gewählten Pfads und dem vererbten Zauber seiner Armee auswählen

9.G.c Meisterzauberer

- Kennt 4 verschiedene Zauber
- Kann aus den erlernten Zaubern 1, 2, 3, 4, 5 und 6 seines gewählten Pfads und dem vererbten Zauber seiner Armee auswählen

9.H Ankündigung von Sonderaufstellungsarten

Beginnend mit dem Spieler, der seine Aufstellungszone ausgewählt hat, muss jeder Spieler ankündigen, welche Einheiten mit Sonderaufstellungsarten (wie Kundschafter oder Hinterhalt) diese verwenden werden oder ob sie gemäß den normalen Regeln aufgestellt werden.

10 Aufstellungsphase

10.A Ablauf der Aufstellungsphase

- 1 | Ermittelt, wer zuerst aufstellt
- 2 | Stellt abwechselnd Einheiten auf
- 3 | Der Spieler, der zuerst fertig ist, kündigt an, als Erster oder Zweiter spielen zu wollen
- 4 | Stellt die restlichen Einheiten auf
- 5 | Stellt Kundschafter auf (beginnend mit dem Spieler, der zuerst mit der Aufstellung fertig war)
- 6 | Bewegt Vorhut-Einheiten (beginnend mit dem Spieler, der zuletzt mit der Aufstellung fertig war)
- 7 | Sonstige Regeln und Fähigkeiten
- 8 | Würfelt um den ersten Spielerzug

10.B Ermitteln des Spielers, der Zuerst Aufstellt

Der Spieler, der nicht die Aufstellungszone ausgewählt hat, entscheidet, welcher Spieler zuerst aufstellt.

10.C Aufstellen von Einheiten

Die Spieler stellen nun abwechselnd ihre Einheiten vollständig in ihrer eigenen Aufstellungszone auf. Ein Spieler kann in jeder seiner Aufstellungsrunden eine beliebige Anzahl an Einheiten aufstellen, muss aber mindestens eine Einheit aufstellen. Alle Charaktermodelle zählen während der Aufstellungsphase als eine einzelne Einheit und müssen alle während derselben Aufstellungsrunde aufgestellt werden.

10.D Ankündigung, als Erster oder Zweiter Spielen zu Wollen

Sobald ein Spieler alle seine Einheiten aufgestellt hat (mit Ausnahme von Einheiten, die Sonderaufstellungsarten wie Hinterhalt oder Kundschafter nutzen), muss dieser Spieler ankündigen, ob er als Erster oder als Zweiter spielen will, falls er den Wurf um den ersten Spielerzug gewinnt.

10.E Aufstellen der Restlichen Einheiten

Sein Gegner muss nun seine restlichen Einheiten aufstellen. Die Anzahl der Einheiten, die in diesem Schritt aufgestellt werden, wird als „Anzahl der restlichen Einheiten“ bezeichnet und für den Wurf um den ersten Spielerzug verwendet. Nach wie vor zählen alle verbleibenden Charaktermodelle für die Aufstellung als eine einzelne Einheit.

10.E.a Nicht-Aufstellbare Einheiten

Im unwahrscheinlichen Fall, dass eine Einheit aus irgendeinem Grund nicht in der Aufstellungsphase aufgestellt werden kann (wenn z.B. in der Aufstellungszone des Spielers nicht genügend Platz vorhanden ist), gilt die Einheit als zerstört, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben ist.

10.F Aufstellen Kundschaftender Einheiten

Beide Spieler stellen ihre Einheiten auf, die für die Verwendung ihrer Kundschafter-Regeln während der „Ankündigung von Sonderaufstellungsarten“, nominiert wurden, beginnend mit dem Spieler, der mit der regulären Aufstellung zuerst fertig war (siehe „Kundschafter“).

10.G Bewegen von Vorhut-Einheiten

Beide Spieler bewegen ihre Einheiten mit Vorhut (siehe „Vorhut (X)“), beginnend mit dem Spieler, der zuletzt mit seiner Aufstellung fertig war.

10.H Sonstige Regeln und Fähigkeiten

Wendet alle Regeln und Fähigkeiten an, die ihrer Beschreibung entsprechend unmittelbar vor der Schlacht stattfinden.

10.I Wurf um den Ersten Spielerzug

Beide Spieler werfen nun einen W6. Der Spieler, der zuerst mit der Aufstellung fertig war, fügt die „Anzahl der restlichen Einheiten“ zu seinem Würfelwurf hinzu.

- Erzielt der Spieler, der zuerst mit der Aufstellung fertig war, ein höheres Ergebnis, spielt er als Erster bzw. Zweiter, je nachdem, was er zuvor angekündigt hatte.
- Ist das Ergebnis ein Gleichstand oder erzielt der Spieler, der zuletzt mit der Aufstellung fertig war, ein höheres Ergebnis, darf dieser Spieler jetzt bestimmen, welcher Spieler den ersten Spielerzug hat.

11 Angriffsphase

In der Angriffsphase kann der aktive Spieler seine Einheiten mit gegnerischen Einheiten in Nahkämpfe verwickeln. Das Ansagen eines Angriffs und das anschließende Durchführen einer erfolgreichen Angriffsbewegung ist normalerweise die einzige Möglichkeit, eine gegnerische Einheit im Nahkampf zu binden.

11.A Ablauf der Angriffsphase

Die Angriffsphase ist in folgende Schritte unterteilt:

- 1 | Beginn der Angriffsphase (und Beginn des Spielerzugs)
- 2 | Der aktive Spieler wählt eine seiner Einheiten und sagt einen Angriff an
- 3 | Der reaktive Spieler sagt die Angriffsreaktion an und führt sie durch
- 4 | Wiederhole die Schritte 2-3, bis alle Einheiten, die einen Angriff ansagen möchten, dies getan haben
- 5 | Der aktive Spieler wählt eine Einheit, die einen Angriff angesagt hat, bestimmt die Angriffsreichweite und bewegt die Einheit
- 6 | Wiederhole Schritt 5 bis alle Einheiten bewegt wurden, die einen Angriff angesagt haben
- 7 | Ende der Angriffsphase

Siehe Abbildungen 22 und 23 zur Veranschaulichung einer Angriffsphase mit mehreren Einheiten, die gegnerische Einheiten angreifen, und gegnerischen Einheiten, die Angriffsreaktionen ansagen und durchführen.

11.B Ansagen von Angriffen

Wähle eine deiner Einheiten, die nicht bereits angreift, sich im Nahkampf befindet, flieht oder Modelle enthält, die erschüttert sind, und sage an, welche gegnerische Einheit sie angreift. Sobald der aktive Spieler einen Angriff ansagt, muss der reaktive Spieler die Angriffsreaktion der angegriffenen Einheit ansagen. Um einen Angriff ansagen zu können, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Mindestens ein Modell in der ersten Reihe der angreifenden Einheit muss in der Lage sein, eine Sichtlinie zur Einheitenbegrenzung der angegriffenen Einheit zu ziehen.
- Die angegriffene Einheit muss sich innerhalb der maximalen potenziellen Angriffsreichweite der angreifenden Einheit befinden (die normalerweise der Bewegungsrate der angreifenden Einheit +12" entspricht).
- Es muss genügend Platz vorhanden sein, um die angreifende Einheit in Basekontakt mit der angegriffenen Einheit zu bewegen.

Um festzustellen, ob für die angreifende Einheit genügend Platz vorhanden ist:

- Berücksichtige bereits angesagte Angriffe (einschließlich Ausrichtungsbewegungen von angreifenden und angegriffenen Einheiten).
- Berücksichtige keine potenziellen Fliehen-Angriffsreaktionen (auch nicht obligatorische).
- Berücksichtige keine potenziellen Verluste der angreifenden Einheit (z.B. durch Stehen und Schießen oder misslungene Tests für gefährliches Gelände).
- Berücksichtige keine potenziellen Nahkampfneuformierungen im Rahmen der Regeln für Blockierter Weg.

Eine Einheit, die einen Angriff ansagt, gilt als angreifend, bis

- sie die erste Kampfrunde nach dem Ansagen eines Angriffs beendet hat
- sie erfolgreich eine fliehende Einheit angegriffen hat
- sie eine misslungene Angriffsbewegung durchgeführt hat
- ihr ein Paniktest misslingt, bevor sie die Angriffsbewegung abgeschlossen hat
- sie den Regeln für Nicht Mehr im Nahkampf unterliegt

11.C Angriffsreaktionen

Bestimme vor dem Ansagen einer Angriffsreaktion, welche Kante der Einheit angegriffen wird. Dies wird durch den Einheitenbereich der angegriffenen Einheit bestimmt, in dem die angreifende Einheit lokalisiert ist (siehe Abbildung 17).

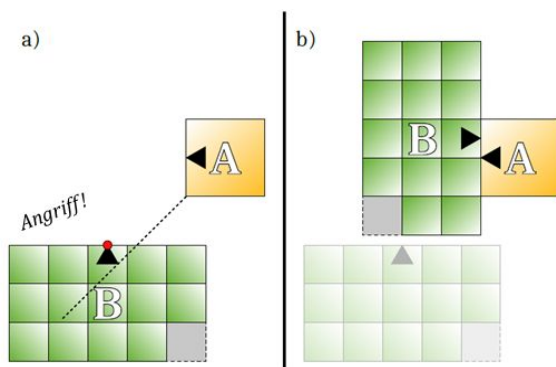


Abbildung 17: Front oder Flanke?

a) Die angreifende Einheit befindet sich im Frontbereich der gegnerischen Einheit (da sich dort die Mitte ihrer Vorderkante befindet).

b) Die angreifende Einheit muss die Vorderkante der angegriffenen Einheit kontaktieren.

Eine Einheit muss sofort ihre Angriffsreaktion ansagen und durchführen, nachdem ein Angriff gegen sie angesagt und die Kante bestimmt wurde, die angegriffen wird, bevor weitere Angriffe angesagt werden. Es gibt drei verschiedene Angriffsreaktionen: „Angriff Annehmen“, „Stehen und Schießen“ und „Fliehen“.

11.C.a Angriff Annehmen

Die Angriffsreaktion Angriff Annehmen bedeutet, dass die angegriffene Einheit nichts weiter unternimmt.

Einheiten, die im Nahkampf gebunden sind, können nur die Angriffsreaktion Angriff Annehmen ansagen.

11.C.b Stehen und Schießen

Die Angriffsreaktion Stehen und Schießen bedeutet, dass die angegriffene Einheit sofort eine Schussattacke wie in der Schussphase durchführt, selbst wenn sich der Angreifer außerhalb der maximalen Reichweite der Attacke befindet. In diesem Fall wird davon ausgegangen, dass sich die angegriffene Einheit für die Schussattacke in großer Entfernung befindet. Vergiss nicht, Modifikatoren wie große Entfernung und Stehen und Schießen anzuwenden. Folge anschließend den Regeln für die Angriffsreaktion Angriff Annehmen.

Die Angriffsreaktion Stehen und Schießen kann nur durchgeführt werden, wenn alle der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die angegriffene Einheit kann Schussattacken durchführen.
- Die angreifende Einheit ist im Frontbereich der angegriffenen Einheit lokalisiert.
- Die angreifende Einheit ist weiter entfernt als ihre Bewegungsrate. Verwende den niedrigsten Wert der angreifenden Modelle, falls mehr als einer vorhanden ist.

Einheiten können nur einmal pro Spielerzug Stehen und Schießen als Angriffsreaktion ansagen (auch wenn sie mehr als einmal angegriffen werden).

11.C.c Fliehen

Die Angriffsreaktion Fliehen bedeutet, dass die angegriffene Einheit beginnt zu fliehen. Sie wird sofort gedreht, so dass sie sich direkt vom angreifenden Gegner abwendet (entlang einer Linie durch die Mittelpunkte der angreifenden und der fliehenden Einheit), und führt eine Fluchtbewegung durch (siehe „Fluchtbewegungen“). Nachdem eine Einheit diese Fluchtbewegung abgeschlossen hat, kann jede Einheit, die einen Angriff gegen sie angesagt hatte, sofort versuchen, den Angriff umzulenken.

Wenn die Vorderkante der fliehenden Einheit mit einer Einheit in Kontakt kommt, die in dieser Phase einen Angriff gegen sie angesagt hat (unabhängig davon, ob die gegnerische Einheit ihren Angriff umgelenkt hat), wird die fliehende Einheit als Verlust entfernt.

Einheiten, die bereits fliehen, wenn sie angegriffen werden, können nur eine Fliehen-Angriffsreaktion ansagen.

11.D Umlenken von Angriffen

Wählt eine Einheit die Angriffsreaktion Fliehen, kann die angreifende Einheit versuchen, den Angriff mittels eines Disziplintests umzulenken. Misslingt dieser Test, versucht die Einheit, den Angriff gegen die geflohene Einheit abzuschließen. Gelingt der Test, kann die Einheit sofort einen neuen Angriff auf ein anderes gültiges Ziel ansagen, das wiederum seine Angriffsreaktion normal wählen kann. Falls mehr als eine Einheit einen Angriff gegen die fliehende Einheit angesagt hatte, kann jede dieser Einheiten in einer vom aktiven Spieler gewählten Reihenfolge versuchen, den Angriff umzulenken. Lenkt eine Einheit einen Angriff um und flieht das zweite Ziel ebenfalls, so kann die angreifende Einheit entscheiden, eines der beiden Ziele anzugreifen, muss jedoch vor dem Würfeln der Angriffsreichweite angeben, welches der beiden sie angreift.

Einheiten können nur einmal pro Spielerzug versuchen, einen Angriff umzulenken.

11.E Bewegungen von Angreifern

Nachdem alle Angriffe angesagt und alle Angriffsreaktionen angesagt und durchgeführt wurden, versuchen die angreifenden Einheiten nun, in den Nahkampf zu gelangen. Wähle eine Einheit, die in dieser Phase einen Angriff angesagt hat, ermittle ihre Angriffsreichweite und führe dann die Angriffsbewegung durch. Wiederhole diese Schritte für alle Einheiten, die in dieser Phase einen Angriff angesagt haben.

11.E.a Angriffsreichweite

Die Angriffsreichweite einer Einheit beträgt normalerweise 2W6“ plus die Bewegungsrate der Einheit, wobei die niedrigste Bewegungsrate der Modelle der Einheit verwendet wird.

- Ist die Angriffsreichweite größer oder gleich dem Abstand zwischen der angreifenden und der angegriffenen Einheit und ist ausreichend Platz vorhanden, um den Angriff abzuschließen, so ist der Angriff erfolgreich und die angreifende Einheit führt eine Angriffsbewegung durch.
- Ist die Angriffsreichweite geringer als der Abstand zwischen angreifender und angegriffener Einheit oder ist nicht ausreichend Platz für den Angriff vorhanden (siehe „Unmögliche Angriffe“), so schlägt der Angriff fehl und die angreifende Einheit führt eine misslungene Angriffsbewegung durch.

11.E.b Angriffsbewegung

Eine Angriffsbewegung wird wie folgt durchgeführt:

- Die Einheit kann sich beliebig weit vorwärtsbewegen.
- Während der Bewegung darf ein einzelner Schwenk durchgeführt werden (denke daran, dass ein Schwenk 90° nicht überschreiten darf).
- Die Vorderkante der angreifenden Einheit muss die angegriffene Einheit in dem Einheitenbereich kontaktieren, der beim Ansagen der Angriffsreaktion festgelegt wurde.
- Die angreifende Einheit darf sich gemäß der Einheitenabstandsregel näher als 0,5“ an andere Einheiten und unpassierbares Gelände heranbewegen. Sie kann sich jedoch nur in Basekontakt mit einer gegnerischen Einheit begeben, gegen die sie auch einen Angriff angesagt hat (denke daran, dass es erlaubt ist, sich in Basekontakt mit befreundeten Einheiten und unpassierbarem Gelände zu bewegen).

11.E.c Ausrichten von Einheiten

Nachdem der Angreifer Basekontakt mit der angegriffenen Einheit hergestellt hat, müssen die Einheiten nun aneinander ausgerichtet werden. Eine Ausrichtungsbewegung wird wie folgt durchgeführt:

- | | |
|---|---|
| 1 | Der aktive Spieler dreht die angreifende Einheit um den Punkt, an dem sie den Gegner berührt hat (siehe Abbildung 17), so dass die Vorderkante der angreifenden Einheit und die Kante der angegriffenen Einheit, die durch die angreifende Einheit berührt wurde, parallel sind. |
| 2 | Falls beide Einheiten auf diese Weise nicht ausgerichtet werden können, z.B. aufgrund von anderen Einheiten oder Gelände, können die Spieler stattdessen die angegriffene Einheit drehen, falls dies einen ordnungsgemäßen Kontakt zwischen ihnen herstellt, oder eine Kombination aus beiden, wobei die gegnerische Einheit so wenig wie möglich gedreht wird. |

Die angegriffene Einheit darf nur bewegt werden, wenn die Einheiten nur dadurch ausgerichtet werden können. Einheiten können niemals bewegt werden, wenn sie bereits im Nahkampf gebunden sind. Diese Bewegungen gelten als Teil der Angriffsbewegung, so dass Einheiten hierdurch näher als 0,5“ zu anderen Einheiten und unpassierbarem Gelände gemäß der Einheitenabstandsregel bewegt werden können. Eine Einheit, die eine Ausrichtungsbewegung durchzuführen hat, wenn sie angegriffen wird, muss aufgrund dieser Bewegung niemals Tests für gefährliches Gelände ablegen.

11.E.d Kontaktmaximierung

Angriffsbewegungen müssen so durchgeführt werden, dass dabei folgende Bedingungen mit abnehmender Priorität so gut wie möglich erfüllt werden.

- 1. Priorität: Stelle mit keiner anderen gegnerischen Einheit als der angegriffenen Basekontakt her. Wenn es unvermeidlich ist, mit mehr als einer gegnerischen Einheit Basekontakt herzustellen, stelle mit möglichst wenigen gegnerischen Einheiten Basekontakt her. Folge den Regeln für Mehrfachangriffe.
- 2. Priorität: Maximiere die Gesamtzahl der angreifenden Einheiten in Basekontakt (beachte, dass dies nur gilt, wenn mehrere Einheiten dieselbe Einheit angreifen).
- 3. Priorität: Vermeide ein Drehen der angegriffenen Einheit (siehe „Ausrichten von Einheiten“). Falls dies unvermeidbar ist, drehe die angegriffene Einheit so wenig wie möglich. Bedenke, dass im Nahkampf gebundene Einheiten nicht gedreht werden können.
- 4. Priorität: Maximiere die Anzahl der Modelle (auf beiden Seiten), die sich in Basekontakt mit mindestens einem gegnerischen Modell befinden (einschließlich Modellen, die über Lücken hinweg kämpfen).

Abbildung 18 zeigt ein Beispiel hierzu.

Falls es unvermeidbar ist, gegen eine oder mehrere der oben genannten Bedingungen zu verstoßen, muss versucht werden, die Bedingungen mit höherer Priorität zu erfüllen, selbst wenn dies zu einer höheren Gesamtzahl nicht erfüllter Bedingungen führen sollte. Sofern alle oben genannten Bedingungen bestmöglich erfüllt sind, können angreifende Einheiten beliebig bewegt werden (gemäß den Regeln für das Bewegen von Angreifern).

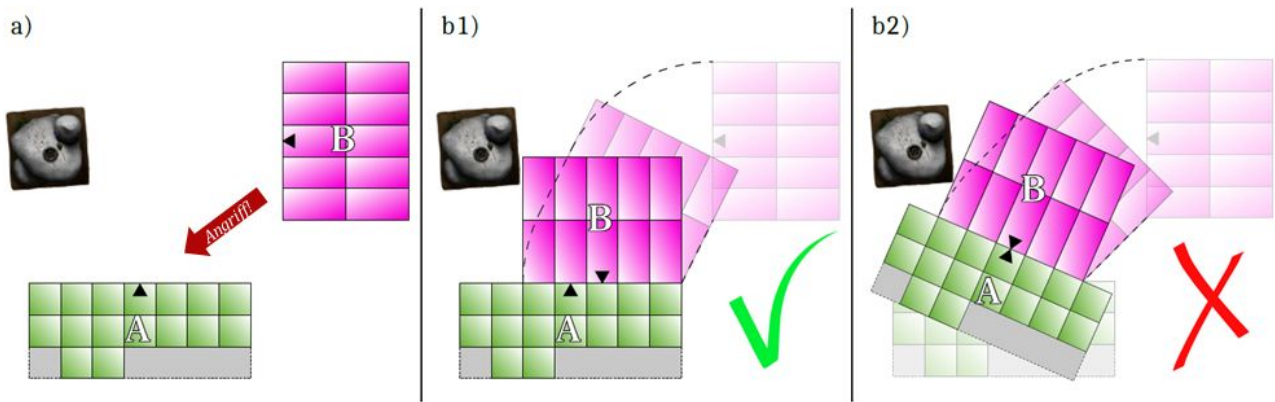


Abbildung 18: Kontaktmaximierung.

a) Einheit B greift eine gegnerische Einheit an. Beachte für das Bewegen des Angreifers die Prioritäten, die durch die Regeln für Kontaktmaximierung vorgegeben werden.

1. Nicht mehrere gegnerische Einheiten angreifen
2. Maximieren der Anzahl der im Nahkampf gebundenen Einheiten
3. Die gegnerische Einheit nicht drehen
4. Maximieren der Anzahl der Modelle in Kontakt mit einem oder mehreren gegnerischen Modellen

b1) OK.

1. Nicht zutreffend
2. Nicht zutreffend
3. Die angegriffene Einheit wird nicht gedreht
4. Die Anzahl der Modelle wird maximiert, ohne gegen die 2. Priorität zu verstoßen. Insgesamt sind 11 (5 gegen 6) Modelle in Kontakt mit einem oder mehreren gegnerischen Modellen

b2) Nicht OK.

1. Nicht zutreffend
2. Nicht zutreffend
3. Die angegriffene Einheit wird gedreht. Der Angriff ist unzulässig
4. Die Anzahl der Modelle ist maximiert. Insgesamt 12 (5 gegen 7) Modelle sind in Basekontakt mit einem oder mehreren gegnerischen Modellen (mehr als in b1). Dies ist jedoch irrelevant, da der Angriff aufgrund der Drehung der angegriffenen Einheit unzulässig ist

11.E.e Mehrfachangriffe

Ist es für eine angreifende Einheit unvermeidlich, sich während der Angriffsbewegung mit mehr als einer gegnerischen Einheit in Kontakt zu bewegen, so kommen während des Ansagens von Angriffen die Regeln für Mehrfachangriffe zur Anwendung:

- Sage zunächst einen Angriff gegen ein einzelnes Ziel an, das als ursprüngliches Ziel bezeichnet wird.
- Wenn das ursprüngliche Ziel des Angriffs eine andere Angriffsreaktion als Fliehen ansagt, muss die angreifende Einheit, nachdem das ursprüngliche Ziel seine Angriffsreaktion angesagt und durchgeführt hat, in einer vom aktiven Spieler bestimmten Reihenfolge nacheinander gegen alle gegnerischen Einheiten sekundäre Angriffe ansagen, deren Kontakt sie bei der Angriffsbewegung nicht verhindern kann.
- Die Ziele der sekundären Angriffe sagen wie gewohnt Angriffsreaktionen an und führen diese durch.

- Falls das ursprüngliche Ziel des Angriffs flieht oder zerstört wird, bevor die angreifende Einheit bewegt wird, ignoriere alle sekundären Angriffe und behandle den Angriff als normalen Angriff gegen das ursprüngliche Ziel.
- Falls ein Ziel eines sekundären Angriffs flieht, darf die angreifende Einheit den Angriff nicht umlenken, es sei denn, das ursprüngliche Ziel flieht ebenfalls.
- Wenn ein Mehrfachangriff nicht mehr unvermeidbar ist, nachdem alle Angriffe angesagt und nachdem alle Angriffsreaktionen durchgeführt wurden, ignoriere alle sekundären Angriffe und behandle den Angriff als normalen Angriff gegen das ursprüngliche Ziel.

Beachte, dass die Regeln für Mehrfachangriffe nicht gelten, falls das Kontaktieren mehr als einer gegnerischen Einheit erst unvermeidbar wird, nachdem alle Angriffe angesagt und alle Angriffsreaktionen angesagt und durchgeführt wurden, und dass in diesem Fall die angreifende Einheit eine misslungene Angriffsbewegung durchführt.

Abbildung 19 zeigt Beispiele, in denen die Regeln für Mehrfachangriffe Anwendung finden.

11.E.f Kombinierte Angriffe

Wenn mehr als eine Einheit einen Angriff gegen dieselbe gegnerische Einheit ansagt, werden die Angreifer in einer etwas anderen Reihenfolge bewegt:

- | | |
|---|--|
| 1 | Würfle die Angriffsreichweite aller angreifenden Einheiten, bevor du sie bewegst. |
| 2 | Prüfe, welche Einheiten ihr Ziel erreichen könnten (ausreichend hoher Wurf für die Angriffsreichweite, keine anderen Einheiten, die die Angriffsbewegung blockieren, usw.). |
| 3 | Führe die Angriffsbewegungen aller angreifenden Einheiten (einschließlich derer, deren Angriff fehlgeschlagen ist) in der Reihenfolge durch, in der die Prioritäten für die Kontaktmaximierung am besten erfüllt werden. |

Abbildung 20 zeigt ein Beispiel hierzu.

11.E.g Im Nahkampf Gebunden

Sobald eine Einheit einen Angriff abgeschlossen hat, ist sie im Nahkampf gebunden: Einheiten gelten als im Nahkampf gebunden (oder kurz „gebunden“), solange sich ein oder mehrere Modelle in der Einheit mit einer gegnerischen Einheit in Basekontakt befindet und an ihr ausgerichtet ist. Ist eine Einheit zu Beginn einer Kampfrunde im Nahkampf gebunden, zählt sie außerdem bis zum Beginn von Schritt 7 der Nahkampfrundenabfolge als gebunden (bevor das Kampfergebnis berechnet und Aufriebstests durchgeführt werden, selbst wenn sie vorher Basekontakt zu allen gegnerischen Einheiten verliert).

Ist eine Einheit im Nahkampf gebunden, gelten ebenso alle Modelle der Einheit als im Nahkampf gebunden. Einheiten, die im Nahkampf gebunden sind, können sich nicht bewegen, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben ist (z.B. während Nahkampfneueformierungen oder wenn eine Einheit aufgerieben wird und flieht).

11.E.h Angriff auf eine Fliehende Einheit

Beim Angriff auf eine fliehende Einheit gelten dieselben Regeln wie für normale Angriffsbewegungen, mit der Ausnahme, dass sich die angreifende Einheit in Kontakt mit einer beliebigen Kante der angegriffenen Einheit bewegen kann. Die Einheiten werden nicht ausgerichtet und Kontakt wird nicht maximiert. Sobald die angreifende Einheit Basekontakt mit der fliehenden Einheit herstellt, wird die fliehende Einheit als Verlust entfernt. Anschließend darf die angreifende Einheit einen Disziplintest ablegen, nach dessen Bestehen sie eine Drehung nach dem Nahkampf durchführen darf.

Eine Einheit, die eine fliehende Einheit angegriffen hat, ist bis zum Ende des Spielerzugs erschüttert.

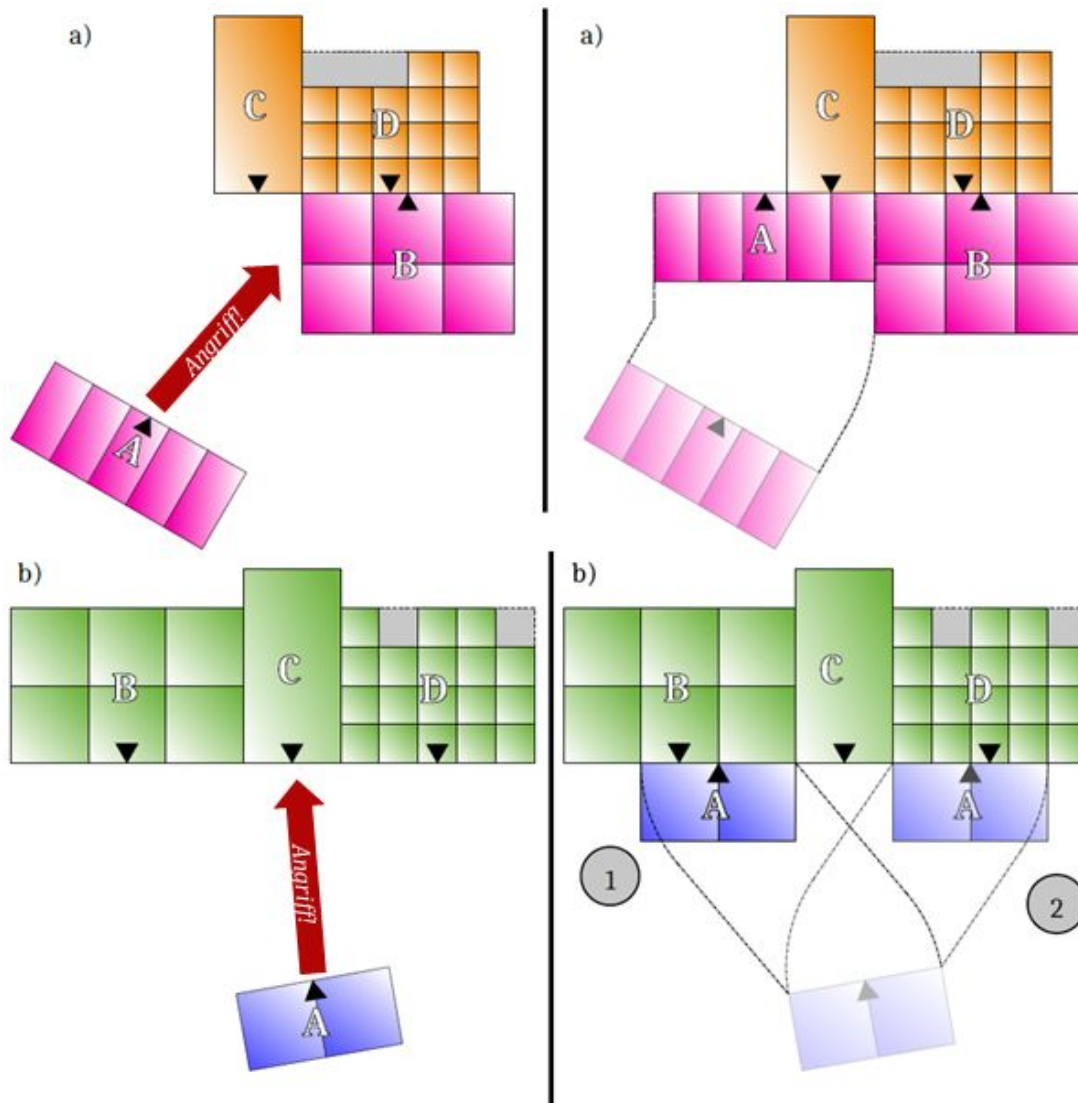


Abbildung 19: Mehrfachangriffe.

a) Wenn Einheit A Einheit D an deren Vorderkante angreift, kann Einheit A nicht vermeiden, mit Einheit C in Kontakt zu geraten, weshalb die Regeln für Mehrfachangriffe angewendet werden. Einheit A sagt einen Angriff gegen D als ursprüngliches Ziel an, sowie einen sekundären Angriff gegen C. Beide der angegriffenen Einheiten können nur die Angriffsreaktion Angriff Annehmen wählen, da sie bereits im Nahkampf gebunden sind.

b) Die Einheiten B, C und D sind aneinander ausgerichtet und befinden sich untereinander in Basekontakt (diese Situation kann eintreten, wenn z.B. alle drei Einheiten zuvor eine gegnerische Einheit angegriffen und zerstört haben). Einheit A kann nicht vermeiden, bei einem Angriff auf Einheit C mehr als eine gegnerische Einheit zu kontaktieren, so dass die Regeln für Mehrfachangriffe angewendet werden. Gemäß den Regeln für Kontaktmaximierung müssen möglichst wenige gegnerische Einheiten kontaktiert werden (1. Priorität), so dass A einen sekundären Angriff gegen Einheit B oder Einheit D ansagen muss. Falls weder Einheit C noch das Ziel des sekundären Angriffs im Rahmen ihrer Angriffsreaktionen fliehen, kommt A mit beiden Einheiten in Kontakt, wodurch die Anzahl der Modelle in Basekontakt gemäß der 4. Priorität maximiert wird (Position 1, falls Einheit B angegriffen wurde, bzw. Position 2, falls Einheit D angegriffen wurde).

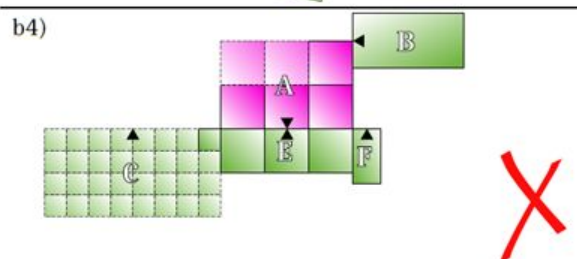
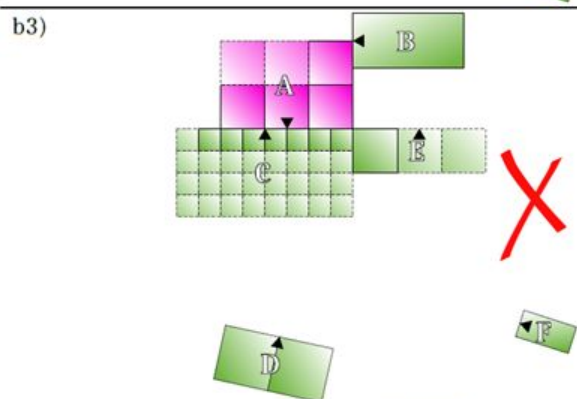
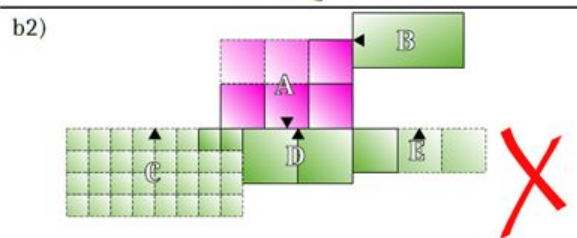
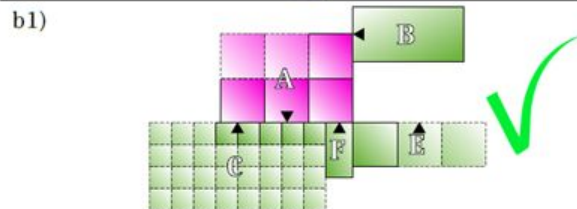
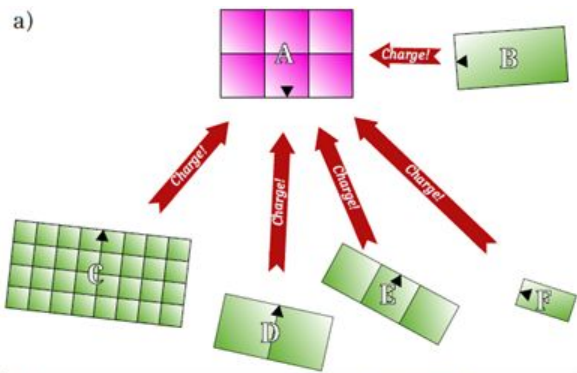


Abbildung 20: Kombinierte Angriffe.

a) Mehrere Einheiten sagen einen Angriff gegen eine einzelne Einheit an. Beachte die Prioritäten für Kontaktmaximierung.

1. Nicht mehrere gegnerische Einheiten angreifen
2. Maximieren der Anzahl der Einheiten im Nahkampf
3. Die gegnerische Einheit nicht drehen
4. Maximieren der Anzahl der Modelle in Kontakt mit einem oder mehreren gegnerischen Modellen

b1) OK

1. Nicht zutreffend
2. Maximiert. 4 angreifende Einheiten sind gebunden (die Vorderkante von Einheit A ist nur für 3 der 4 im Frontbereich angreifenden Einheiten breit genug)
3. Nicht zutreffend

4. Maximiert, ohne gegen die 2. Priorität zu verstoßen. Insgesamt sind 12 (4 gegen 8) Modelle in Kontakt mit einem oder mehreren gegnerischen Modellen. Beachte, dass die flankierende Einheit nur mit einem gegnerischen Modell in Kontakt ist. Dies ist zulässig, da die anderen Modelle, mit denen es sich in Kontakt bewegen könnte, bereits mit gegnerischen Modellen in Kontakt sind

b2) Nicht OK

1. Nicht zutreffend
2. Maximiert. 4 angreifende Einheiten sind gebunden
3. Nicht zutreffend
4. Nicht maximiert. Insgesamt sind 10 (4 gegen 6) Modelle in Kontakt mit einem oder mehreren gegnerischen Modellen

b3) Nicht OK

1. Nicht zutreffend
2. Nicht maximiert. Es sind nur 3 angreifende Einheiten gebunden. Der Angriff ist unzulässig
3. Nicht zutreffend
4. Maximiert. Insgesamt sind 13 (4 gegen 9) Modelle in Kontakt mit einem oder mehreren gegnerischen Modellen, was mehr ist als in den anderen Beispielen. Dies ist jedoch irrelevant, da der Angriff aufgrund der nicht maximierten Anzahl an Einheiten unzulässig ist

b4) Nicht OK

1. Nicht zutreffend
2. Maximiert. 4 angreifende Einheiten sind gebunden
3. Nicht zutreffend
4. Nicht maximiert. Insgesamt sind 10 (4 gegen 6) Modelle in Kontakt mit einem oder mehreren gegnerischen Modellen. Der Angriff ist unzulässig

11.E.i Unmöglicher Angriff

Bei der Durchführung der Angriffsbewegungen kann es vorkommen, dass Einheiten einander blockieren (oder dass nicht genügend Platz für alle angreifenden Einheiten vorhanden ist). In diesem Fall müssen Einheiten, die den Nahkampf nicht erreichen können, eine misslungene Angriffsbewegung durchführen.

11.E.j Misslungener Angriff

Wenn eine Einheit keine ausreichende Angriffsreichweite erwürfelt oder aus anderen Gründen nicht in der Lage ist, den Angriff abzuschließen, führt sie eine misslungene Angriffsbewegung durch, die aus einem anfänglichen Schwenk und einer anschließenden Vorwärtsbewegung besteht:

- | | |
|---|--|
| 1 | 1 Die Bewegungsstanz einer misslungenen Angriffsbewegung entspricht dem höchsten W6 des Angriffswurfs. |
| 2 | 2 Schwenke die Einheit, bis sie direkt auf den Mittelpunkt der Zieleinheit ausgerichtet ist, oder, falls diese zerstört wurde, auf die letzte Position des Mittelpunkts der Einheit, oder soweit, bis sie aufgrund von Hindernissen nicht weiter schwenken kann (je nachdem, was zuerst eintritt). |
| 3 | 3 Bewege die Einheit die verbleibende Bewegungsstanz geradeaus nach vorne. |

Durch misslungene Angriffsbewegungen dürfen sich Einheiten innerhalb von 0,5" von anderen Einheiten und unpassierbarem Gelände gemäß der Einheitenabstandsregel bewegen.

Modelle in einer Einheit, die eine misslungene Angriffsbewegung durchführt, sind bis zum Ende des Spielerzugs erschüttert. Einheiten, die eine misslungene Angriffsbewegung abgeschlossen haben, gelten nicht mehr als angreifend.

11.E.k Blockierter Weg

Um Situationen zu verhindern, in denen eine Einheit eine gegnerische Einheit innerhalb ihrer Angriffsreichweite und Sichtlinie aufgrund einer verschachtelten Positionierung gegnerischer Einheiten, ggf. in Verbindung mit unpassierbarem Gelände, nicht angreifen kann, gelten die folgenden Regeln.

Wenn eine Einheit nach dem Ansagen eines Angriffs nicht in der Lage ist, den Angriff einzig aufgrund nicht im Nahkampf gebundener gegnerischer Einheiten abzuschließen, die sie (den normalen Regeln folgend) nicht angreifen könnte, oder aufgrund einer Kombination von mindestens zwei nicht gebundenen gegnerischen Einheiten und einem oder mehreren unpassierbaren Geländestücken, kann sie folgendermaßen eine besondere Angriffsbewegung durchführen:

Bewege die Einheit bis zu ihrer Angriffsreichweite geradeaus nach vorne. Falls dies die angreifende Einheit in Basekontakt mit der gegnerischen Einheit bringt, gegen die der Angriff angesagt wurde, wird diese Einheit angegriffen. Anstatt die Einheiten normal auszurichten, führt die gegnerische Einheit eine Nahkampfneueformierung durch, um die Einheiten aneinander auszurichten (siehe „Nahkampfneueformierung“), so dass folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Die beim Ansagen der Angriffsreaktion festgelegte Kante der Einheit wird an der angreifenden Einheit ausgerichtet.
- Die angreifende Einheit ist an ihrer Vorderkante im Nahkampf gebunden.
- Die angegriffene Einheit ändert nicht die Anzahl ihrer Reihen und Glieder.
- Die Anzahl der Modelle (auf beiden Seiten), die sich in Basekontakt mit einem Gegner befinden, ist maximiert.

Falls die Einheiten nicht ausgerichtet werden können, ohne die Anzahl an Reihen oder Gliedern zu ändern, kann diese geändert werden, wobei die Anzahl der Modelle in Basekontakt nicht maximiert werden muss. Wenn die

gegnerische Einheit keine Nahkampfneueformierung durchführen kann, um die Einheiten auszurichten, kann die Angriffsbewegung im Rahmen der Regeln für Blockierter Weg nicht durchgeführt werden.

Abbildung 21 zeigt Beispiele für Blockierter Weg.

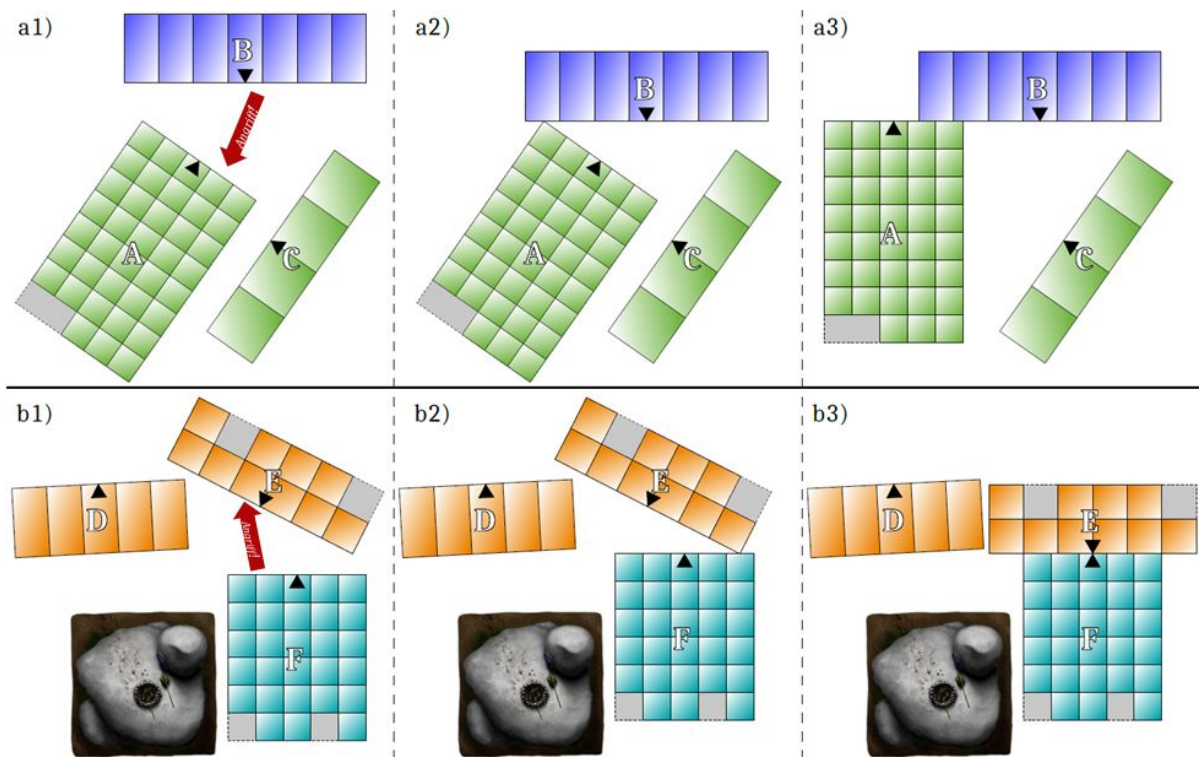


Abbildung 21: Beispiele für Angriffe, bei denen die Regeln für blockierter Weg angewendet werden.

a1) Einheit B greift Einheit A an. Beide Einheiten können jedoch einzig aufgrund der gegnerischen Einheit C nicht aneinander ausgerichtet werden.

a2) Einheit B führt eine Bewegung gemäß den Regeln für blockierter Weg durch: sie bewegt sich vorwärts, bis sie Einheit A berührt.

a3) Einheit A führt dann eine Nahkampfneueformierung durch, um die Einheiten auszurichten.

b1) Einheit F greift Einheit E an. Beide Einheiten können aufgrund der gegnerischen Einheit D und des unpassierbaren Geländestücks nicht aneinander ausgerichtet werden.

b2) Einheit F führt eine Bewegung gemäß den Regeln für blockierter Weg durch: sie bewegt sich vorwärts, bis sie Einheit E berührt.

b3) Einheit E führt dann eine Nahkampfneueformierung durch, um die Einheiten auszurichten.

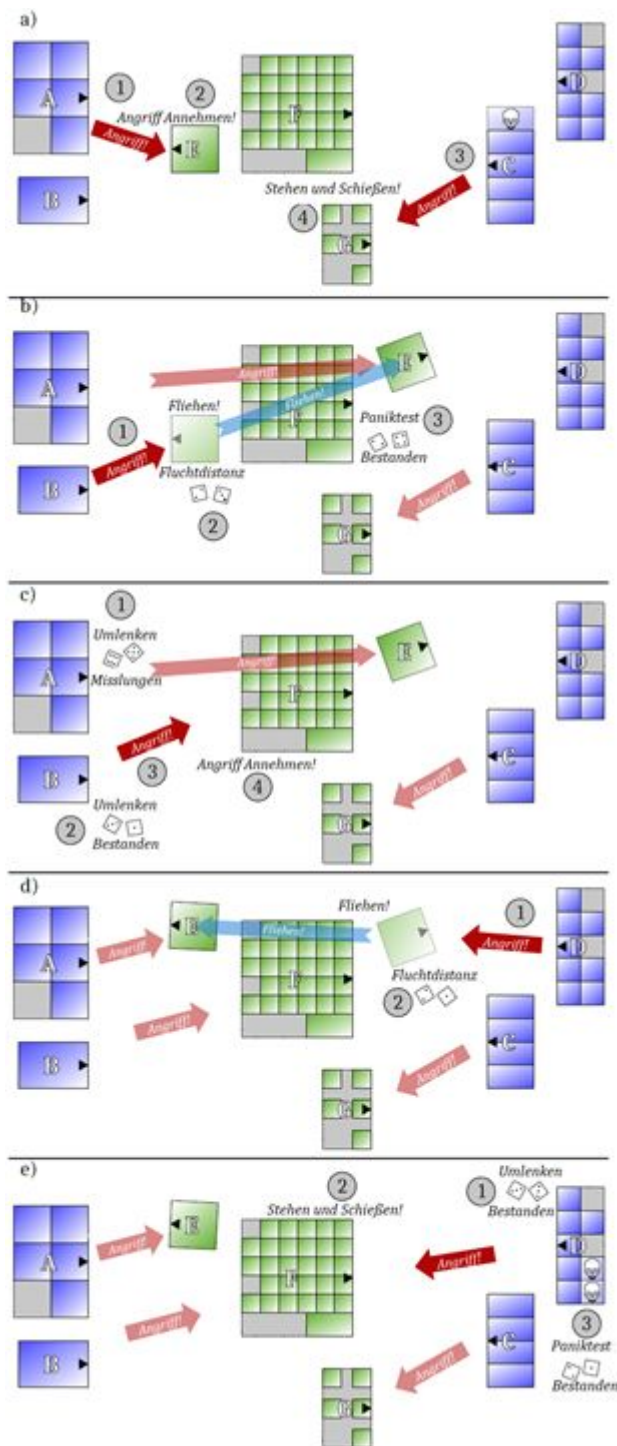


Abbildung 22: Beispiel einer Angriffsphase mit mehreren Einheiten.

- a) 1. Einheit A sagt einen Angriff gegen Einheit E an.
 2. Einheit E sagt Angriff Annehmen als Angriffsreaktion an und führt es durch
 3. Einheit C sagt einen Angriff gegen Einheit G an.
 4. Einheit G sagt Stehen und Schießen als Angriffsreaktion an und führt es durch, wodurch 1 Verlust in Einheit C verursacht wird.

- b) 1. Einheit B sagt einen Angriff gegen Einheit E an.
 2. Einheit E sagt Fliehen als Angriffsreaktion an und führt es durch. Sie würfelt 5" für die Fluchtdistanz. Die Fluchtbewegung würde dazu führen, dass Einheit E ihre Bewegung innerhalb der Einheitenbegrenzung von Einheit F beendet, weshalb die Fluchtdistanz für Einheit E bis hinter Einheit F verlängert wird.
 3. Einheit F legt einen Paniktest ab für die befreundete Einheit E, die durch ihre Einheitenbegrenzung flieht, und besteht den Test.

- c) 1. Da Einheit E eine Fliehen-Angriffsreaktion durchgeführt hat, kann Einheit A versuchen, den Angriff umzulenken. Die Einheit besteht jedoch den Disziplintest nicht, weshalb sie versuchen muss, den Angriff gegen Einheit E abzuschließen.
 2. Einheit B versucht ebenfalls, den Angriff umzulenken, und besteht den Disziplintest. Einheit B sagt jetzt einen Angriff gegen Einheit F an.
 3. Einheit F sagt Angriff Annehmen als Angriffsreaktion an und führt es durch.

- d) 1. Einheit D sagt einen Angriff gegen die fliehende Einheit E an. Beachte, dass dieser Angriff zulässig ist, obwohl Einheit D in dieser Situation den Angriff nicht abschließen könnte, da Einheit C die Angriffsbewegung blockieren würde, da bereits angesagte Angriffe berücksichtigt werden, wenn festgestellt wird, ob genügend Platz für eine angreifende Einheit vorhanden ist, um den Angriff abzuschließen.

2. Da Einheit E bereits auf der Flucht ist, muss sie eine weitere Fliehen-Angriffsreaktion ansagen und durchführen, für die eine Fluchtdistanz von 3" erwürfelt wird. Wie zuvor wird die Fluchtdistanz verlängert, bis Einheit E hinter Einheit F platziert werden kann. Einheit F legt keinen Paniktest für eine befreundete Einheit, die durch ihre Einheitenbegrenzung flieht, ab, da sie in dieser Phase bereits einen Paniktest bestanden hat.

- e) 1. Einheit D versucht, den Angriff umzulenken, und besteht den Disziplintest. Einheit D sagt einen Angriff gegen Einheit F an.
 2. Einheit F sagt Stehen und Schießen als Angriffsreaktion an und führt es durch, wodurch Einheit D 2 Verluste erleidet.
 3. Einheit D legt einen Paniktest aufgrund von 25% oder mehr Lebenspunktverlusten ab und besteht diesen.

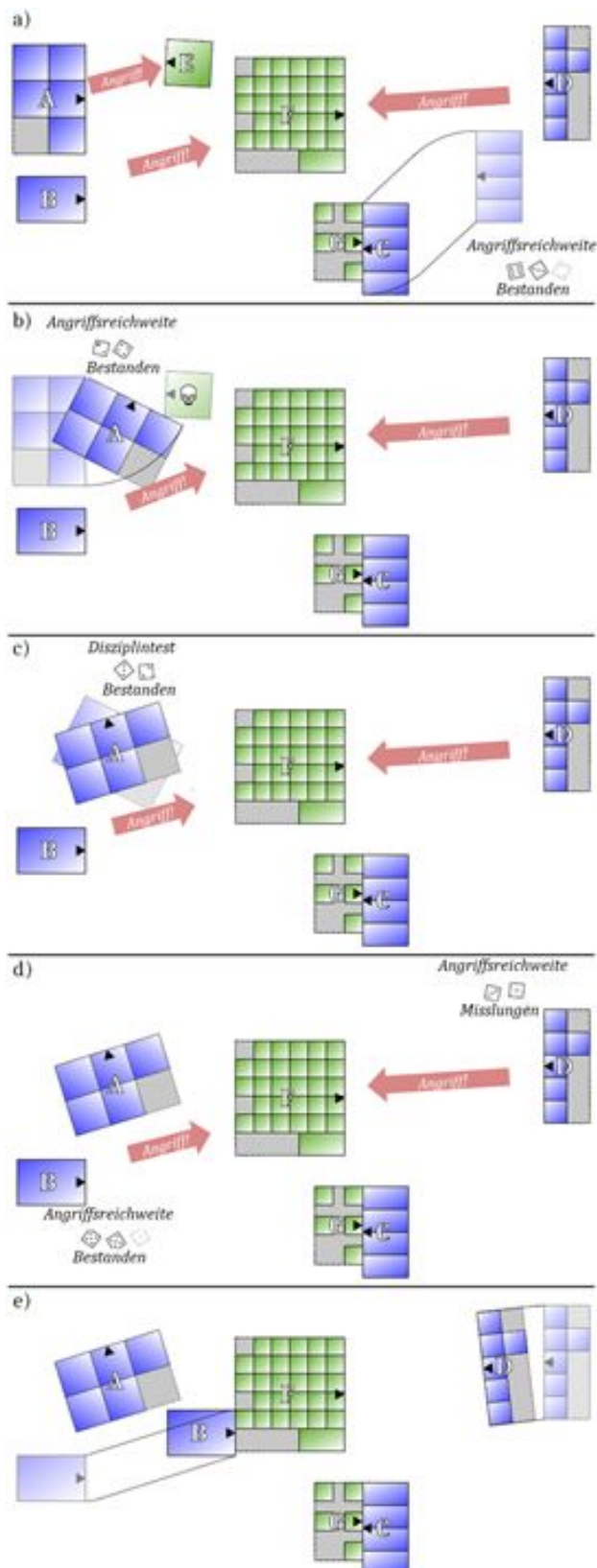


Abbildung 23: Beispiel einer Angriffsphase mit mehreren Einheiten - Teil 2

Nachdem alle Angriffe angesagt und alle Angriffsreaktionen angesagt und durchgeführt wurden, bewegt der aktive Spieler alle Einheiten, die in diesem Spielzug einen Angriff angesagt haben, indem er die Angriffsreichweite einer Einheit auswürfelt und die Einheit dann bewegt. Die Reihenfolge hierfür wird vom aktiven Spieler gewählt.

a) Einheit C würfelt eine ausreichend hohe Angriffsreichweite, um Einheit G zu erreichen. Einheit C führt eine Angriffsbewegung gegen Einheit G durch.

b) Einheit A würfelt eine ausreichend hohe Angriffsreichweite, um die fliehende Einheit E zu erreichen. Einheit A führt eine Angriffsbewegung gegen Einheit E durch. Da Einheit E auf der Flucht war, wird sie als Verlust entfernt, sobald sich die angreifende Einheit in Kontakt bewegt (ohne die Einheiten auszurichten oder den Kontakt zu maximieren).

c) Einheit A legt einen Disziplintest ab und besteht diesen, um nach dem erfolgreichen Angriff auf eine fliehende Einheit eine Drehung nach dem Nahkampf durchzuführen.

d) Da die Einheiten B und D beide die gleiche gegnerische Einheit angreifen, würfeln beide Einheiten ihre Angriffsreichweite, bevor eine der Einheiten bewegt wird, die Teil des kombinierten Angriffs sind. Einheit B würfelt eine ausreichend hohe Angriffsreichweite, während Einheit D der Angriffswurf misslingt.

e) Einheit B führt eine Angriffsbewegung gegen Einheit F durch, wobei die Regeln für „Kontaktmaximierung“ angewendet werden. Einheit D führt eine misslungene Angriffsbewegung in Richtung Einheit F durch.

12 Bewegungsphase

In der Bewegungsphase hast du die Gelegenheit, deine Einheiten auf dem Spielfeld zu bewegen.

12.A Ablauf der Bewegungsphase

Die Bewegungsphase ist in folgende Abschnitte unterteilt:

- | | |
|---|--|
| 1 | Beginn der Bewegungsphase |
| 2 | Sammeln fliehender Einheiten und Durchführen von Fluchtbewegungen |
| 3 | Einheiten bewegen: Wähle eine Einheit, die du bewegen möchtest, führe falls erforderlich einen Marschtest durch, wähle die Art der Bewegung (Vorrückbewegung, Marschbewegung, Neuformierung) und bewege anschließend die Einheit |
| 4 | Wiederhole Schritt 3 und wähle dabei jeweils eine neue Einheit, die sich in der Bewegungsphase noch nicht bewegt hat |
| 5 | Ende der Bewegungsphase |

12.B Sammeln Fliehender Einheiten

Jede befreundete Einheit, die zu Beginn des Spielerzugs fliehend war, muss zu Beginn des Spielerzugs einen Disziplintest, genannt Sammeltest, ablegen. Die Reihenfolge wird vom aktiven Spieler frei gewählt:

- Wenn der Test gelingt, gilt die Einheit nicht länger als fliehend und muss sofort eine Neuformierung durchführen. Modelle in der Einheit sind bis zum Ende des Spielerzugs erschüttert.
- Wenn der Test misslingt, führt die Einheit sofort eine Fluchtbewegung (geradeaus) durch.

Beachte, dass der Sammeltest mit halber Disziplin (aufgerundet) durchgeführt wird, falls die Einheit dezimiert ist, wobei Brüche aufgerundet werden (siehe „Dezimiert“).

12.C Fluchtbewegungen

Eine Fluchtbewegung wird wie folgt durchgeführt:

- | | |
|---|--|
| 1 | Würfle die Fluchtdistanz, die normalerweise 2W6" beträgt. |
| 2 | Bewege die fliehende Einheit diese Distanz direkt geradeaus. |
- Falls die Fluchtbewegung die Einheit in Kontakt mit der Spielfeldkante bringt, entferne diese Einheit als Verlust, sobald sie die Spielfeldkante berührt (möglicherweise löst dies Paniktests bei Einheiten in der Nähe aus).
 - Falls die fliehende Einheit ihre Bewegung innerhalb 1" der Einheitenbegrenzung einer anderen Einheit oder von unpassierbarem Gelände beenden würde, verlängere die Fluchtdistanz um die minimale Distanz, bis die Einheit frei von allen Hindernissen ist.
 - Falls die fliehende Einheit ihre Bewegung innerhalb der Einheitenbegrenzung einer anderen Einheit oder in unpassierbarem Gelände beenden würde, dann verlängere die Fluchtdistanz um die minimale Distanz, bis die Einheit frei von allen Hindernissen ist.
 - Falls sich fliehende Modelle durch die Einheitenbegrenzung einer gegnerischen Einheit oder durch unpassierbares Gelände bewegen, dann müssen sie einen Test für gefährliches Gelände (3) ablegen (siehe „Gefährliches Gelände (X)“).
 - Falls sich fliehende Modelle durch die Einheitenbegrenzung einer befreundeten Einheit bewegen, muss diese Einheit einen Paniktest ablegen.

Beachte, dass der Fluchtbewegung oft eine Drehung vorausgeht. Diese Drehung folgt denselben Regeln wie die Fluchtbewegung.

12.D Einheiten Bewegen

Wähle eine deiner zu bewegenden Einheiten, die keinen Angriff angesagt hat, nicht im Nahkampf gebunden ist, nicht fliehend ist und keine erschütterten Modelle enthält.

Führe falls nötig einen Marschtest durch, wähle eine Bewegung, die diese Einheit durchführen soll, und bewege die Einheit. Die verschiedenen Arten der Bewegung sind Vorrückbewegung, Marschieren und Neuformierung. Um die Bewegung einer Einheit zu beeinflussen, müssen Effekte (wie Universalregeln oder Bewegungsmodifikatoren) zu Beginn der Bewegung der Einheit vorliegen.

Wiederhole diesen Vorgang, wobei jeweils eine neue Einheit gewählt wird, die sich in der Bewegungsphase noch nicht bewegt hat. Sobald sich alle Einheiten, die sich bewegen können (und wollen), bewegt haben, endet die Bewegungsphase.

12.D.a Marschtest

Unmittelbar bevor eine Einheit bewegt wird, die sich innerhalb von 8" einer nicht fliehenden gegnerischen Einheit befindet, muss sie einen Disziplintest ablegen, der Marschtest genannt wird:

- Wenn der Test gelingt, dann darf sich die Einheit normal bewegen.
- Wenn der Test misslingt, dann darf die Einheit in dieser Bewegungsphase keine Marschbewegung durchführen (sie darf aber jede andere Art der Bewegung durchführen und auch entscheiden, sich nicht zu bewegen).

12.D.b Vorrückbewegung

Während einer Vorrückbewegung kann sich eine Einheit vorwärts, rückwärts oder seitwärts bewegen. Sie kann sich aber während der Bewegungsphase nicht in mehr als einer dieser Richtungen bewegen:

- **Vorwärts:** Die Einheit bewegt sich vorwärts, bis zu einer Distanz, die der Bewegungsrate entspricht. Während einer Vorrückbewegung darf die Einheit eine beliebige Anzahl an Schwenks durchführen.
- **Rückwärts:** Die Einheit bewegt sich rückwärts, bis zu einer Distanz, die ihrer halbierten Bewegungsrate in Zoll entspricht (dies wird nicht als Profilwertmodifikator behandelt). So kann sich z.B. eine Einheit mit Bewegungsrate 5" bis zu 2,5" rückwärts bewegen.
- **Seitwärts:** Die Einheit bewegt sich seitwärts, bis zu einer Distanz, die ihrer halbierten Bewegungsrate in Zoll entspricht (dies wird nicht als Profilwertmodifikator behandelt).

Bei einer Vorrückbewegung darf der Mittelpunkt eines Modells nicht mehr als seine Bewegungsrate von der Anfangs- bis zur Endposition zurücklegen. Wenn ein Modell in der Einheit eine Aktion während der Bewegung durchgeführt hat (wie z.B. Hinwegfegen), dann wird die bewegte Distanz von der Startposition des Modells zum Punkt auf dem Spielfeld, an dem die Aktion durchgeführt wurde, und von dort zu seiner endgültigen Position gemessen.

12.D.c Marschbewegung

Bei der Durchführung einer Marschbewegung:

- Kann sich eine Einheit nur vorwärts bewegen, und zwar bis zu ihrer Marschrate.
- Darf eine Einheit eine beliebige Anzahl an Schwenks durchführen.
- Darf der Mittelpunkt eines Modells nicht mehr als seine Marschrate von der Anfangs- bis zur Endposition zurücklegen. Falls ein Modell in der Einheit eine Aktion während der Bewegung durchgeführt hat (wie z.B. Hinwegfegen), dann wird die bewegte Distanz von der Startposition des Modells zum Punkt auf dem Spielfeld, an dem die Aktion durchgeführt wurde, und von dort zu seiner endgültigen Position gemessen.

Eine Einheit, die marschiert ist, kann in der folgenden Schussphase nicht schießen.

12.D.d Neuformierung

Um eine Neuformierung durchzuführen:

- 1 | Markiere den Mittelpunkt der Einheit.
- 2 | Entferne die Einheit vom Spielfeld und platziere sie in einer legalen Formation, in eine beliebige Richtung ausgerichtet (unter Beachtung der Regeln für Einheitenabstand) und mit ihrem Mittelpunkt an der gleichen Stelle wie zuvor, zurück auf dem Spielfeld.

Nach einer Neuformierung darf kein Modell mit seinem Mittelpunkt weiter von der Startposition als seine Marschrate entfernt sein. Eine Einheit, die sich neuformiert hat, kann in der folgenden Schussphase nicht schießen.

12.D.e Einzelmodell-Einheiten bewegen

Einheiten, die aus einem einzelnen Modell bestehen, folgen den oben genannten Regeln für das Bewegen von Einheiten. Zusätzlich können sie während Vorrück- und Marschbewegungen eine beliebige Anzahl an Drehungen durchführen.

12.E Drehungen und Schwenks

Um eine Drehung durchzuführen:

- 1 | Markiere den Mittelpunkt der Einheit.
- 2 | Entferne die Einheit vom Spielfeld und platziere sie, in eine beliebige Richtung ausgerichtet, aber mit ihrem Mittelpunkt an der gleichen Stelle wie zuvor zurück auf dem Spielfeld (unter Beachtung der Regeln für Einheitenabstand).

Wenn eine Einheit einen Schwenk durchführt, rotiere die Einheit bis zu 90° um eine ihrer beiden vorderen Ecken vorwärts. Die Distanz, die sich die Einheit dabei bewegt, entspricht der Distanz, die die äußere vordere Ecke des äußersten Modells im ersten Glied von seiner Anfangs- bis zur Endposition zurückgelegt hat (also nicht die eigentliche Distanz unter Berücksichtigung des Radius der Kreisbewegung), siehe Abbildung 24. Alle Modelle in der Einheit gelten, als hätten sie diese Distanz zurückgelegt.

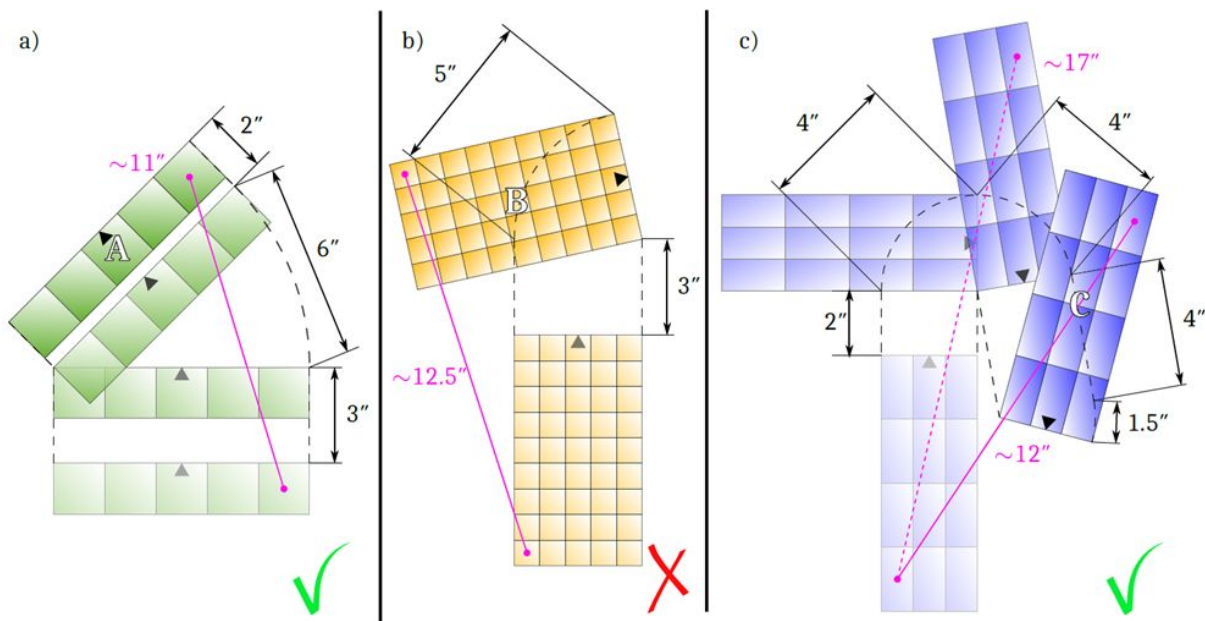


Abbildung 24: Beispiele für Schwenks.

a) Die Einheit hat eine Marschrate von 12". Sie bewegt sich 3" vorwärts, führt einen 6" Schwenk durch (an der äußeren Ecke von der Start- zur Endposition gemessen) und marschiert dann weitere 2" vorwärts. Die Einheit hat sich $3 + 6 + 2 = 11$ " bewegt.

b) Die Einheit hat eine Marschrate von 10". Sie bewegt sich 3" vorwärts und führt dann einen 5" Schwenk durch. Obwohl sich die äußere Ecke nur 8" bewegt hat, so gibt es Modelle in der Einheit, die sich um mehr als ihre Marschrate von der Startposition entfernt haben, was diese Bewegung ungültig macht (siehe „Marschbewegung“).

c) Die Einheit hat eine Marschrate von 16". Sie marschiert 2" vorwärts und führt dann 2 Schwenks (jeweils 4") durch, was dazu führt, dass sie fast in die entgegengesetzte Richtung blickt. Die Einheit bewegt sich 4" vorwärts und beendet ihre Bewegung mit einem kleinen Schwenk von 1,5". Die gesamte Distanz, die die Einheit zurück gelegt hat, beträgt $2 + 4 + 4 + 4 + 1,5 = 15,5$ ".

Obwohl einige der Modelle kurzzeitig weiter von ihrer Startposition entfernt waren als ihre Marschrate, ist diese Bewegung zulässig, da am Ende der Bewegung alle Modelle ihre Bewegung innerhalb ihrer Marschrate beendet haben.

13 Magiephase

In der Magiephase versuchen deine Zauberer, Zauber zu wirken, und dein Gegner kann versuchen, sie zu bannen.

13.A Ablauf der Magiephase

Die Magiephase ist in folgende Abschnitte unterteilt:

- | | |
|---|---|
| 1 | Beginn der Magiephase |
| 2 | Ziehe eine Magiekarte |
| 3 | Abschöpfen des Schleiers |
| 4 | Sprich einen Zauber mit einem deiner Modelle (siehe „Zaubersequenz“) |
| 5 | Wiederhole Schritt 4 für jeden Zauber, den der aktive Spieler wirken möchte |
| 6 | Ende der Magiephase |

13.B Zauberer

Modelle, die nicht-gebundene Zauber sprechen können, werden als Zauberer bezeichnet. Es gibt 3 Arten von Zauberern (siehe „Zauberauswahl“ und „Modellregeln“ für Details und Unterschiede zwischen ihnen):

- Zaubernovizen
- Zauberadepten (Kanalisieren (1))
- Meisterzauberer (Kanalisieren (1) und ein +1 Zaubermodifikator)

Jeder deiner Zauberer muss einen seiner verfügbaren Pfade der Magie auswählen, aus dem er dann seine Zauber auswählt. Der gewählte Pfad der Magie muss auf deiner Armeeliste vermerkt sein.

13.C Magiewürfel

In der Magiephase werden Zauber mittels sogenannter Magiewürfel aus einem Würfelvorrat gesprochen und gebannt. Die Anzahl der Magiewürfel, die jeder Spieler in jeder Magiephase erhält, hängt davon ab, welche Magiekarten gezogen werden (siehe Magiekarten unten) und welche Entscheidungen während des Abschöpfens des Schleiers getroffen werden (siehe „Abschöpfen des Schleiers“).

13.D Magiekarten

Jeder Spieler hat einen Stapel mit den 8 Magiekarten, die in Abbildung 25 zu finden sind. Während Schritt 2 der Magiephase zieht der reaktive Spieler eine Karte vom Stapel des aktiven Spielers. Diese Karte bestimmt, wie viele Magiewürfel jeder Spieler in dieser Magiephase und wie viele Schleiermarken der aktive Spieler erhält. Nachdem eine Magiekarte gezogen wurde, wird sie aus dem Stapel entfernt. Die verbleibenden Magiekarten in den Stapeln sind offene Informationen für beide Spieler.

Statt Magiekarten zu benutzen, kannst du auch Würfel verwenden, um zufällig zu bestimmen, welche Magiekarte genutzt wird. Markiere, welche Karten bereits von dir genutzt wurden, und wiederhole das Würfelergebnis, wenn du eine bereits genutzte Karte erwürfelst. Magiekarten können z.B. folgendermaßen mit zwei W6 zufällig bestimmt werden: Wiederhole den ersten Würfel, bis sein Ergebnis (genannt X) sich innerhalb von 1–4 befindet. Dann würfle anschließend den zweiten W6. Wenn dieser Wurf 4+ ergibt, addiere +4 zu X, ansonsten behältst du das Ergebnis von X ohne Modifikator. So erhältst du einen Wert von X zwischen 1 und 8.

Magiekarte 1 4 Magiewürfel (beide Spieler) 3 Schleiermarken (aktiver Spieler) Alle Kontrollverluste in dieser Phase erhalten einen +1 Kontrollverlustmodifikator	Magiekarte 2 5 Magiewürfel (beide Spieler) 2 Schleiermarken (aktiver Spieler)	Magiekarte 3 5 Magiewürfel (beide Spieler) 5 Schleiermarken (aktiver Spieler)	Magiekarte 4 5 Magiewürfel (beide Spieler) 7 Schleiermarken (aktiver Spieler)
Magiekarte 5 5 Magiewürfel (beide Spieler) 9 Schleiermarken (aktiver Spieler)	Magiekarte 6 6 Magiewürfel (beide Spieler) 5 Schleiermarken (aktiver Spieler)	Magiekarte 7 6 Magiewürfel (beide Spieler) 7 Schleiermarken (aktiver Spieler)	Magiekarte 8 7 Magiewürfel (beide Spieler) 7 Schleiermarken (aktiver Spieler) Alle Kontrollverluste in dieser Phase erhalten einen -1 Kontrollverlustmodifikator

Abbildung 25: Magiekarten.

13.E Abschöpfen des Schleiers

Der aktive Spieler legt einen neuen Vorrat an Schleiermarken an, der bis zum Ende des nächsten Abschöpfens des Schleiers verbleibt.

- Füge die Schleiermarken hinzu, die in deinem vorherigen Schleiermarkenvorrat übrig sind
- Füge die Schleiermarken hinzu, die von der Magiekarte dieses Spielerzugs vergeben werden
- Fügen Schleiermarken aus anderen Quellen hinzu, wie z.B. Kanalisieren (siehe „Kanalisieren (X)“)

Bis zu 12 Schleiermarken können nun vom aktiver Spieler aus dem Schleiermarkenvorrat entfernt werden, um in Magiewürfel umgewandelt zu werden. Für je 3 Schleiermarken, die entfernt werden, kann der aktive Spieler einen einzelnen Magiewürfel seinem Magiewürfelvorrat hinzufügen. Auf diese Weise können bis zu 4 Magiewürfel zum Vorrat des aktiven Spielers hinzugefügt werden.

13.F Schleiermarkengrenzwerte

Am Ende des Schritts Abschöpfen des Schleiers muss der aktive Spieler so viele Schleiermarken entfernen, bis der Vorrat nicht mehr als 3 Marken enthält. Die übriggebliebenen Schleiermarken werden gespeichert, um in der nächsten Magiephase des aktiven Spielers dem neuen Schleiermarkenvorrat hinzugefügt zu werden.

Einige Armeen können Schleiermarken auch anders als durch Abschöpfen des Schleiers erzeugen. Dies kann den Schleiermarkenvorrat nicht über 6 Schleiermarken erhöhen.

13.G Zauber

Zauber werden während der Magiephase gesprochen. Die meisten Zauber gehören zu einem bestimmten Pfad der Magie.

13.G.a Zaubereigenschaften

Alle Zauber werden durch die folgenden 6 Eigenschaften definiert (siehe Abbildung 26):

1 - Zauber- klassifikation Zauber werden nach Buchstaben oder Zahlen in die Kategorien gelernte Zauber, Attributzauber und vererbte Zauber eingeteilt.

2 - Zauber- name Verwende den Namen des Zaubers, um anzugeben, welchen Zauber du wirken möchtest.

3 - Zauber- wert Der Zauberwert ist der Mindestwert, den du für einen Zauberversuch erreichen musst. Für Zauber stehen möglicherweise verschiedene Zauberwerte zur Verfügung (siehe „Verstärkte Zauber“).

4 - Typ Der Zaubertyp beschreibt, wie die Ziele des Zaubers ausgewählt werden müssen.

5 - Dauer Die Dauer eines Zaubers bestimmt, wie lange die Effekte des Zaubers anhalten.

Der Effekt eines Zaubers bestimmt, was mit dem Ziel des Zaubers passiert, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird. Zaubereffekte werden niemals von besonderen Gegenständen, Modellregeln, anderen Zaubereffekten oder ähnlichen Fähigkeiten beeinflusst, die den Wirkenden betreffen, sofern nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben ist.

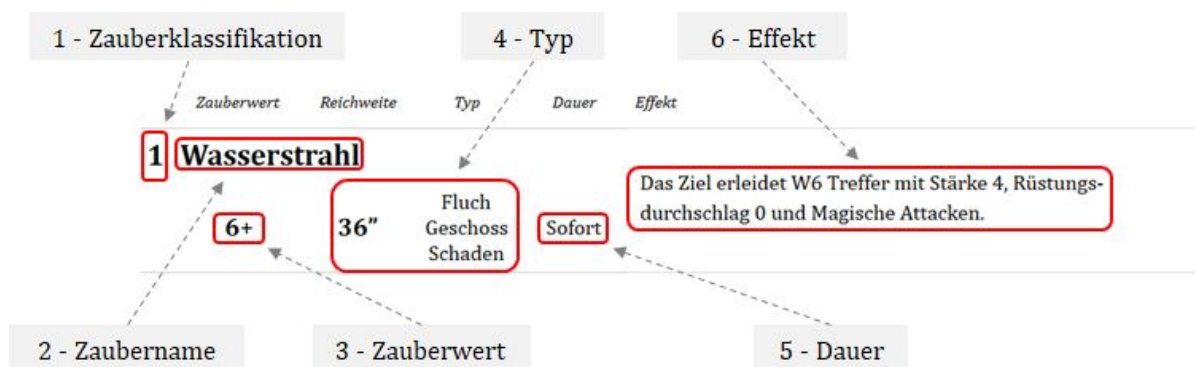


Abbildung 26: Zaubereigenschaften in The 9th Age: Fantasy Battles – Arkanes Kompendium.

13.G.b Zauberklassifikation

Alle Zauber gehören zu einer oder mehreren der folgenden Kategorien:

13.G.b.1 Erlernte Zauber

Alle mit einer Nummer gekennzeichneten Zauber sind erlernte Zauber, die die Hauptzauber eines Pfades sind. Sie sind normalerweise von 1 bis 6 nummeriert, was für die Zauberauswahl relevant ist.

Jeder Spieler darf nur einmal pro Magiephase versuchen jeden der Erlernten Zauber zu sprechen, selbst wenn er verschiedenen Zaubernern bekannt ist (es sei denn, der Zauber ist wiederholbar, siehe unten).

13.G.b.2 Vererbte Zauber

Die meisten Armeebücher enthalten einen Vererbten Zauber, der mit „V“ anstelle einer Nummer beschriftet ist. Vererbte Zauber folgen allen Regeln von Erlernte Zauber.

13.G.b.3 Attributzauber

Attributzauber sind beschriftet mit „A“. Alle Zauberer, die mindestens einen Zauber von einem Pfad der Magie kennen, kennen automatisch den Attributzauber von diesem Pfad, falls vorhanden.

Attributzauber sind besondere Zauber, die nicht unabhängig gewirkt werden können. Stattdessen kann der Zauberer den Attributzauber jedes Mal automatisch wirken, wenn ein Nicht-Attributzauber aus dem entsprechenden Pfad erfolgreich gewirkt wurde. Dies bedeutet, dass ein Attributzauber mehr als einmal vom selben Zauberer und auch von verschiedenen Zauberern während einer Magiephase gewirkt werden kann. Attributzauber können nicht gebannt werden.

13.G.b.4 Wiederholbare Zauber

Einige Erlernte Zauber sind Wiederholbare Zauber und sind gekennzeichnet mit „wdh“. Der Spieler kann versuchen, den Wiederholbare Zauber mehrfach in der gleichen Magiephase zu wirken, aber mit jedem Zauberer nur einmal.

13.G.b.5 Gebundene Zauber

Einige Zauber werden als gebundene Zauber klassifiziert, die anderen Regeln als den oben genannten folgen (siehe „Gebundene Zauber“).

13.G.c Zaubertypen

Der Zaubertyp beschreibt, welche Ziele für den Zauber ausgewählt werden können. Wenn nicht ausdrücklich anders angegeben, darf ein Zauber nur ein einziges Ziel haben und das Ziel muss eine einzelne Einheit sein. Wenn ein Zauber mehr als einen Typ hat, gelten alle Einschränkungen für jeden Typ.

Wenn z.B. ein Zauber die Typen Direkt, Fluch und Reichweite 12" hat, dann muss sich das Ziel sich im Frontbereich des Wirkenden befinden, eine gegnerische Einheit sein und sich innerhalb von 12" des Wirkenden befinden.

Unterstützung Der Zauber kann nur befreundete Einheiten (oder befreundete Modelle innerhalb von Einheiten, wenn Fokussiert) gewirkt werden.

Aura Dieser Zauber hat einen Wirkungsbereich. Seine Effekte werden auf alle möglichen Ziele angewendet, je nach den anderen Zaubertypen innerhalb X" des Wirkenden. So hat z.B. ein Zauber mit Unterstützung, Aura und Reichweite 12" alle befreundeten Einheiten innerhalb 12" des Wirkenden als Ziel.

Wirkender Der Zauber hat nur das Modell als Ziel, das den Zauber wirkt (sofern er nicht fokussiert ist, sind alle Modellteile betroffen).

Einheit des Wirkenden Der Zauber hat nur die Einheit des Wirkenden als Ziel.

Wirkender

Schaden Der Zauber kann nur Einheiten und / oder Modelle als Ziel haben, die derzeit nicht im Nahkampf gebunden sind.

Direkt Der Zauber kann nur Einheiten und/oder Modelle in der Front des Wirkenden als Ziel haben.

Fokussiert Der Zauber kann nur einzelne Modelle (einschließlich eines Charaktermodells in einer Einheit) als Ziel haben. Wenn das Ziel ein mehrteiliges Modell ist (z.B. ein Streitwagen mit Reitern und ziehenden Bestien oder ein Ritter und sein Reittier), kann nur ein Modellteil als Ziel ausgewählt werden.

Boden Der Zauber hat keine Einheiten oder Modelle als Ziel. Stattdessen ist das Ziel ein Punkt auf dem Spielfeld.

Fluch Der Zauber kann nur gegnerische Einheiten als Ziel haben (oder gegnerische Modelle innerhalb von Einheiten, wenn er fokussiert ist).

Geschoss Der Zauber kann nur Einheiten und/oder Modelle innerhalb der Sichtlinie des Wirkenden als Ziel haben. Der Zauber kann nicht gewirkt werden, wenn der Zaubernde (oder seine Einheit) im Nahkampf gebunden ist.

Reichweite X" Der Zauber hat eine maximale Reichweite. Nur Ziele innerhalb von X" können gewählt werden. Diese Zauberreichweite wird immer in der entsprechenden Spalte des Zauberprofils angezeigt (siehe Abbildung 26). Beachte, dass alle Effekte, die die Reichweite eines Zaubers verändern, keine anderen Entfernungsangaben beeinflussen, die möglicherweise Teil des Zaubereffekts sind.

Universal Der Zauber kann sowohl befreundete als auch gegnerische Einheiten (oder Modelle in Einheiten, falls Fokussiert) als Ziel haben.

13.G.d Zauberdauer

Die Zauberdauer gibt an, wie lange die Effekte des Zaubers angewendet werden. Eine Zauberdauer kann entweder Sofort, Ein Zug oder Permanent sein.

13.G.d.1 Sofort

Der Effekt des Zaubers hat keine anhaltende Dauer: Effekte werden angewendet, wenn der Zauber gewirkt wird. Danach endet der Zauber automatisch.

13.G.d.2 Ein Zug

Der Effekt des Zaubers dauert bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Wirkenden. Wenn eine betroffene Einheit in mehrere Einheiten unterteilt wird (das häufigste Beispiel ist ein Charaktermodell, das seine Einheit verlässt), wird jede der so gebildeten Einheiten von den Zaubereffekten beeinflusst. Charaktermodelle, die sich einer von Zaubern mit Ein Zug betroffenen Einheit anschließen, sind von diesen Zaubern nicht betroffen. Ebenso sind Einheiten nicht von Zaubern mit Ein Zug betroffen, die Charaktermodelle betreffen, die sich der Einheit anschließen.

13.G.d.3 Permanent

Die Wirkung des Zaubers dauert bis zum Ende des Spiels oder bis eine bestimmte Endbedingung erfüllt ist (wie im Zaubereffekt beschrieben). Der Zauber kann nur mit der im Zauber beschriebenen Methode entfernt werden. Wenn eine betroffene Einheit in mehrere Einheiten unterteilt wird, gelten die gleichen Einschränkungen wie für Zauber mit Ein Zug.

13.H Zaubersequenz

Jedes nicht fliehende Modell des aktiven Spielers mit gebundenen Zaubern kann versuchen, jeden seiner gebundenen Zauber bis zu einmal pro Magiephase zu wirken. Dieses Modell wird als Wirkender bezeichnet. In jeder Magiephase kann für jeden Zauber ein Zauberversuch durchgeführt werden, auch wenn dieser Zauber verschiedenen Zaubernern bekannt ist. Denke daran, dass gebundene Zauber, Attributzauber und wiederholbare Zauber diese Einschränkung ignorieren.

Jeder Zauberversuch eines Zaubers wird wie folgt durchgeführt:

- | | |
|---|--|
| A | Zauberversuch. Wenn gescheitert, überspringe Schritte B–F |
| B | Bannversuch. Wenn erfolgreich, überspringe Schritte C–F |
| C | Im Falle von gestörter Konzentration, überspringe die Schritte D–E und fahre direkt mit Schritt F fort |
| D | Führe den Zaubereffekt durch |
| E | Wähle ggf. Ziele für den Attributzauber und führe den Effekt durch |
| F | Falls zutreffend, wende den Kontrollverlusteffekt an |

13.H.a Zauberversuch

Jeder Zauberversuch wird wie folgt durchgeführt:

- | | |
|---|--|
| 1 | Der aktive Spieler gibt an, welcher Zauberer welchen Zauber wirkt und wie viele Magiewürfel verwendet werden. Gegebenenfalls gibt er auch an, welche Version des Zaubers verwendet wird und welche Ziele er hat. Es müssen 1 bis 5 Würfel aus dem Magiewürfelvorrat des aktiven Spielers verwendet werden. |
| 2 | Der aktive Spieler würfelt die gewählte Anzahl an Magiewürfeln aus dem Magiewürfelvorrat und summiert die Ergebnisse der gewürfelten Würfel und etwaiger Zaubermodifikatoren (siehe „Zauber- und Bannmodifikatoren“). Diese Summe wird als gesamter Zauberwurf bezeichnet. |
| 3 | Der Zauberversuch ist bestanden, wenn der gesamte Zauberwurf gleich oder größer als der Zauberwert des Zaubers ist. Der Zauberversuch schlägt fehl, wenn der gesamte Zauberwurf geringer als der Zauberwert des Zaubers ist. Beachte, dass der Zauberversuch möglicherweise verpufft, wenn 2 oder mehr Würfel verwendet wurden (siehe „Verpuffung“). |

13.H.a.1 Verstärkte Zauber

Einige Zauber haben zwei Zauberwerte, wobei der höhere Zauberwert als verstärkte Version des Zaubers bezeichnet wird. Verstärkte Versionen können einen geänderten Typ (Reichweite, Zieleinschränkungen) und/oder eine geänderte Dauer und/oder geänderte Zaubereffekte haben. Gib an, wenn du versuchst, die verstärkte Version zu wirken, bevor der Zauberwurf durchgeführt wird. Wenn keine Angabe erfolgt, wird davon ausgegangen, dass die Grundversion für das ausgewählte Ziel verwendet wird.

3.H.b Bannversuch

Immer, wenn der aktive Spieler einen Zauberversuch besteht, kann der reaktive Spieler versuchen, den Zauberversuch zu bannen:

- | | |
|---|---|
| 1 | Der reaktive Spieler gibt an, wie viele Magiewürfel aus seinem Vorrat verwendet werden. Der reaktive Spieler muss mindestens 1 Würfel für einen Bannversuch einsetzen, um einen Versuch zu bannen. Beachte, dass es keine maximale Anzahl an Magiewürfeln gibt, die für einen Bannversuch verwendet werden dürfen. |
| 2 | Der reaktive Spieler würfelt die gewählte Anzahl an Würfeln und summiert die Ergebnisse der gewürfelten Würfel und etwaiger Bannmodifikatoren (siehe „Zauber- und Bannmodifikatoren“), um den gesamten Bannwurf zu ermitteln. |
| 3 | Der Bannversuch ist erfolgreich, wenn der gesamte Bannwurf gleich oder größer ist als der gesamte Zauberwurf. In diesem Fall wird der Zauber gebannt und nicht gewirkt. Der Bannversuch schlägt fehl, wenn der gesamte Bannwurf unter dem gesamten Zauberwurf liegt. In diesem Fall ist der Zauber erfolgreich gewirkt. Beachte, dass der Bannversuch möglicherweise verpufft, wenn 2 oder mehr Würfel verwendet wurden (siehe „Verpuffung“). |

13.H.c Durchführen des Zaubers

Wenn der Zauber nicht gebannt wurde, wird er erfolgreich gewirkt. Wende die Zaubereffekte an. Wähle anschließend (falls zutreffend) ein Ziel für den Pfadattributzauber aus und wende sofort seine Effekte an (Attributzauber können nicht gebannt werden).

13.H.d Zusätzliche Regeln für Zauber- und Bannversuche

13.H.d.1 Zauber- und Bannmodifikatoren

Es gibt zahlreiche mögliche Quellen für Modifikatoren des Wurfs (der am häufigsten verwendete Modifikator für Zauberwürfe ist der +1 Zaubermodifikator von Meisterzauberern). Füge diese Modifikatoren den Zauber- und Bannwürfen hinzu. Nachdem alle Modifikatoren angewendet wurden, dürfen die gesamten Zauber- und Bannmodifikatoren +2 und -2 nicht überschreiten.

13.H.d.2 Verpuffung

Wenn ein Zauberversuch oder ein Bannversuch fehlgeschlagen ist, für den mindestens zwei Würfel verwendet wurden, werden alle Magiewürfel, die eine natürliche '1' zeigen in den Magiewürfelvorrat zurückgegeben, aus dem sie genommen wurden. Beachte, dass dies nicht für bestandene Zauberversuche gilt, die dann gebannt wurden.

13.I Kontrollverlust

Wenn ein Spieler einen Zauberwurf durchführt und drei oder mehr Magiewürfel den gleichen Wert haben, führt der Zauberversuch zu einem Kontrollverlust (unabhängig davon, ob der Zauberversuch bestanden wurde oder nicht).

Wenn der Zauberversuch erfolgreich ist und nicht gebannt wird, wende die Effekte des Kontrollverlusts an, die durch den Wert der Magiewürfel bestimmt werden (siehe Tabelle 1).

Wenn **3 Magiewürfel** für den Zauberwurf genutzt wurden, füge einen -1 Kontrollverlustmodifikator hinzu (siehe „Kontrollverlustmodifikatoren und Kontrollverlusttabelle“ unten).

Wenn **5 Magiewürfel** für den Zauberwurf genutzt wurden, dann füge einen +1 Kontrollverlustmodifikator hinzu.

13.I.a Kontrollverlustmodifikatoren und Kontrollverlusttabelle

Ein +X oder -X Kontrollverlustmodifikator bedeutet, dass X zum Wert der Würfel, die den Kontrollverlust ausgelöst haben, hinzugenommen oder abgezogen wird. So macht z.B. ein 222 Kontrollverlust mit einem +1 Kontrollverlustmodifikator aus 222 einen 333 Kontrollverlust.

Drillinge	Kontrollverlust-Effekte
	Führe den Effekt von 222 und höher durch, nachdem die Effekte des Zaubers und möglicherweise des Attributzaubers durchgeführt wurden
000 oder weniger	Keine zusätzlichen Effekte
111	Gestörte Konzentration Der Zauberversuch gilt als misslungen (wende Verpuffung wie üblich an).
222	Hexenfeuer Die Einheit des Wirkenden erleidet 1W6 Treffer mit Rüstungsdurchschlag 2, Magische Attacken und einer Stärke gleich der Anzahl an Magiewürfel, die für den Zauberwurf genutzt wurden.
333	Magisches Inferno Die Einheit des Wirkenden erleidet 2W6 Treffer mit Rüstungsdurchschlag 2, Magische Attacken und einer Stärke gleich der Anzahl an Magiewürfel, die für den Zauberwurf genutzt wurden.
444	Amnesie Der Zauberer kann den auslösenden Zauber in diesem Spiel nicht mehr sprechen.
555	Rückschlag Der Zauberer erleidet 2 Treffer, die auf 4+ mit Rüstungsdurchschlag 10 und Magische Attacken verwunden.
666	Implosion Der Zauberer erleidet 4 Treffer, die auf 4+ mit Rüstungsdurchschlag 10 und Magische Attacken verwunden.
777 oder höher	Bruch im Schleier Das Modell des Wirkenden wird als Verlust entfernt (es sind keinerlei Schutzwürfe erlaubt)

Tabelle 4: Kontrollverlust-Tabelle.

13.J Gebundene Zauber

Gebundene Zauber können auch von Modellen gewirkt werden, bei denen es sich nicht um Zauberer handelt. Wenn das Modell jedoch einen gebundenen Zauber besitzt, wird aus einem Modell kein Zauberer. Ein gebundener Zauber ist ein Zauber, der normalerweise in einem magischen Artefakt enthalten ist. Gebundene Zauber können nicht verwendet werden, um verstärkte Versionen des Zaubers zu wirken, den sie enthalten. Ein gebundener Zauber, der einen Zauber aus einem Pfad mit einem Attribut enthält, enthält automatisch auch den Pfadattributzauber.

13.J.a Energiestufe

Alle gebundenen Zauber haben zwei Energiestufen, die als Werte in Klammern angegeben sind (normalerweise Energiestufe (4/8)). Der erste Wert ist die primäre Energiestufe des gebundenen Zaubers. Diese wird verwendet, wenn der gebundene Zauber mit 2 Magiewürfeln gewirkt wird. Der zweite Wert ist die sekundäre Energiestufe des gebundenen Zaubers und wird verwendet, wenn der gebundene Zauber mit 3 Magiewürfeln gewirkt wird.

13.J.b Einen gebundenen Zauber sprechen

Das Wirken eines gebundenen Zaubers ignoriert die normalen Regeln des Zauberversuchs und folgt stattdessen einem anderen Verfahren. Jedes nicht fliehende Modell des aktiven Spielers mit gebundenen Zaubern kann versuchen, jeden seiner gebundenen Zauber bis zu einmal pro Magiephase zu wirken. Dieses Modell wird als Wirkender bezeichnet. Gebundene Zauber können auch dann gewirkt werden, wenn der gleiche Zauber bereits früher in derselben Magiephase gewirkt wurde. Das Wirken eines gebundenen Zaubers verhindert nicht, dass derselbe Zauber später in derselben Magiephase gewirkt wird, selbst wenn er nicht gebunden ist.

13.J.b.1 Zauberversuch eines gebundenen Zaubers

- | | |
|---|--|
| 1 | Der aktive Spieler gibt an, welches Modell welchen gebundenen Zauber wirken wird und ob 2 oder 3 Magiewürfel verwendet werden. Falls zutreffend, bestimmt der aktive Spieler die Ziele des Zaubers. Der Zauber wird immer mit der Grundversion gezaubert, da gebundene Zauber nicht verstärkt werden können. |
| 2 | Der aktive Spieler entfernt die gewählte Anzahl an Magiewürfeln (2 oder 3) aus seinem Magiewürfelvorrat (würfle sie nicht). |
| 3 | Der Zauberversuch ist immer erfolgreich. |

Beachte, dass ein gebundener Zauber, der aus einem Pfad mit einem Attributzauber stammt, automatisch auch den Attributzauber des Pfades enthält, und dass, sofern nicht anders angegeben, Zaubermodifikatoren nicht auf das Würfelergebnis des Zauberversuchs eines gebundenen Zaubers angewendet werden.

13.J.b.2 Bannversuch eines gebundenen Zaubers

Einen gebundenen Zauber zu bannen funktioniert wie das Bannen von erlernten Zaubern. Wenn 2 Magiewürfel entfernt wurden, dann ist der Zauberwurf gleich dem Wert der primären Energiestufe des gebundenen Zaubers. Wenn 3 Magiewürfel entfernt wurden, dann ist der Zauberwurf gleich dem Wert der sekundären Energiestufe des gebundenen Zaubers.

13.K Magische Effekte

13.K.a Magische Bewegung

Einige Zauber und Fertigkeiten erlauben es einer Einheit, eine magische Bewegung durchzuführen. Die Bewegung wird wie in Schritt 3 der Bewegungsphase (Einheiten Bewegen) beschrieben durchgeführt, was bedeutet, dass dieselben Regeln und Einschränkungen gelten, als wenn es eine neue Einheiten Bewegen-Teilphase wäre (z.B. Fliehende Einheiten, erschütterte Einheiten, Einheiten mit Zufällige Bewegung, oder Einheiten, die im Nahkampf gebunden sind, können sich nicht bewegen). Handlungen, die die Einheit normalerweise in der Einheiten Bewegen-Teilphase durchführen könnte, sind ebenfalls möglich (so wie Schwenken, Neuformierungen, Einheiten beitreten/verlassen, usw.).

Magische Bewegungen haben immer eine begrenzte Bewegungsreichweite (z.B. „Zieleinheit darf eine 12" Magische Bewegung durchführen“): die Bewegungs- und Marschrate des Ziels sind für die Dauer der Bewegung immer gleich dem besagten Wert. Eine Einheit kann nur eine einzige magische Bewegung pro Magiephase durchführen.

13.K.b Lebenspunkte Heilen

Manche Zauber und Fähigkeiten können Lebenspunkte heilen, die im bisherigen Spielverlauf verloren wurden. Die Anzahl der geheilten Lebenspunkte ist bei der jeweiligen Fähigkeit angegeben (Heile [X] Lebenspunkte). Heilen kann niemals vernichtete Modelle wiederbeleben oder die Lebenspunkte eines Modells über dessen anfänglichen Wert erhöhen.

Ein Charaktermodell in einer Einheit erhält niemals Lebenspunkte durch Fähigkeiten zurück, die eine Einheit heilen. Charaktermodelle heilen nur dann Lebenspunkte, wenn sie das einzige Ziel einer solchen Fähigkeit oder eines solchen Zaubers sind.

Alle überzähligen geheilten Lebenspunkte gehen verloren.

13.K.c Lebenspunkte Wiederbeleben

Wiederbeleben folgt denselben Regeln wie Heilen, mit dem Unterschied, dass Wiederbeleben auch vernichtete Modelle zurückbringen kann. Modelle wiederzubeleben unterliegt den folgenden Regeln und Einschränkungen:

- Heile zuerst alle Lebenspunktverluste bei Modellen in der Einheit (außer bei Charaktermodellen) und bringe dann vernichtete Modelle in der folgenden Reihenfolge zurück: Erst Champion, dann andere R&G Modelle (inklusive Musiker und Standartenträger). Jedes wiederbelebte Modell muss zuerst seine volle Lebenspunkt-Anzahl erhalten, bevor ein weiteres Modell wiederbelebt werden kann. Eine Einheit kann nicht über ihre Anfangsgröße hinaus wiederbelebt werden. Alle überzähligen wiederbelebten Lebenspunkte gehen verloren.
- Wiederbelebte Modelle ohne An vorderster Front müssen im hintersten Glied platziert werden, falls dieses unvollständig ist, oder ein neues hinterstes Glied schaffen, wenn das aktuelle hinterste Glied vollständig ist. In Einheiten mit einem Glied (inklusive Einzelmodell-Einheiten), kann ein wiederbelebtes Modell entweder im ersten Glied platziert werden oder du bestimmst, dass das erste Glied vollständig ist und bildest ein neues Glied. Überzählige wiederbelebte Modelle, die nicht in legaler Position platziert werden können, sind verloren.
- Effekte mit nur einer Anwendung, die bereits benutzt wurden, sowie zerstörte besondere Gegenstände (oder andere Ausrüstung) werden nicht wiedererlangt.
- Wiederbelebte Modelle unterliegen den gleichen andauernden Effekten der Einheit und zählen als angreifend, wenn die Einheit angegriffen hat.

13.K.d Beschworene Einheiten

Beschworene Einheiten werden während des Spiels erschaffen. Alle Modelle einer neu beschworenen Einheit müssen innerhalb der Reichweite der Fähigkeit aufgestellt werden. Wird eine Einheit als Effekt eines Boden-Zaubers beschworen, muss mindestens eines der beschworenen Modelle am Zielpunkt und alle Modelle in Reichweite des Zaubers platziert werden. Beschworene Modelle müssen mindestens 1" von anderen Einheiten und unpassierbarem Gelände entfernt aufgestellt werden. Kann die gesamte Einheit nicht entsprechend diesen Regeln aufgestellt werden, darf kein einziges Modell aufgestellt werden. Ist sie einmal beschworen, kann die neu erschaffene Einheit agieren, als wäre sie eine normale Einheit auf der Seite des Wirkenden. Für beschworene Einheiten erhält der Gegner keine Siegpunkte.

14 Schussphase

Während der Schussphase haben Modelle, die über Schussattacken verfügen, die Möglichkeit, diese einzusetzen.

14.A Ablauf der Schussphase

Die Schussphase ist in die folgenden Schritte unterteilt:

- | | |
|---|--|
| 1 | Beginn der Schussphase |
| 2 | Wähle eine deiner Einheiten und führe eine Schussattacke durch |
| 3 | Wiederhole Schritt 2 mit einer anderen Einheit, die während dieser Phase noch keine Schussattacke durchgeführt hat |
| 4 | Die Schussphase endet, sobald alle Einheiten, die schießen können (und dies möchten) geschossen haben |

14.A.a Mit einer Einheit Schießen

Bestimmte Einheiten verfügen über Schusswaffen oder Modellregeln, die es ihnen gestatten, Schussattacken durchzuführen. Wende die folgenden Regeln für das Schießen mit einer Einheit an:

1. Wähle eine schießende Einheit

Jede Einheit, die eine Schussattacke durchführen kann, darf dies ein Mal pro Schussphase tun, mit folgenden Bedingungen und Einschränkungen:

- Fliehende Einheiten, erschütterte Einheiten, im Nahkampf gebundene Einheiten und Einheiten, die zu irgendeinem Zeitpunkt des Spielerzugs im Nahkampf gebunden waren, sowie Einheiten, die während dieses Spielerzugs marschiert sind oder sich neu formiert haben, können keine Schussattacken durchführen.
- Alle Modelle in derselben Einheit müssen auf dasselbe Ziel schießen, und nur Modelle im ersten und zweiten Glied dürfen schießen.
- Falls Modelle in der Einheit über mehr als eine Art von Schussattacke verfügen, muss angesagt werden, welche eingesetzt wird. Alle R&G-Modelle außer Champions müssen dieselbe Art einsetzen. Champions und Charaktermodellen ist es gestattet, abweichende Arten von Schussattacken durchzuführen (jedoch höchstens eine Schussattacke pro Modell, und auf dasselbe Ziel, auf das auch die Einheit schießt).
- Bei mehrteiligen Modellen darf jeder Modellteil eine Schussattacke in derselben Phase durchführen.

2. Wähle ein Ziel

Bestimme eine gegnerische Einheit als Ziel, die sich innerhalb der Sichtlinie der schießenden Einheit befindet. Im Nahkampf gebundene Einheiten können nicht als Ziel gewählt werden.

3. Wähle die Modelle, mit denen geschossen wird

Bestimme nun diejenigen Modelle der schießenden Einheit, die auf die Zieleinheit schießen werden:

- Überprüfe die Sichtlinie jedes schießenden Modells. Beachte, dass die Sichtlinie immer von der Vorderkante des Modells aus gezogen wird. Modelle ohne Sichtlinie auf mindestens ein Modell der Ziel-Einheit können nicht schießen.
- Miss für jedes einzelne schießende Modell die Entfernung zur Zieleinheit. Die Entfernung wird von der tatsächlichen Position eines jeden schießenden Modells zum nächstliegenden Punkt der Einheitenbegrenzung des Ziels gemessen (selbst dann, wenn dieser Punkt nicht in Sichtlinie ist).

Modelle, die weiter von ihrem Ziel entfernt sind als die Reichweite ihrer Waffe, können nicht schießen (es sei denn, sie führen die Angriffsreaktion Stehen und Schießen durch).

- Falls die Schussattacke eine minimale Reichweite besitzt, kann das Modell nur schießen, wenn sich das Ziel mindestens teilweise außerhalb der minimalen Reichweite befindet.
- Es ist jedem Modell der Einheit erlaubt, nicht zu schießen.

4. Feuer!

Sobald du bestimmt hast, welche Modelle schießen werden, schießen diese Modelle so oft wie im Profil ihrer Waffe angegeben. Führe mit jedem Modell pro Schuss einen Trefferwurf wie unten beschrieben durch, bestimme anschließend die Anzahl der Treffer und folge dann den Regeln im Ablauf von Attacken.

14.B Zielgenauigkeit

Die Zielgenauigkeit einer Schusswaffe sagt aus, was das Modell auf einem W6 würfeln muss, um sein Ziel erfolgreich zu treffen. Ein solcher Wurf wird Trefferwurf genannt. Die Zielgenauigkeit einer Schusswaffe ist in Klammern hinter der Bezeichnung der Waffe angegeben. Jede Einheit hat ihre eigene Zielgenauigkeit für jede für sie verfügbare Schusswaffe. So könnte beispielsweise ein Elfenschütze einen Langbogen (3+) haben, ein menschlicher Bauer hingegen nur einen Langbogen (4+). Der Elf würde sein Ziel auf einem W6-Wurf von 3 oder höher treffen, während der Mensch eine 4 oder höher würfeln müsste.

14.C Trefferwurf-Modifikatoren

Trefferwürfe für Schussattacken können von einem oder mehreren Trefferwurf-Modifikatoren betroffen sein. Passe in diesem Fall einfach den Wurf des Schusses gemäß den anzuwendenden Modifikatoren an. Die häufigsten Trefferwurf-Modifikatoren sind in Tabelle 5 zusammengefasst und werden im Folgenden erklärt. Falls ein oder mehrere Treffer erzielt wurden, folge der unter "Attacken" beschriebenen Vorgehensweise. Ein natürlicher Wurf von 1 gilt immer als misslungen.

Große Entfernung	-1	Stehen und Schießen	-1
(falls Treffsicher)	0	Leichte Deckung	-1
Bewegen und Schießen	-1	Harte Deckung	-2
(falls Schnell Schussbereit)	0	Schwieriges Ziel (X)	-X
(falls Unhandlich)	-2		
(falls beides)	-1		

Tabelle 5: Zusammenfassung der Trefferwurf-Modifikatoren.

14.C.a Große Entfernung (-1 auf den Trefferwurf)

Falls die Entfernung vom schießenden Modell zum Ziel größer ist als die halbe Reichweite der Waffe, erleidet das schießende Modell einen Modifikator von -1. Berücksichtige hierbei, dass die Entfernung für jedes schießende Modell einzeln zu messen ist.

Alle Modelle, die nicht auf große Entfernung schießen, schießen auf kurze Entfernung.

14.C.b Bewegen und Schießen (-1 auf den Trefferwurf)

Ein Modell, dass während des Spielerzugs bewegt wurde, erleidet einen Modifikator von -1.

14.C.c Stehen und Schießen-Angriffsreaktion (-1 auf den Trefferwurf)

Schussattacken, die im Rahmen einer Stehen und Schießen-Angriffsreaktion durchgeführt werden, erleiden einen Modifikator von -1.

14.C.d Deckung

Deckung wird für jedes schießende Modell individuell bestimmt. Es gibt zwei Arten von Deckung: Leichte Deckung und harte Deckung. Deckung kommt typischerweise zum Tragen, wenn das Ziel von Gelände oder anderen Modellen verdeckt ist oder wenn sich das Ziel in einem Geländestück befindet.

Stelle wie folgt fest, ob das Ziel von Deckung profitiert:

- | | |
|---|--|
| 1 | Bestimme, in welchem Einheitenbereich des Ziels sich das schießende Modell befindet. Die dazugehörige Kante wird als Zielkante bezeichnet. |
| 2 | Wähle einen beliebigen Punkt auf der Vorderkante des schießenden Modells.

Bei Zielen auf rechteckigen Bases: |
| 3 | <ul style="list-style-type: none">• Prüfe ausgehend vom gewählten Punkt, welcher Anteil der Zielkante sich hinter Hindernissen befindet (siehe Abbildungen 28 und 29).• Falls die Hälfte der Zielkante oder mehr verdeckt ist, profitiert das Ziel von Deckung.
Bei Zielen auf runden Bases: |
| | <ul style="list-style-type: none">• Prüfe ausgehend vom gewählten Punkt, ob sich der nächstliegende Punkt auf der Zielkante, genannt Zielpunkt, hinter Hindernissen befindet.• Falls dieser Punkt verdeckt ist, profitiert das Ziel von Deckung. |

Beachte:

- Dies ist nicht das gleiche wie Sichtlinie. Prüfe auch außerhalb des Frontbereichs des schießenden Modells, was hinter Hindernissen liegt.
- Für Deckungszwecke ignorieren Modelle immer ihre eigene Einheit und das Geländestück, in dem sie sich gerade befinden (so erleidet z.B. ein Modell, das in einem Wald schießt, keinen Modifikator für leichte Deckung, wenn es durch diesen Wald oder auf ein in diesem Wald befindliches Ziel schießt).

14.C.d.1 Ziel in Leichter Deckung (-1 auf den Trefferwurf)

Ein Modell, das auf ein Ziel schießt, das von leichter Deckung profitiert, erleidet einen Modifikator von -1. Leichte Deckung liegt vor, wenn mehr als die Hälfte der Zielkante oder der Zielpunkt verdeckt ist durch:

- Verdeckendes Gelände, das zu leichter Deckung beiträgt
- Modelle, die die Sichtlinie nicht blockieren, außer das Ziel oder das schießende Modell sind von gigantischer Modellhöhe (siehe "Modellklassifizierung") und das dazwischenliegende Modell hat Modellhöhe Standard (in diesem Fall liegt keine Deckung vor) (beachte, dass Plänkler und Überragend beeinflussen, was die Sichtlinie blockiert)

Abbildung 27 zeigt ein Beispiel für Deckung in Gelände und Abbildung 30 für Deckung hinter Modellen.

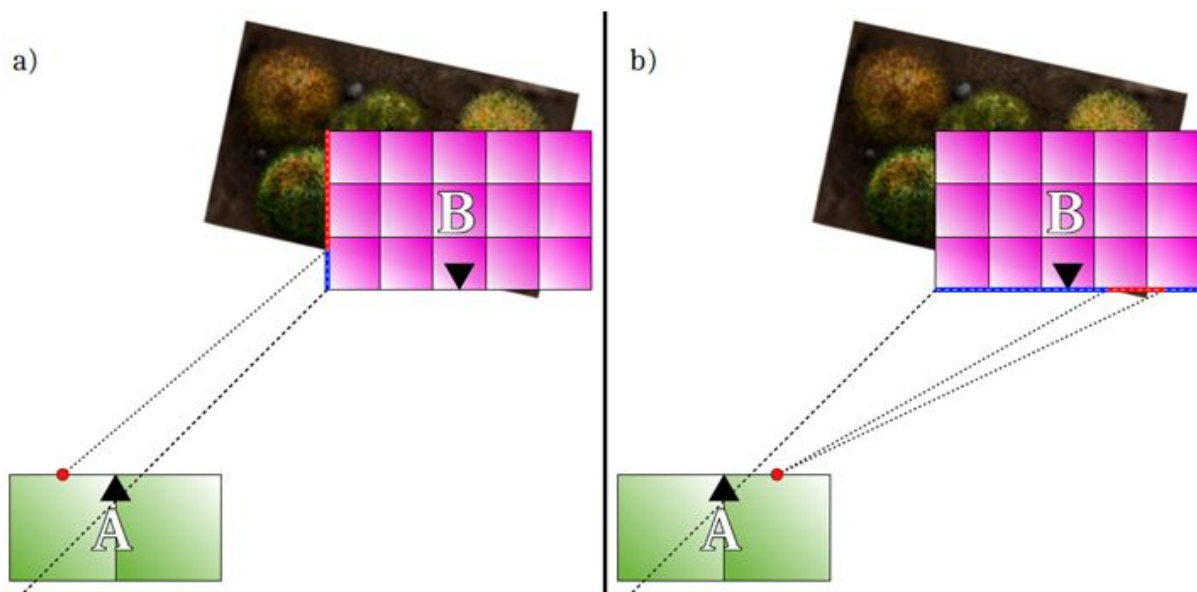


Abbildung 27: Beispiel leichter Deckung in einem Geländestück.

a) Das linke Modell in Einheit A befindet sich im Flankenbereich von Einheit B, also ist die Außenkante von Einheit B die Zielkante. Mehr als die Hälfte der Zielkante ist vom Wald verdeckt, also profitiert Einheit B von leichter Deckung gegen das linke Modell.

b) Das rechte Modell in Einheit A befindet sich im Frontbereich von Einheit B, also ist die Vorderkante von Einheit B die Zielkante. Weniger als die Hälfte der Zielkante ist vom Wald verdeckt, also profitiert Einheit B nicht von leichter Deckung gegen das rechte Modell.

14.C.d.2 Ziel in Harter Deckung (-2 auf den Trefferwurf)

Ein Modell, das auf ein Ziel schießt, das von harter Deckung profitiert, erleidet einen Modifikator von -2. Harte Deckung liegt vor, wenn mehr als die Hälfte der Zielkante oder der Zielpunkt verdeckt ist durch:

- Verdeckendes Gelände, das zu harter Deckung beiträgt
- Modelle, die die Sichtlinie blockieren (beachte, dass Plänkler und Überragend beeinflussen, was die Sichtlinie blockiert)

Abbildung 28 zeigt ein Beispiel für harte Deckung.

14.D Aussichtslose Schüsse

Wenn Trefferwurf-Modifikatoren dazu führen, dass ein erfolgreicher Trefferwurf mit einer Schussattacke eine 7+ erfordert, wende die folgende Vorgehensweise an:

- 1 | Würfle den Trefferwurf. Ein Wurf von '6' gilt als erfolgreich.
- 2 | Würfle ein weiteres Mal für jeden erfolgreichen Wurf: Bei einer 4+ gilt dieser zweite Trefferwurf als erfolgreich und der Schuss trifft.
- 3 | Verfahre wie unter "Attacken " beschrieben.

Falls Modifikatoren dazu führen, dass ein erfolgreicher Trefferwurf eine 8 oder höher erfordert, kann der Schuss nicht treffen.

Schießt ein Modell z.B. mit einem Bogen (4+) auf ein von harter Deckung profitierendes Ziel (-2) mit einem Modifikator für Bewegen und Schießen (-1), dann erfordert dies vom Schützen, eine 7+ auf einem W6 zu würfeln. Dieser Schuss folgt daher den Regeln für Aussichtslose Schüsse. Wenn eine '6' gewürfelt wird, würfle einen weiteren Trefferwurf. Wenn der Schütze im Anschluss daran eine 4+ würfelt, trifft der Schuss.

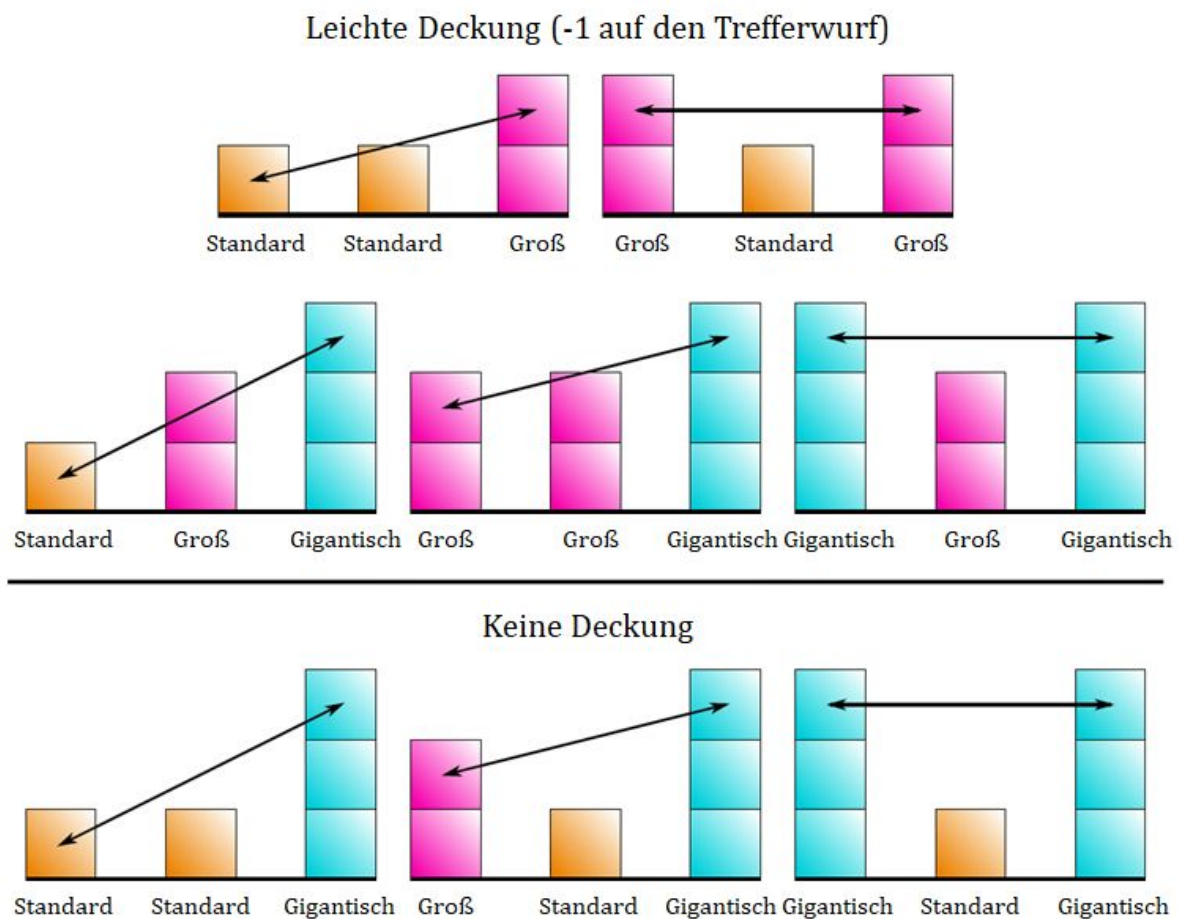


Abbildung 30: Leichte Deckung aufgrund dazwischenliegender Modelle.

Dieses Diagramm zeigt alle möglichen Modellhöhenkombinationen zwischen schießenden, Ziel- und dazwischenliegenden Modellen, die in leichter oder keiner Deckung resultieren. Dabei wird angenommen, dass das dazwischenliegende Modell so platziert ist, dass es das Ziel für den Schützen hinreichend verdeckt. Alle anderen Höhenkombinationen ergeben entweder harte Deckung oder keine Sichtlinie, abhängig davon, ob das Ziel vollständig vom dazwischenliegenden Modell verdeckt ist oder nicht.

15 Nahkampfphase

In der Nahkampfphase müssen im Nahkampf gebundene Einheiten beider Spieler attackieren.

15.A Ablauf der Nahkampfphase

Jede Nahkampfphase besteht aus folgenden Schritten:

- | | |
|---|---|
| 1 | Beginn der Nahkampfphase |
| 2 | Wende Nicht mehr Gebunden an |
| 3 | Der aktive Spieler wählt einen Nahkampf aus, in dem in dieser Nahkampfphase noch nicht gekämpft wurde |
| 4 | Führe eine Nahkampfrunde durch (siehe "Ablauf einer Nahkampfrunde") |
| 5 | Wiederhole die Schritte 2-4 |
| 6 | Sobald alle Einheiten gekämpft haben, die zu Beginn der Phase im Nahkampf gebunden waren, endet die Nahkampfphase |

Führe alle Handlungen des Ablaufs einer Nahkampfrunde für alle an dem gewählten Nahkampf beteiligten Einheiten durch, bevor du zum nächsten Nahkampf übergehst.

15.B Nahkampf

Ein Nahkampf ist als eine Gruppe verfeindeter Einheiten definiert, die sich untereinander in Basekontakt befinden. Typischerweise handelt es sich hierbei um zwei Einheiten, die sich gegenüberstehen. Es kann sich aber auch um mehrere Einheiten handeln, die eine einzelne gegnerische Einheit bekämpfen, oder eine Vielzahl von aneinandergereihten Einheiten beider Seiten.

15.B.a Erste Nahkampfunde

Bestimmte Regeln gelten nur in der ersten Nahkampfunde. Die erste Nahkampfunde einer Einheit ist:

- Die Nahkampfunde, nachdem die Einheit erfolgreich eine gegnerische Einheit angegriffen hat
- Die Nahkampfunde, nachdem die Einheit erfolgreich von einer gegnerischen Einheit angegriffen wurde, falls sie selbst zuvor nicht im Nahkampf gebunden war

15.C Nicht Länger im Nahkampf Gebunden

Manchmal kommt es vor, dass alle mit einer Einheit im Nahkampf gebundenen Einheiten seit dem Ende der vorherigen Nahkampfphase entfernt wurden. Eine solche Einheit befolgt die Regeln für Keine Feinde Mehr. Falls sich diese Einheit nicht bewegt hat, seitdem die gegnerischen Einheiten entfernt wurden (z.B. durch eine magische Bewegung), kann sie eine Drehung oder Neuformierung nach dem Nahkampf durchführen, oder sie kann überrennen, falls sie angegriffen hat.

15.D Ablauf einer Nahkampfrunde

Jede Nahkampfrunde wird in folgende Schritte unterteilt:

- | | |
|----|--|
| 1 | Beginn der Nahkampfrunde |
| 2 | Wähle eine Waffe (siehe Nahkampfwaffen) |
| 3 | Macht Platz! (siehe Charaktermodell) |
| 4 | Duelle aussprechen und annehmen (siehe Duelle) |
| 5 | Bestimme die Initiativreihenfolge |
| | Würfle für Nahkampfattacken, beginnend mit dem ersten Initiativeschritt: |
| 6 | 1. Weise Nahkampfattacken zu |
| | 2. Würfle Treffer-, Verwundungs- und Schutzwürfe und entferne Verluste |
| | 3. Wiederhole 1. und 2. für den nächsten Initiativeschritt |
| 7 | Berechne, welche Seite die Nahkampfrunde gewinnt. Die Verlierer müssen Aufriebstests ablegen |
| 8 | Lege Paniktests für Einheiten innerhalb von 6" von befreundeten aufgeriebenen Einheiten ab |
| 9 | Entscheide, ob Einheiten verfolgen oder die Verfolgung unterdrücken |
| 10 | Würfle für die Fluchtdistanzen |
| 11 | Würfle für die Verfolgungsdistanzen |
| 12 | Bewege fliehende Einheiten |
| 13 | Bewege verfolgende Einheiten |
| 14 | Neuformierungen und Drehungen nach dem Nahkampf |
| 15 | Nahkampfneuformierungen |
| 16 | Ende der Nahkampfrunde. Fahre mit dem nächsten Nahkampf fort |

15.D.a Initiativreihenfolge

Nahkampfattacken werden ausschließlich während der Nahkampfphase durchgeführt. Alle Attacken haben einen Agilitätswert, der, falls nicht anders angegeben, dem Agilitätswert des attackierenden Modellteils entspricht. Ausnahmen hiervon stellen z.B. Aufpralltreffer oder Niedertrampeln-Attacken dar.

In jeder Nahkampfrunde werden Attacken nach einer festen Reihenfolge, der sogenannten Initiativreihenfolge, durchgeführt. Ermittle die Initiativreihenfolge eines Nahkampfs, bevor jegliche Attacken durchgeführt werden. Berücksichtige alle Modifikatoren, die die Agilität der Attacken in dieser Nahkampfrunde beeinflussen könnten. Sobald die Initiativreihenfolge für eine Nahkampfrunde festgelegt wurde, kann sie durch Effekte, die die Agilität von Attacken während der Nahkampfrunde beeinflussen würden, nicht mehr verändert werden. Die Reihenfolge beginnt bei Initiativeschritt 10 mit Attacken mit Agilität 10, und wird dann Schritt für Schritt nach sinkender Agilität durchgeführt, bis zu Initiativeschritt 0 mit Attacken mit Agilität 0.

Während jedes Initiativeschritts werden alle Attacken, die die nötigen Voraussetzungen erfüllen (siehe "Welche Modelle Können Attackieren" weiter unten), gleichzeitig durchgeführt.

15.D.b Angriffsschwung

Angreifende Modelle erhalten +1 auf ihren Agilitätswert.

15.D.c Welche Modelle Können Attackieren

Modelle in Basekontakt mit gegnerischen Modellen attackieren während ihres Initiativeschritts (beachte, dass Modelle auch über Lücken als in Basekontakt gelten können; siehe „Basekontakt zwischen Modellen über Lücken hinweg“). Modelle beider Seiten attackieren in der Nahkampfphase jedes Spielers.

15.D.c.1 Unterstützungsattacken

Modelle im zweiten Glied, die sich nicht in Basekontakt mit gegnerischen Einheiten befinden, können über Modelle im ersten Glied hinweg, die sich direkt vor ihnen befinden, Nahkampfwaffenattacken durchführen. Diese Attacken werden als Unterstützungsattacken bezeichnet. Je nach Höhe des Modells kann nie mehr als eine bestimmte Anzahl an Attacken als Unterstützungsattacken durchgeführt werden (siehe Modellklassifizierung).

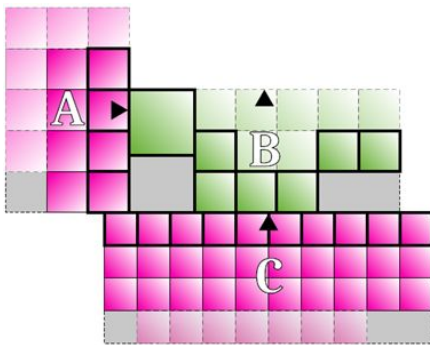


Abbildung 31: Welche Modelle können attackieren?

Dunkler gefärbte Modelle können attackieren. Fett umrandete Modelle befinden sich in Basekontakt mit gegnerischen Modellen; beachte, dass Modelle auch über Lücken hinweg als in Basekontakt gelten. Heller gefärbte Modelle können keine Unterstützungsattacken durchführen.

Einheit C befindet sich in Schlachtreihe, weshalb sowohl das zweite als auch das dritte Glied Unterstützungsattacken durchführen darf. Einheit B ist nicht mit ihrer Vorderkante gebunden; die Modelle können keine Unterstützungsattacken in die Flanke oder den Rücken durchführen, da sie nur über das erste Glied hinweg attackieren könnten.

15.D.d Attacken Zuweisen

Zu Beginn jedes Initiativeschritts, bevor Attacken gewürfelt werden, müssen zunächst alle Attacken gegnerischen Modellen zugewiesen werden. Falls sich ein Modell in Basekontakt mit mehr als einem gegnerischen Modell befindet, kann es sich entscheiden, seine Attacken aufzuteilen. Attacken können Modellen mit unterschiedlichen Lebenspunktvorräten zugewiesen werden, d.h. R&G-Modellen, Champions und Charaktermodellen (siehe Attacken). Die Anzahl an Nahkampfwaffenattacken, die ein Modell durchführen kann, entspricht seinem Attackewert, der durch Ausrüstung, Angriffsattribute, Zauber, usw. modifiziert werden kann. Falls ein Modell einen Attackewert hat, der größer als 1 ist, kann es seine Nahkampfwaffenattacken unterschiedlichen gegnerischen Modellen in Basekontakt zuweisen. Wenn ein Modell Unterstützungsattacken durchführt, kann es seine Attacken zuweisen, als ob es sich im ersten Glied der Einheit (in derselben Reihe) befinden würde. Weise alle Attacken eines Initiativeschritts zu, bevor Trefferwürfe durchgeführt werden.

15.D.d.1 Schlachtgetümmel

Gebundene R&G-Modelle befinden sich möglicherweise an Positionen in der Einheit, von wo aus sie nach den allgemeinen Regeln für das Zuweisen von Attacken

- nur gegnerischen Charaktermodellen oder Champions Attacken (inkl. Unterstützungs-attacken) zuweisen könnten
- aufgrund von gegnerischen Modellen in Duellen gar keine Attacken zuweisen könnten

In dieser Situation können Modelle ihre Nahkampfwaffenattacken stattdessen R&G-Modellen derselben Einheit zuweisen. Beachte, dass Schlachtgetümmel nicht von Charaktermodellen genutzt werden kann.

Abbildung 32 zeigt anhand eines komplexen Beispiels, wie Attacks zugewiesen werden können.

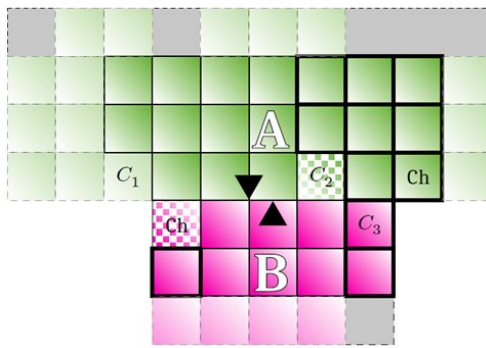


Abbildung 32: Zuweisen von Attacks.

Der Champion der Einheit B (Ch) und das Charaktermodell C2 kämpfen in einem Duell gegeneinander. Das bedeutet, dass beide ausschließlich dem jeweils anderen Modell Attacks zuweisen können. Die Modelle in Magenta und Grün können ihre Attacks den R&G-Modellen der gegnerischen Einheit zuweisen. Die fett umrandeten Modelle können außerdem Charaktermodellen/Champions Attacks zuweisen. Modelle in blasseren Farben mit gestricheltem Rand können nicht attackieren. Das Charaktermodell C1 kann nicht attackieren, da es sich nur mit dem im Duell kämpfenden Champion in Kontakt befindet. Falls C1 ein R&G-Modell wäre, könnte es Modellen in Magenta Attacks zuweisen.

15.D.e Trefferwürfe

Würfle einen W6 für jede Nahkampfwaffenattacke. Dies wird als Trefferwurf bezeichnet. Der benötigte Wert leitet sich von der Differenz der Offensivfertigkeit des attackierenden Modellteils und der Defensivfertigkeit des Modells ab, dem die Attacke zugewiesen wurde. Siehe Tabelle 6.

Trefferwurf-Modifikatoren können den benötigten Wert modifizieren. Ein gewürfelter Wert von 1 bedeutet stets einen Fehlschlag, ein gewürfelter Wert von 6 stets einen Erfolg, unabhängig von Modifikatoren.

Beispiel: Ein Modell hat Offensivfertigkeit 3, Attackewert 2 und ist mit einem Waffenpaar ausgerüstet, was insgesamt zu 3 Attacks führt. Zwei seiner Attacks werden einem Modell mit Defensivfertigkeit 2 zugewiesen, die auf 3+ treffen. Eine Attacke wird einem Modell mit Defensivfertigkeit 8 zugewiesen, die auf 5+ trifft.

Nachdem du die Anzahl der Treffer ermittelt hast, folge den Regeln für den Ablauf von Attacks.

Offensivfertigkeit minus Defensivfertigkeit	Benötigter Trefferwurf
4 oder mehr	2+
1 bis 3	3+
0 bis -3	4+
-4 bis -7	5+
-8 oder weniger	6+

Tabelle 6: Trefferwurf-tabelle im Nahkampf.

15.D.f Basekontakt Verlieren

Das Entfernen von Verlusten kann dazu führen, dass Einheiten Basekontakt zu gegnerischen Einheiten verlieren. Wenn dies geschieht, werden Einheiten folgendermaßen zurück in den Nahkampf geschoben:

1. Die Einheit, die Basekontakt verlieren wird ohne Verluste erlitten zu haben, wird um die kürzeste Distanz verschoben, die nötig ist, um den Basekontakt aufrechtzuerhalten.
2. Sollte dies nicht genügen, die Einheiten wieder in Kontakt zu bringen, bewege die Einheit, die die Verluste erlitten hat, die kürzeste Distanz, die nötig ist, um den Basekontakt aufrechtzuerhalten.

Eine Einheit kann lediglich in gerader Linie vor-, rück- oder seitwärts, oder in einer Kombination dieser Richtungen bewegt werden (eine nach der anderen). Im Nahkampf mit anderen gegnerischen Einheiten gebundene Einheiten können niemals auf diese Art bewegt werden. Einheiten können nicht durch die Einheitenbegrenzung anderer Einheiten oder durch unpassierbares Gelände bewegt werden. Sie können ebenfalls nicht in Basekontakt mit gegnerischen Einheiten bewegt werden, mit denen sie zuvor nicht in Basekontakt waren, dürfen sich jedoch näher als 1" an die Einheitenbegrenzung von im selben Nahkampf gebundenen Einheiten bewegen. Diese Bewegungen können nicht dazu genutzt werden, die Kanten zu ändern, mit denen Einheiten in Kontakt sind (d.h. eine in der Flanke gebundene Einheit muss auch nach der Bewegung weiterhin in der Flanke gebunden sein). Sollten mehrere Einheiten gleichzeitig den Basekontakt verlieren, bewege sie in der Reihenfolge, die es den meisten Einheiten erlaubt, im Nahkampf zu bleiben. Sollte es zwei gleichwertige Lösungen hierfür geben, entscheidet der aktive Spieler, welche dieser Lösungen angewendet wird.

Sollte die Bewegung keiner der beiden Einheiten ausreichen, um die Einheiten wieder zurück in den Nahkampf zu bringen, verlässt die betroffene Einheit den Nahkampf und folgt den Regeln für „Keine Feinde Mehr“.

15.E Duelle

15.E.a Duelle Aussprechen

Im Nahkampf gebundene Charaktermodelle und Champions können in Schritt 4 des Ablaufs einer Nahkampfrunde Duelle aussprechen (siehe „Ablauf einer Nahkampfrunde“). Der aktive Spieler kann mit einem seiner Charaktermodelle oder einem Champion ein Duell aussprechen, sofern es mindestens ein gegnerisches Charaktermodell oder einen Champion gibt, die das Duell annehmen könnten (die Einheit dieses gegnerischen Modells muss sich in Basekontakt mit der Einheit des Modells befinden, das das Duell ausgesprochen hat; außerdem darf in dem Nahkampf wie weiter unten erläutert noch kein Duell ausgefochten werden).

Falls das Duell abgelehnt wird oder falls kein Duell ausgesprochen wurde, kann der reaktive Spieler ein Duell mit einem seiner Charaktermodelle oder einem Champion aussprechen, sofern dieses Modell das Duell des aktiven Spieler nicht hätte annehmen können.

15.E.b Annehmen oder Ablehnen eines Duells

Falls ein Duell ausgesprochen wurde, darf der Gegner nun mit einem seiner Charaktermodelle oder Champions, die im selben Nahkampf gebunden sind, das Duell annehmen, um mit dem gegnerischen Charaktermodell oder Champion zu kämpfen, von dem das Duell ausgesprochen wurde. Das Modell, das das Duell annimmt, muss einer Einheit angeschlossen sein, die sich in Basekontakt mit der Einheit des Modells befindet, das das Duell ausgesprochen hat.

Falls das Duell nicht angenommen wird, gilt es als abgelehnt. Der Spieler, der das Duell ausgesprochen hat, bestimmt nun, falls vorhanden, ein gegnerisches Charaktermodell, das das Duell hätte annehmen können (beachte, dass Champions hiervon ausgenommen sind).

Das Modell, das bestimmt wurde:

- Verliert Unnachgiebig (falls vorhanden); außerdem wird seine Disziplin auf 0 gesetzt
- Kann keine Nahkampfattacken durchführen
- Verliert Um die Flagge Sammeln (falls vorhanden)
- Addiert im Falle eines Armeestandardenträgers nicht +1 zum Kampfergebnis seiner Seite

Diese Effekte enden:

- Am Ende des Spielerzugs, in dem der Nahkampf endet
- Wenn das Charaktermodell ein Duell ausspricht oder annimmt
- Am Ende des Spielerzugs, falls es kein gegnerisches Modell mehr gibt, das im selben Nahkampf gebunden ist und das ein Duell annehmen könnte

15.E.c Ein Duell Ausfechten

Falls ein Duell angenommen wurde, kämpfen das Modell, das das Duell ausgesprochen hat, und das Modell, das das Duell angenommen hat, ein Duell mit folgenden Regeln:

- Die beiden Modelle zählen als in Basekontakt miteinander (auch wenn sich ihre Bases physisch nicht berühren) und müssen all ihre Nahkampfwaffenattacken einander zuweisen.
- Nahkampfattacken, die gegen eine Einheit als Ganzes gerichtet werden (z.B. Atemattacken, Aufpralltreffer, Zermahlen, Niedertrampeln-Attacken) können nur gegen den gegnerischen Duellanten gerichtet werden. Nahkampfattacken, die gegen spezifische Modelle gerichtet sind (z.B. gegen alle Modelle in Basekontakt), sind davon nicht betroffen und funktionieren normal.
- Kein anderes Modell kann den beiden Duellanten Attacken zuweisen und Attacken bzw. Treffer von Nahkampfattacken können niemals auf ein Modell in einem Duell verteilt werden.
- Falls eines der Modelle in der Nahkampfphase als Verlust entfernt wird, bevor der andere Duellant die Möglichkeit hatte, alle Nahkampfattacken durchzuführen (diese Situation tritt häufig bei Charaktermodellen mit mehr als einem Agilitätswert ein, z.B. bei einem Reiter und seinem Reittier, oder bei einem Modell mit Niedertrampeln-Attacken), müssen alle Attacken, die noch nicht durchgeführt wurden, gegen das entfernte Modell gerichtet werden, als ob es noch immer in Basekontakt wäre, um einen Overkill-Bonus zu erhalten. Beachte, dass die Lücke durch das entfernte Modell sofort, also während des Initiativeschritts, in dem das Modell entfernt wurde, entsprechend den Regeln für „Entfernen von Champions und Charaktermodellen“ geschlossen wird.
- Falls einer der Duellanten als Verlust entfernt wird, im Nahkampf aufgerieben wird oder der Kampf aus irgendeinem Grund endet (auch wenn die Einheiten durch einen geteilten Nahkampf getrennt werden), endet das Duell am Ende dieser Phase. Falls keines der Modelle als Verlust entfernt wird und ihre beiden Einheiten zu Beginn der nächsten Nahkampfrunde weiter im Nahkampf gebunden sind, besteht das Duell fort. Bevor dieses Duell endet, kann kein anderes Duell im selben Nahkampf ausgesprochen werden.

15.E.d Overkill

Während eines Duells zählt jeder überschüssige Lebenspunktverlust zum Kampfergebnis hinzu, bis zu einem Maximum von +3.

15.F Gewinn einer Nahkampfrunde

15.F.a Kampfergebnis

Nachdem alle Initiativeschritte durchlaufen sind (also alle Modelle die Gelegenheit hatten zu attackieren), wird der Gewinner dieser Nahkampfrunde ermittelt, indem das Kampfergebnis beider Seiten berechnet wird. Zähle hierfür alle Kampfergebnisboni zusammen. Die Seite mit dem höheren Kampfergebnis gewinnt die Nahkampfrunde und die Seite mit dem niedrigeren Kampfergebnis verliert diese. Bei einem Unentschieden werden beide Seiten als Gewinner behandelt. Die Kampfergebnisboni werden im Anschluss erläutert und sind in Tabelle 7 zusammengefasst.

15.F.a.1 Lebenspunktverluste gegnerischer Einheiten: +1 pro Lebenspunktverlust

Jeder Spieler zählt alle Lebenspunkteverluste zusammen, die bei gegnerischen Einheiten im selben Nahkampf in derselben Nahkampfrunde verursacht wurden. Hierzu zählen auch Einheiten, die während dieser Nahkampfrunde den Nahkampf verlassen haben oder vernichtet wurden.

15.F.a.2 Overkill: +1 für jeden Lebenspunktverlust (bis zu +3)

In einem Duell werden überschüssige Lebenspunktverluste, die zugefügt wurden, nachdem das gegnerische Modell als Verlust entfernt wurde, zum Kampfergebnis gezählt. Ein Maximum von +3 kann so zum Kampfergebnis hinzugefügt werden. Beachte, dass überschüssige Lebenspunktverluste nur in einem Duell gezählt werden und in jeder anderen Situation ignoriert werden.

15.F.a.3 Angriff: +1

Jede Seite mit einem oder mehreren angreifenden Modellen erhält +1 auf ihr Kampfergebnis.

15.F.a.4 Gliederbonus: +1 für jedes vollständige Glied nach dem Ersten (bis zu +3)

Jede Seite addiert für jedes vollständige Glied nach dem ersten in einer einzelnen Einheit +1 zu ihrem Kampfergebnis, bis zu einem Maximum von +3. Jede Seite kann diesen Bonus nur für eine einzige Einheit erhalten (verwende die Einheit mit dem größten Gliederbonus). Einheiten in Schlachtreihe addieren keinen Gliederbonus zu ihrem Kampfergebnis.

15.F.a.5 Standarten: +1 für jede Standarte und Armeestandartenträger

Jede Seite addiert für jeden Standartenträger und Armeestandartenträger, der am Ende der Nahkampfrunde im Nahkampf gebunden ist, +1 auf ihr Kampfergebnis.

15.F.a.6 Flankenbonus: +1 oder +2

Jede Seite addiert +1 auf ihr Kampfergebnis, wenn eine oder mehrere ihrer Einheiten in einer Flanke des Gegners kämpft. Wenn zumindest eine dieser Einheiten (die einen Gegner in der Flanke attackiert) ein oder mehrere vollständige Glieder hat, addiere stattdessen +2.

15.F.a.7 Rückenbonus: +2 oder +3

Jede Seite addiert +2 auf ihr Kampfergebnis, wenn eine oder mehrere ihrer Einheiten im Rücken des Gegners kämpft. Wenn zumindest eine dieser Einheiten (die einen Gegner im Rücken attackiert) ein oder mehrere vollständige Glieder hat, addiere stattdessen +3.

15.F.a.8 Zusammenfassung der Kampfergebnisboni

Lebenspunktverluste gegnerischer Einheiten +1 pro Lebenspunktverlust

Overkill +1 pro Lebenspunktverlust (bis zu +3)

Angriff +1

Gliederbonus +1 für jedes vollständige Glied nach dem ersten (bis zu +3)

Standarte +1 für jeden Standartenträger und Armeestandartenträger

Flankenbonus +1 oder +2

Rückenbonus +2 oder +3

Tabelle 7: Zusammenfassung der Kampfergebnisboni

15.G Aufriebstest

Jede Einheit auf der Seite der Verlierer einer Nahkampfunde muss einen Aufriebstest ablegen. Die Reihenfolge wird vom verlierenden Spieler bestimmt. Ein Aufriebstest ist ein Disziplintest mit einem Malus in Höhe der Differenz der Kampfergebnisse (wenn z.B. der Vergleich der Kampfergebnisse 6 zu 3 ergab, müssen Einheiten auf der verlierenden Seite einen Aufriebstest mit einem Malus von -3 ablegen).

Wenn der Test bestanden wird, bleibt die Einheit im Nahkampf gebunden. Wenn der Aufriebstest misslingt, wird die Einheit aufgerieben und flieht. Beachte, dass Einheiten innerhalb von 6" um eine aufgeriebenen Einheit einen Paniktest ablegen müssen (siehe Paniktest).

15.G.a Standhaft

Jede Einheit mit mehr vollständigen Gliedern als jede gegnerische Einheit im selben Nahkampf ist standhaft. Standhafte Einheiten ignorieren Disziplinmodifikatoren durch die Kampfergebnisdifferenz, wenn sie einen Aufriebstest ablegen (dies gilt auch für Tests für eine Nahkampfneuformierung).

15.G.b. Gestörte Kampfordnung

Eine Einheit profitiert nicht von Standhaft, wenn sie mit einer gegnerischen Einheit, die mindestens 2 vollständige Glieder besitzt, in der Flanke oder im Rücken im Nahkampf gebunden ist.

15.G.c Keine Feinde Mehr

Vernichtet eine Einheit alle gegnerischen Einheiten in Basekontakt, ist sie nicht länger im Nahkampf gebunden (und trägt somit keine Boni wie Standarte oder Flankenbonus zum Kampfergebnis bei). Diese Einheiten zählen immer, als hätten sie den Nahkampf gewonnen, und können entweder überrennen (falls sie angegriffen haben) oder eine Drehung oder Neuformierung nach dem Nahkampf durchführen.

Geschieht dies in einem Nahkampf mit mehreren Einheiten, zählen alle Lebenspunkteverluste, die die Einheit verursacht oder erlitten hat, zum Kampfergebnis hinzu. Alle anderen Boni werden ignoriert. Die Einheit selbst muss keinen Aufriebstest ablegen, da sie immer zählt, als hätte sie den Nahkampf gewonnen.

15.G.d Geteilter Nahkampf

Falls durch das Entfernen von Verlusten zwei oder mehr Untergruppen sich bekämpfender Einheiten entstehen (siehe Abbildung 33), wird das Kampfergebnis wie üblich ermittelt (inkl. aller beteiligter Einheiten). Flanken- und Rückenbonus gelten jedoch nur, wenn nach Entfernen der Verluste noch Basekontakt gegeben ist. In der nächsten Nahkampfphase zählt jede Untergruppe als eigenständiger Nahkampf.

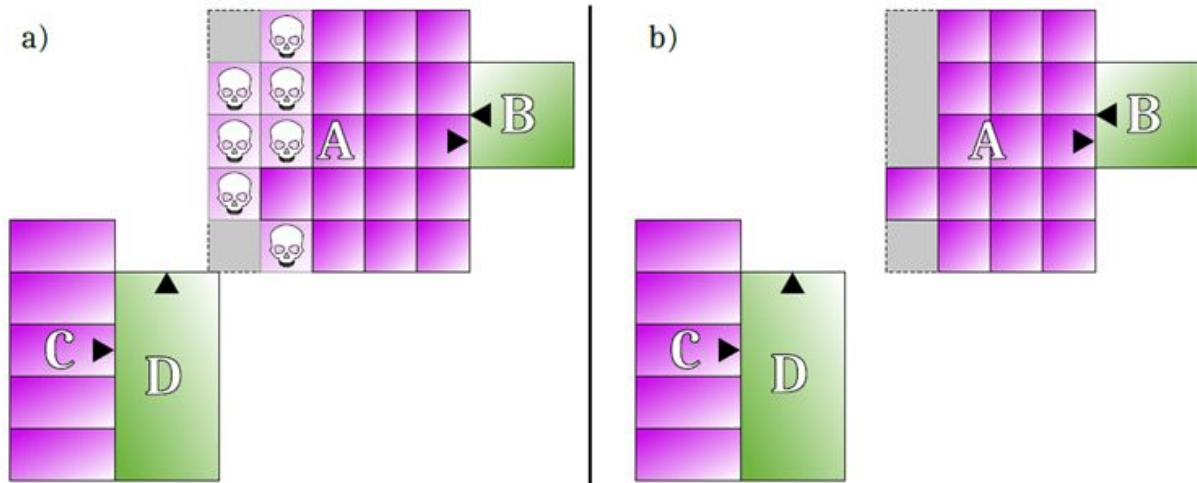


Abbildung 33: Geteilter Nahkampf

a) Einheit A erleidet Verluste, sodass Einheit D nicht mehr in Basekontakt ist. Weder Einheit A noch Einheit D können zurück in Basekontakt bewegt werden, da sie noch in Basekontakt mit anderen Gegnern sind (siehe „Basekontakt Verlieren“). Ermittle das Kampfergebnis in diesem Fall wie für einen einzelnen Nahkampf (nur Einheit C gewährt einen Flankenbonus).

b) Im nächsten Spielerzug wird diese Situation als zwei separate Nahkämpfe behandelt.

15.H Verfolgen und Überrennen

Bevor aufgeriebene Einheiten bewegt werden, kann jede Einheit in Basekontakt mit der/n aufgeriebenen Einheit/en entscheiden, eine aufgeriebene Einheit zu verfolgen (jede verfolgende Einheit kann eine einzelne aufgeriebene Einheit verfolgen - dies können auch unterschiedliche aufgeriebene Einheiten sein). Bestimme die Richtung der Fluchtbewegung wie folgt:

- Ist die aufgeriebene Einheit in Kontakt mit einer einzigen gegnerischen Einheit, richtet sich die Fluchtbewegung direkt von dieser Einheit weg.
- Ist die aufgeriebene Einheit in Kontakt mit mehr als einer gegnerischen Einheit, bestimmt der Besitzer der gegnerischen Einheiten, von welcher dieser Einheiten die Fluchtbewegung weggerichtet ist.

Um einen aufgeriebenen Gegner zu verfolgen, darf die Einheit nicht mit einer nicht-aufgeriebenen Einheit im Nahkampf gebunden sein und muss sich in Basekontakt mit der aufgeriebenen Einheit befinden. Einheiten können sich entscheiden, nicht zu verfolgen, müssen dafür allerdings einen Disziplintest bestehen, der als Test zum Unterbinden der Verfolgung bezeichnet wird. Schlägt dieser fehl, muss die Einheit verfolgen. Falls der Test bestanden wird, darf die Einheit eine Drehung oder eine Neuformierung nach dem Nahkampf durchführen.

15.H.1 Überrennen

Eine Einheit darf eine besondere Verfolgungsbewegung durchführen, die Überrennen genannt wird, wenn in ihrer ersten Nahkampfunde nach ihrem Angriff alle gegnerischen Einheiten in Basekontakt vollständig vernichtet wurden (dies schließt Einheiten mit ein, die aufgrund von Instabil o.ä. entfernt wurden). Überrennen folgt den gleichen Regeln wie Verfolgen, außer dass Schritt 1. Drehung ignoriert wird (Überrennen wird also immer in einer geraden Linie vorwärts durchgeführt) und dass kein Test zum Unterbinden der Verfolgung

erforderlich ist. Überprüfe für jede gegnerische Einheit, die im Verlauf dieser Bewegung angegriffen werden könnte, in welchem ihrer Bereiche sich die überrennende Einheit befindet. Sollte die Überrennbewegung zu einem Angriff führen, geschieht dies in dem Bereich, der zu diesem Zeitpunkt ermittelt wird.

15.H.a. Für Flucht- und Verfolgungsdistanz Würfeln

Jede aufgeriebene Einheit würfelt nun 2W6 und ermittelt hiermit ihre Fluchtdistanz, und jede Einheit, die beschlossen hat zu verfolgen, würfelt nun 2W6, um ihre Verfolgungsdistanz zu ermitteln. Sollte die Verfolgungsdistanz einer verfolgenden Einheit gleich oder größer als die Fluchtdistanz der verfolgten Einheit sein, wird die fliehende Einheit sofort zerstört. Entferne die Einheit als Verlust (keinerlei Schutzwürfe sind erlaubt). Falls mehrere Einheiten aus dem gleichen Nahkampf fliehen, entspricht die Reihenfolge der Fluchtbewegungen der Reihenfolge, in der die Fluchtdistanzen gewürfelt wurden (der Besitzer bestimmt die Reihenfolge, in der die Fluchtdistanzen gewürfelt werden). Der aktive Spieler bestimmt, welcher Spieler zuerst für die verfolgenden Einheiten würfelt. Jeder Spieler bestimmt für die eigenen Einheiten die Reihenfolge, in der für die Verfolgungsdistanz gewürfelt wird.

15.H.b Fluchtdistanz und Fliehende Einheiten

Jede aufgeriebene Einheit, die nicht eingeholt und zerstört wurde, flieht nun direkt von der zuvor bestimmten gegnerischen Einheit weg. Drehe die fliehende Einheit so, dass sich ihre Hinterkante parallel zur Kante, mit der sie gebunden war, der Einheit befindet, von der die Fluchtbewegung weggerichtet ist. Bewege anschließend die fliehende Einheit die zuvor ermittelte Fluchtdistanz in Zoll geradeaus vorwärts. Folge den Regeln für Fluchtbewegungen, mit der Ausnahme, dass Einheiten, die sich im gleichen Nahkampf befinden, keine Tests für schwieriges Gelände verursachen. Falls keine Fluchtrichtung bestimmt werden kann, z.B. weil die gegnerische Einheit, die die Nahkampfrunde gewonnen hat, als Verlust entfernt wurde, flieht die aufgeriebene Einheit in direkter Richtung von der nächstgelegenen gegnerischen Einheit weg (Mittelpunkt der Einheit zu Mittelpunkt der Einheit).

15.H.c Verfolgungsdistanz und Verfolgende Einheiten

Jede verfolgende Einheit führt nun eine Verfolgungsbewegung durch, die in 3 aufeinanderfolgende Schritte unterteilt ist.

Unpassierbares Gelände, gegnerische Einheiten, die aus demselben Nahkampf wie die verfolgende Einheit geflohen sind, und befreundete Einheiten, die nicht Teil dieses Nahkampfs waren, zählen für die Verfolgungsbewegung als Hindernis. Modelle können nicht in oder durch Hindernisse während der Verfolgungsbewegung bewegt werden. Alle befreundeten Einheiten, die Teil des gleichen Nahkampfs waren, werden für die Schritte 1 und 2 der Verfolgungsbewegung wie offenes Gelände behandelt.

Bevor Einheiten bewegt werden, überprüfe:

- Welche verfolgende Einheit eine gegnerische Einheit angreifen könnte (siehe 2.2 Gegnerische Einheit weiter unten). Ignoriere andere verfolgende Einheiten, die eine Angriffsbewegung unmöglich machen könnten.
- Für jede gegnerische Einheit, die im weiteren Verlauf dieser Bewegung angegriffen werden könnte, in welchem Bereich sich die verfolgende Einheit befindet. Sollte die Verfolgungsbewegung zu einem Angriff führen, wird dieser in dem Bereich stattfinden, der zu diesem Zeitpunkt ermittelt wurde.

Angreifende Einheiten werden zuerst bewegt, und zwar in der Reihenfolge, die der Prioritätenreihenfolge unter „Kontakt Maximieren“ (siehe Abbildung 35) am besten entspricht. Anschließend werden die restlichen Verfolgungsbewegungen durchgeführt, deren Reihenfolge der Besitzer bestimmt.

1.Drehung

Die verfolgende Einheit dreht sich so, dass sie in die gleiche Richtung blickt wie die verfolgte Einheit, bzw. in die gleiche Richtung, in die die verfolgte Einheit blicken würde, sollte diese zerstört worden sein. Ignoriere die Einheitenabstandsregel für diese Drehung.

Nach der Drehung tritt eine der folgenden vier Situationen ein. Falls mehrere zutreffen, wende die jeweils erstgenannte an.

1. Falls sich die Vorderkante der verfolgenden Einheit mit der Spielfeldkante überlappen würde, verfolgt die Einheit vom Spielfeld (siehe „Vom Spielfeld Verfolgen“).
2. Falls sich die Vorderkante der verfolgenden Einheit mit einer gegnerischen Einheitenbegrenzung überlappen würde, wird diese Einheit angegriffen. Entferne die verfolgende Einheit vom Spielfeld und platziere sie zurück auf dem Spielfeld, mit ihrer Vorderkante in Basekontakt mit der Kante des Ziels, die vor der Drehung bestimmt wurde. Die Anzahl der gebundenen Modelle wird wie gewöhnlich maximiert, aber der Mittelpunkt der Einheit muss dabei so nah wie möglich an seiner Ausgangsposition liegen. Gibt es nicht genügend Platz, um die verfolgende Einheit zu platzieren, behandle die gegnerische Einheit stattdessen als Hindernis.
3. Wenn sich die Vorderkante der verfolgenden Einheit mit einem Hindernis überlappen würde, dreht sich die Einheit stattdessen so, dass ihre Vorderkante so nah wie möglich in die Richtung der fliehenden Einheit zeigt, dabei jedoch die Einheitenabstandsregel einhält (im Normalfall bedeutet dies, dass man 1“ vom Hindernis entfernt stoppt), und bewegt sich dann nicht weiter (d.h. ignoriere Schritte 2. und 3.).
4. Wenn die Vorderkante der verfolgenden Einheit keine der oben genannten Elemente berührt, fahre mit Schritt 2 fort. Beachte, dass nur die Vorderkante frei sein muss. Einheitenbegrenzungen, unpassierbares Gelände oder die Spielfeldkante, die sich mit anderen Teilen der Einheit überlappen, werden während der Schritte 1-3 ignoriert.

2. Geradeaus Vorwärts

Prüfe, ohne die verfolgende Einheit zu bewegen, was die erste Hürde (Spielfeldkante, Einheitenbegrenzung oder unpassierbares Gelände) direkt vor der verfolgenden Einheit wäre. Dies betrifft den Bereich in Form eines Rechteckes, das durch die Vorderkante und die gewürfelte Verfolgungsdistanz gebildet wird. Die Einheitenabstandsregel wird hierfür sowie für alle Bewegungen während Geradeaus Vorwärts ignoriert. Trifft mehr als einer dieser Fälle zu, wende den jeweils erstgenannten an.

2.1 Spielfeldkante

Wäre die erste Hürde die Spielfeldkante, bewege die Einheit geradeaus vorwärts, bis sie die Spielfeldkante berührt, und folge dann den Regeln für Vom Spielfeld Verfolgen.

2.2 Gegnerische Einheit

Wäre die erste Hürde eine gegnerische Einheitenbegrenzung einer Einheit, die nicht aus dem gleichen Nahkampf geflohen ist, erklärt die verfolgende Einheit einen Angriff gegen diese Einheit, wobei die Verfolgungsdistanz als Angriffsreichweite verwendet wird. Gibt es mehr als ein mögliches Ziel, sucht sich die verfolgende Einheit aus, wen sie angreift. Die angegriffene Einheit kann keine Angriffsreaktionen durchführen (auch dann nicht, wenn sie bereits flieht). Die verfolgende Einheit führt sofort eine Angriffsbewegung (den normalen Regeln für Angriffsbewegungen entsprechend) gegen die zuvor bestimmte Kante der angegriffenen Einheit durch.

Wenn die verfolgende Einheit einem Kampf beitrifft, der während dieser Nahkampfphase bereits durchgeführt wurde oder entstand, wird der Kampf in der nächsten Nahkampfphase durchgeführt (die neu angreifende Einheit zählt weiterhin als angreifend). Wenn die verfolgende Einheit einem Kampf beitrifft, der nicht während dieser Nahkampfphase entstanden ist und der noch nicht durchgeführt wurde, erhält die Einheit in dieser Phase erneut die Chance zu kämpfen und auch zu verfolgen.

Sollte es unmöglich sein, den Angriff zu vollenden, führt die Einheit keine misslungene Angriffsbewegung durch, sondern behandelt die gegnerische Einheit als Hindernis und fährt mit Schritt 2.3 fort.

2.3 Hindernis oder keine Hürde

Wenn die erste Hürde, falls vorhanden, nicht die Einheitenbegrenzung einer gegnerischen Einheit oder die Spielfeldkante ist, bewegt sich die verfolgende Einheit entsprechend ihrer Verfolgungsdistanz geradeaus vorwärts. Führt dies dazu, dass die Vorderkante der Einheit in Basekontakt mit einem Hindernis gerät, stoppt die Bewegung der Einheit.

3. Legale Position?

Überprüfe am Ende einer Verfolgungsbewegung, ob sich die Einheit in einer legalen Position befindet. Sie kann nicht in Basekontakt mit einer Einheit sein, gegen die sie keinen Angriff angesagt hat und muss der Einheitenabstandsregel folgen; dies schließt befreundete Einheiten mit ein, die Teil des gleichen Nahkampfs waren. Befindet sich die Einheit nicht in einer legalen Position, verfolge die Bewegung der Einheit soweit zurück, bis sie sich in einer legalen Position befindet und der Einheitenabstandsregel folgt.

Abbildung 34 zeigt ein einfaches Beispiel einer Verfolgungsbewegung. Abbildung 35 zeigt einen Fall, in dem zwei Einheiten in einen Gegner verfolgen und Abbildung 36 zeigt komplexere Fälle.

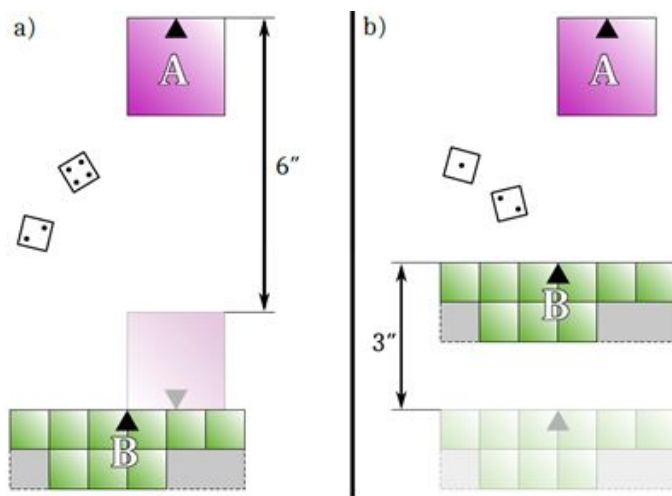


Abbildung 34: Einfaches Beispiel einer Verfolgung.

a) Einheit A wird aufgerieben. Sie dreht sich von Einheit B weg und bewegt sich entsprechend der Fluchtdistanz vorwärts.

b) Einheit B verfolgt. Sie muss sich nicht drehen, da sie bereits in die gleiche Richtung wie Einheit A blickt und bewegt sich entsprechend der Verfolgungsdistanz vorwärts.

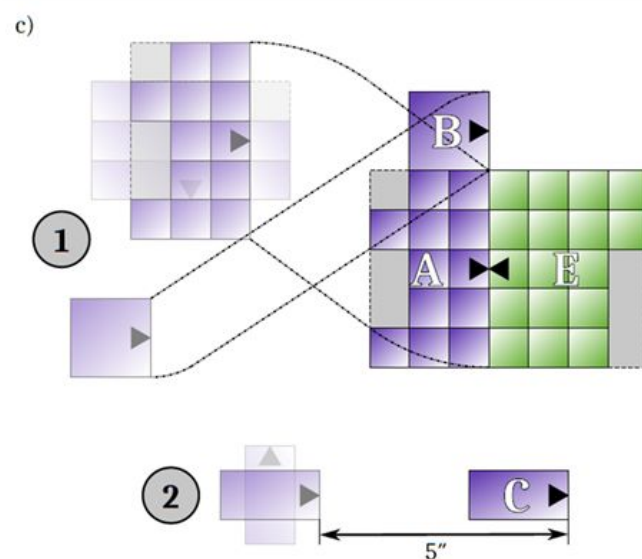
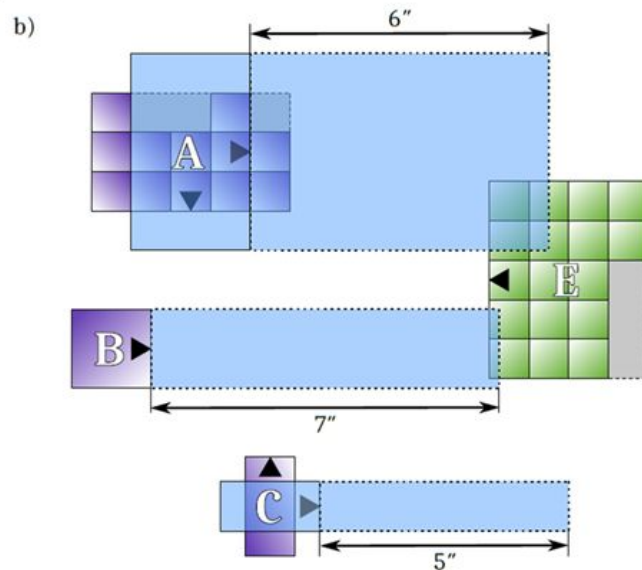
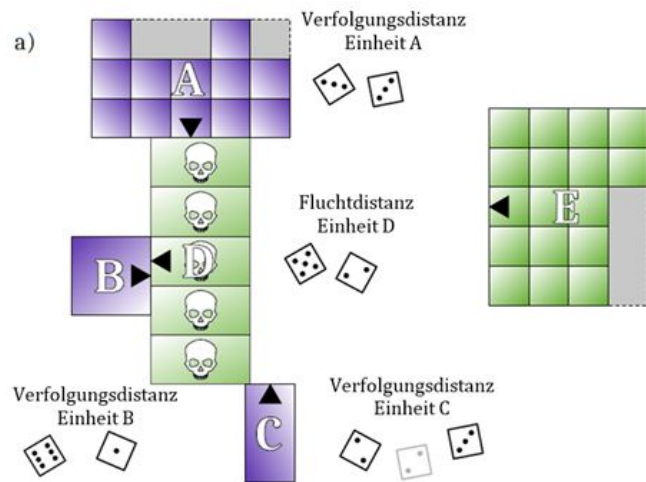


Abbildung 35: Beispiel von zwei Einheiten, die in die gleiche gegnerische Einheit verfolgen

a) Einheit D verliert den Nahkampf, wird aufgegeben und flieht 7". Der Besitzer der gewinnenden Einheiten bestimmt, zunächst die Verfolgungsdistanz für Einheit A zu würfeln. 6" ist nicht genug, um die fliehende Einheit einzuholen. Einheit B hat eine Verfolgungsdistanz von 7", was somit gleich oder höher als die Fluchtdistanz von Einheit D ist. Die fliehende Einheit wird sofort zerstört. Die Verfolgungsdistanz von Einheit C beträgt 5".

b) Beim Überprüfen, welche Einheiten eine gegnerische Einheit während ihrer Verfolgungsbewegung angreifen, bevor irgendwelche verfolgenden Einheiten bewegt werden, wird festgestellt, dass sowohl Einheit A als auch Einheit B einen Angriff gegen Einheit E durchführen würden. Daher erklären beide Einheiten einen Angriff gegen Einheit E. Einheit C wird keinen Angriff gegen eine gegnerische Einheit durchführen.

c) Nun führen zuerst Einheiten A und B ihre Verfolgungsbewegung durch. Während dieser Bewegung behandeln sie sich gegenseitig als offenes Gelände und können sich daher durch die jeweils andere Einheit bewegen. Ansonsten gelten die normalen Regeln für das Bewegen von Angreifern (maximal eine Drehung erlaubt, Kontakt wird maximiert). Um die Anzahl der Modelle und Einheiten in Basekontakt zu maximieren, wird die Vorderkante von Einheit A an der Vorderkante von Einheit E ausgerichtet, während sich Einheit B in Kontakt über Eck zu Einheit E bewegt. Anschließend dreht sich Einheit C und bewegt sich entsprechend ihrer Verfolgungsdistanz in einer geraden Linie vorwärts.

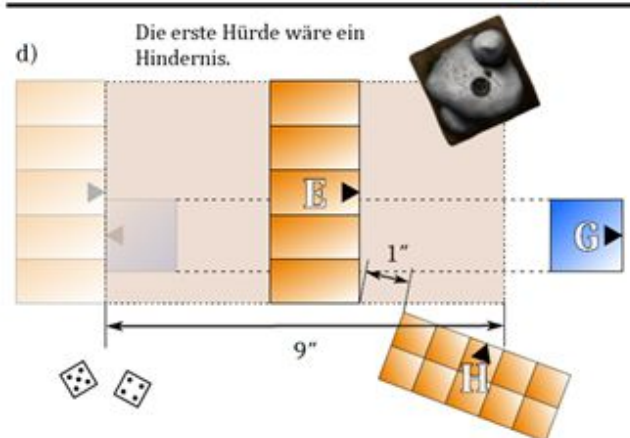
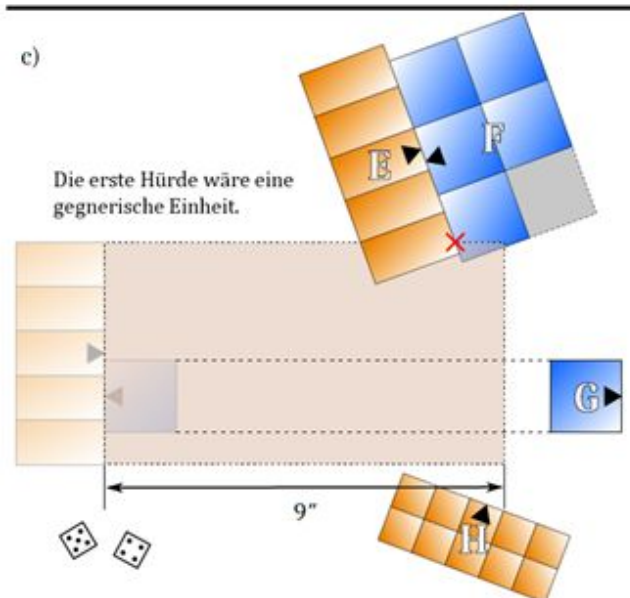
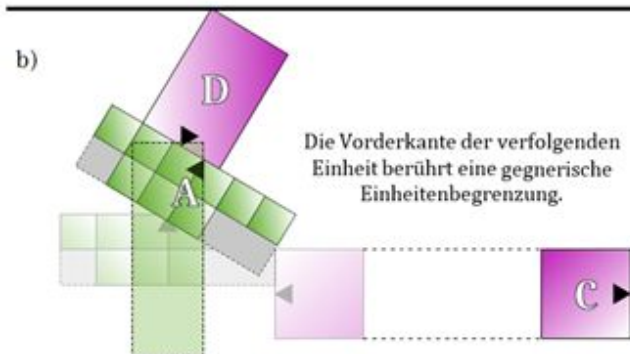
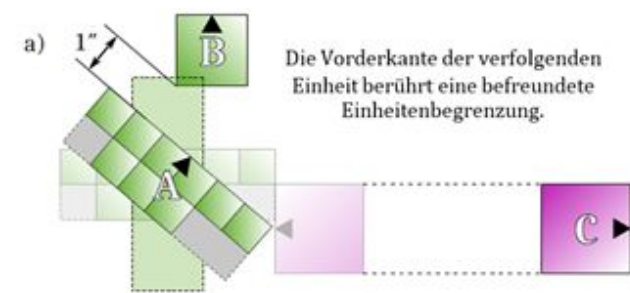


Abbildung 36: Beispiele von Verfolgungsbewegungen.

a) Einheit C befindet sich in der Flanke von Einheit A. Einheit A gewinnt den Nahkampf, Einheit C wird aufgerieben und flieht. Einheit A verfolgt. Durch die Drehung würde sich die Vorderkante von Einheit A mit der befreundeten Einheit B überlappen. Daher wird die Drehung so weit wie möglich in die beabsichtigte Richtung durchgeführt und die Verfolgungsbewegung endet.

b) Einheit C befindet sich in der Flanke von Einheit A. Einheit A gewinnt den Nahkampf, Einheit C wird aufgerieben und flieht. Einheit A verfolgt. Durch die Drehung würde sich die Vorderkante von Einheit A mit der gegnerischen Einheit D überlappen. Einheit A wird vom Spielfeld entfernt und so zurückgestellt, dass ihre Vorderkante in Basekontakt mit der Vorderkante der angegriffenen Einheit D ist. Dabei wird der Kontakt maximiert, während der Mittelpunkt der Einheit so nah wie möglich an seiner Startposition verweilt.

c) Einheit G wird aufgerieben und flieht vor Einheit E. Während der Drehung gerät die Einheit an keine Hürde. Die erste Hürde während der Bewegung wäre Einheit F. Daher muss Einheit E eine Angriffsbewegung gegen Einheit F durchführen. Maximiere Kontakt wie üblich.

d) Einheit G wird aufgerieben und flieht vor Einheit E. Während der Drehung gerät die Einheit an keine Hürde. Die erste Hürde während der Bewegung wäre unpassierbares Gelände. Einheit E wird in Kontakt mit dem unpassierbarem Gelände bewegt. Allerdings verstößt diese Position gegen die Einheitenabstandsregel. Die Verfolgungsbewegung von Einheit E wird bis zu ihrer letzten legalen Position zurückverfolgt.

15.H.d Vom Spielfeld Verfolgen

Wenn eine Einheit vom Spielfeld verfolgt, verlässt sie das Spielfeld und kehrt in der nächsten Bewegungsphase des Besitzers zurück. Dabei werden die Regeln für die Ankunft von Einheiten aus dem Hinterhalt angewendet, mit folgenden Ausnahmen:

- Die Einheit kommt automatisch an.
- Die Einheit muss so platziert werden, dass die Mitte ihres hintersten Glieds die Spielfeldkante an der Stelle berührt, bzw. die Spielfeldkante so nah wie möglich zu dieser Stelle berührt, an der sie das Spielfeld verlassen hat.
- Die Einheit kommt in der gleichen Formation an, in der sie das Spielfeld verlassen hat.
- Die Einheit zählt am Ende des Spiels nicht als zerstört und verliert auch nicht Punktend.

15.H.e Drehung nach dem Nahkampf und Neuformierung nach dem Nahkampf

Nachdem sich verfolgende und fliehende Einheiten bewegt haben, können andere Einheiten, die im gleichen Nahkampf gebunden waren und es jetzt nicht mehr sind, eines der folgenden Manöver durchführen (die Reihenfolge wird nach den Regeln für „Gleichzeitige Effekte“ bestimmt).

15.H.e.1 Drehung nach dem Nahkampf

Die Einheit dreht sich um ihren Mittelpunkt und/oder kann Modelle mit der Modellregel An vorderster Front neu anordnen (dabei müssen legale Positionen eingehalten werden).

15.H.e.2 Neuformierung nach dem Nahkampf

Die Einheit führt eine Neuformierung durch. Wenn sie dies tut, verliert die Einheit bis zum Start des nächsten Spielerzugs Punktend, um Sekundärziele zu gewinnen. Außerdem kann sie während des nächsten Spielerzugs keine Angriffe ansagen.

15.I Nahkampfneuformierungen

Jede Einheit, die noch im Nahkampf gebunden ist, nachdem sich alle fliehenden und verfolgenden Einheiten bewegt haben und alle Drehungen sowie Neuformierungen nach dem Nahkampf durchgeführt wurden, absolviert eine Nahkampfneuformierung.

- Einheiten auf der Verliererseite des Nahkampfs müssen hierfür einen Disziplintest bestehen. Verwende die gleichen Modifikatoren wie für den zuvor durchgeführten Aufriebstest (verwende also die Kampfergebnisdifferenz, außer bei Einheiten, die unnachgiebig oder standhaft sind).
- Einheiten, die mit mehr als einer Kante im Nahkampf gebunden sind, können niemals eine Nahkampfneuformierung durchführen.
- Nachdem alle Disziplintests abgelegt wurden, bestimmt der aktive Spieler, welcher Spieler seine Nahkampfneuformierungen zuerst durchführt. Nachdem dieser Spieler alle seine Nahkampfneuformierungen mit jeder seiner Einheiten vollendet hat (eine Einheit nach der anderen, in beliebiger Reihenfolge), führt der Gegner seine Nahkampfneuformierungen durch.
- Jeder Spieler kann sich dazu entscheiden, keine Nahkampfneuformierung mit einer oder mehreren seiner Einheiten durchzuführen.

Wenn eine Nahkampfneuformierung durchgeführt wird, entferne die Einheit vom Spielfeld und platziere sie zurück, mit folgenden Einschränkungen:

- Die Einheit muss in einer legalen Position platziert werden (gemäß der Einheitenabstandsregel, usw.)
 - Der Einheit ist es dabei gestattet, innerhalb von 0,5“ von Einheiten platziert zu werden, die im gleichen Nahkampf gebunden sind. Dabei kann die Einheit jedoch nicht in Basekontakt

mit gegnerischen Einheiten geraten, mit denen sie nicht bereits vor der Nahkampfneueformierung in Basekontakt war.

- Die Einheit muss in Basekontakt mit jeder gegnerischen Einheit platziert werden, mit der sie bereits vor der Nahkampfneueformierung in Basekontakt war, und muss dabei mit der identischen Kante der gegnerischen Einheiten in Kontakt bleiben.
- Alle Modelle der Einheit müssen mit ihrem Mittelpunkt innerhalb ihrer Marschbewegung von ihrer Position vor der Nahkampfneueformierung platziert werden.
- Charaktermodelle, die in Basekontakt mit einem Gegner waren, müssen dies auch nach der Nahkampfneueformierung sein.
 - Dies gilt sowohl für gegnerische als auch für befreundete Charaktermodelle.
 - Ein Charaktermodell kann dabei in Basekontakt mit anderen gegnerischen Modellen enden als es vor der Nahkampfneueformierung war.
- Nach der Nahkampfneueformierung müssen mindestens genauso viele Modelle der Einheit, die die Nahkampfneueformierung durchführt, in Basekontakt mit gegnerischen Modellen sein wie zuvor.
 - Dabei muss es sich nicht um die gleichen Modelle handeln.

Zudem müssen, nachdem ein Spieler alle seine Nahkampfneueformierungen durchgeführt hat, alle gegnerischen Modelle, die vor der Nahkampfneueformierung in Basekontakt mit Modellen der gegnerischen Seite waren, nach der Nahkampfneueformierung weiterhin in Basekontakt sein. Sie können aber mit anderen Modellen oder Einheiten gebunden sein.

Abbildung 37 zeigt Beispiele von Nahkampfneueformierungen.

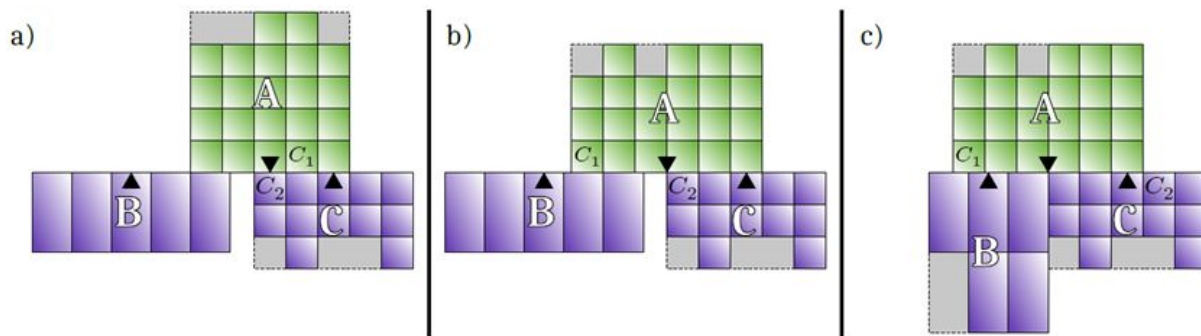


Abbildung 37: Nahkampfneueformierungen

- a) Am Ende der Nahkampfrunde ist die kombinierte Einheit A sowohl mit Einheit B als auch der kombinierten Einheit C gebunden. Alle Einheiten führen eine Nahkampfneueformierung durch, beginnend mit Einheit A.
- b) Nach der Nahkampfneueformierung von Einheit A hat die Einheit einen Rang zu ihrer Linken hinzugefügt und das Charaktermodell, das sich der Einheit angeschlossen hat, hat sich nach links bewegt.
- c) Während der Nahkampfneueformierung von Einheit B bewegt sich diese so weit nach rechts wie möglich und die zwei Modelle, die nicht in Basekontakt mit gegnerischen Modellen waren, bewegen sich in das zweite Glied. Einheit C verändert ihre Position nicht, aber das Charaktermodell, das sich der Einheit angeschlossen hat, bewegt sich in eine Position, in der es nur mit einem einzigen gegnerischen Modell in Basekontakt ist.

16 Verluste

Modelle, die nicht verhinderte Verwundungen erlitten haben, verlieren Lebenspunkte.

16.A Verlust von Lebenspunkten

16.A.a R&G-Modelle

Alle R&G-Modelle innerhalb derselben Einheit bis auf Champions teilen sich einen gemeinsamen Lebenspunktevorrat. Falls die Attacke gegen ein R&G-Modell gerichtet war oder auf ein R&G-Modell verteilt wurde, verliert der kombinierte R&G-Lebenspunktevorrat 1 Lebenspunkt für jede nicht verhinderte Verwundung. Falls jedes R&G-Modell 1 Lebenspunkt besitzt, wird für jeden verlorenen Lebenspunkt ein R&G-Modell als Verlust entfernt.

Falls die R&G-Modelle mehr als 1 Lebenspunkt pro Modell besitzen entferne ganze R&G-Modelle, wann immer dies möglich ist. Vermerke aus dem Lebenspunktevorrat verlorene Lebenspunkte, die nicht genug sind, um das Entfernen eines ganzen Modells zu bewirken. Diese verlorenen Lebenspunkte fließen in künftige Attacken mit ein. So verliert z.B. eine Einheit aus 10 Trollen (jeweils 3 Lebenspunkte) 7 Lebenspunkte. Entferne zwei ganze Modelle (6 Lebenspunkte); 1 Lebenspunkt bleibt übrig und muss vermerkt werden. Später verliert diese Einheit 2 Lebenspunkte, was ausreichend ist, um einen einzelnen Troll zu entfernen, da 1 Lebenspunkt durch die vorhergehende Attacke verloren wurde.

Falls alle nicht-Champion R&G-Modelle einer Einheit ausgelöscht werden, verliert der Champion eventuelle überzählige verlorene Lebenspunkte (sogar dann, wenn sich der Champion in einem Duell befindet). Falls es keinen Champion gibt, werden die überzähligen verlorenen Lebenspunkte ignoriert.

Falls eine Einheit aus R&G-Modellen verschiedener Typen und/oder Höhen besteht, haben alle Modelle, die sowohl denselben Typ als auch dieselbe Höhe haben, ihren eigenen separaten Lebenspunktevorrat.

16.A.b Champions

Obwohl Champions R&G-Modelle sind, hat jeder Champion seinen eigenen Lebenspunktevorrat und folgt den unten beschriebenen Regeln für Charaktermodelle. Falls R&G-Modelle so viele Lebenspunkte verloren haben, dass dadurch die gesamte Einheit ausgelöscht wird, verliert der Champion eventuelle überzählige verlorene Lebenspunkte (sogar dann, wenn sich der Champion in einem Duell befindet).

16.A.c Charaktermodelle

Falls die Attacke gegen ein Charaktermodell gerichtet war oder auf ein Charaktermodell verteilt wurde, verliert das attackierte Modell 1 Lebenspunkt für jede nicht verhinderte Verwundung. Sobald das Modell 0 Lebenspunkte erreicht hat, wird es als Verlust entfernt. Vermerke Modelle, die nicht genügend Lebenspunkte verloren haben, um 0 Lebenspunkte zu erreichen (z.B. mit "Lebenspunkt-Markern" neben solchen Modellen). Diese verlorenen Lebenspunkte werden bei künftigen Attacken berücksichtigt. Falls das Modell als Verlust entfernt wird, werden eventuelle überzählige Lebenspunktverluste ignoriert.

16.A.d Überzählige Lebenspunktverluste

Wenn mehr Lebenspunktverluste zugefügt wurden als Lebenspunkte in einem Lebenspunktevorrat enthalten sind, werden diese überzähligen Lebenspunktverluste ignoriert.

Im Falle von gleichzeitigen Attacken von Modellen aus zwei oder mehr Lebenspunktevorräten und/oder Einheiten kann es erforderlich werden, zu bestimmen, welche Modelle die überzähligen Lebenspunktverluste verursacht haben. In solchen Fällen entscheidet der Besitzer der Modelle, die die Lebenspunktverluste verursacht haben.

16.A.e Verlust des Letzten Lebenspunkts

Bestimmte Effekte werden durch das Entfernen von Modellen als Verlust ausgelöst, wohingegen andere Effekte dadurch aktiviert werden, dass Modelle ihren letzten Lebenspunkt verlieren oder auf 0 Lebenspunkte erreichen. Beachte, dass es in Situationen, in denen ein Modell direkt als Verlust entfernt wird, ohne dass es Lebenspunkte verliert, nicht zum Verlust des letzten Lebenspunkts kommt, wie beispielsweise bei der Flucht über die Spielfeldkante oder wenn Einheiten im Nahkampf aufgerieben werden.

16.B Entfernen von Verlusten

Wenn die Regeln besagen, dass Modelle als Verluste zu entfernen sind, entferne die Modelle vom Spielfeld unter Beachtung der folgenden Regeln. Modelle, die als Verlust entfernt wurden, haben keinerlei Einfluss mehr auf das Spiel; sie können dem Gegner jedoch Siegpunkte einbringen (siehe "Siegbedingungen").

16.B.a Entfernen von R&G-Modellen

Falls die Einheit aus mehreren Gliedern besteht, werden R&G-Verluste vom Besitzer in einer Reihenfolge seiner Wahl aus dem hintersten Glied entfernt.

Falls die Einheit aus nur einem Glied besteht, entferne Modelle so gleichmäßig wie möglich von beiden Seiten der Einheit. Beachte, dass dies nur für gleichzeitig durchgeführte Attacken gilt.

Falls sich ein Champion oder Charaktermodell an einer Position befindet, die normalerweise als Verlust entfernt würde, entferne das nächste geeignete R&G-Modell und verschiebe den Champion bzw. das Charaktermodell auf die nun leere Position.

16.B.b Entfernen von R&G-Modellen aus im Nahkampf Gebundenen Einheiten

Das Entfernen von Verlusten aus Einheiten, die im Nahkampf gebundenen sind, folgt den oben erläuterten allgemeinen Regeln für das Entfernen von R&G-Modellen. Falls es sich um eine aus nur einem Glied bestehende Einheit handelt, gilt zusätzlich, dass Verluste von beiden Seiten der Einheit so entfernt werden müssen, dass die folgenden Bedingungen für alle gleichzeitig erlittenen Verluste mit abnehmender Priorität so gut wie möglich erfüllt werden:

- Höchste Priorität: So wenige Einheiten wie möglich verlassen den Nahkampf (siehe "Basekontakt Verlieren")
- Zweithöchste Priorität: So wenige Einheiten wie möglich verlieren Basekontakt, ohne den Nahkampf zu verlassen
- Dritthöchste Priorität: Nach dem Verschieben aller Einheiten hat die größtmögliche Anzahl an Modellen Basekontakt
- Viertthöchste Priorität: Verluste werden so gleichmäßig wie möglich von beiden Seiten der Einheit entfernt

Falls die Nichteinhaltung einer oder mehrerer dieser Bedingungen nicht vermieden werden kann, musst du immer die Bedingungen mit höherer Priorität einhalten, selbst wenn dies die Gesamtzahl der nicht eingehaltenen Bedingungen erhöht. Solange alle diese Bedingungen so gut wie möglich eingehalten werden, steht es dem Besitzer der Einheit frei, Verluste nach eigenem Ermessen zu entfernen. Abbildung X zeigt Beispiele für das Entfernen von Verlusten.

16.B.c Entfernen von Champions und Charaktermodellen

Wenn Champions und Charaktermodelle als Verluste entfernt werden, werden sie von ihrer Stelle innerhalb der Einheit entfernt. Anschließend werden andere Modelle so bewegt, dass sie die leeren Stellen füllen, wobei die gleichen Regeln für das Entfernen von Verlusten wie oben beschrieben angewendet werden. Falls Verluste aus einer nicht im Nahkampf gebundenen Einheit mit nur einem Glied entfernt werden, gelten für Champions und Charaktermodelle die Regeln für passende Bases (siehe "An vorderster Front").

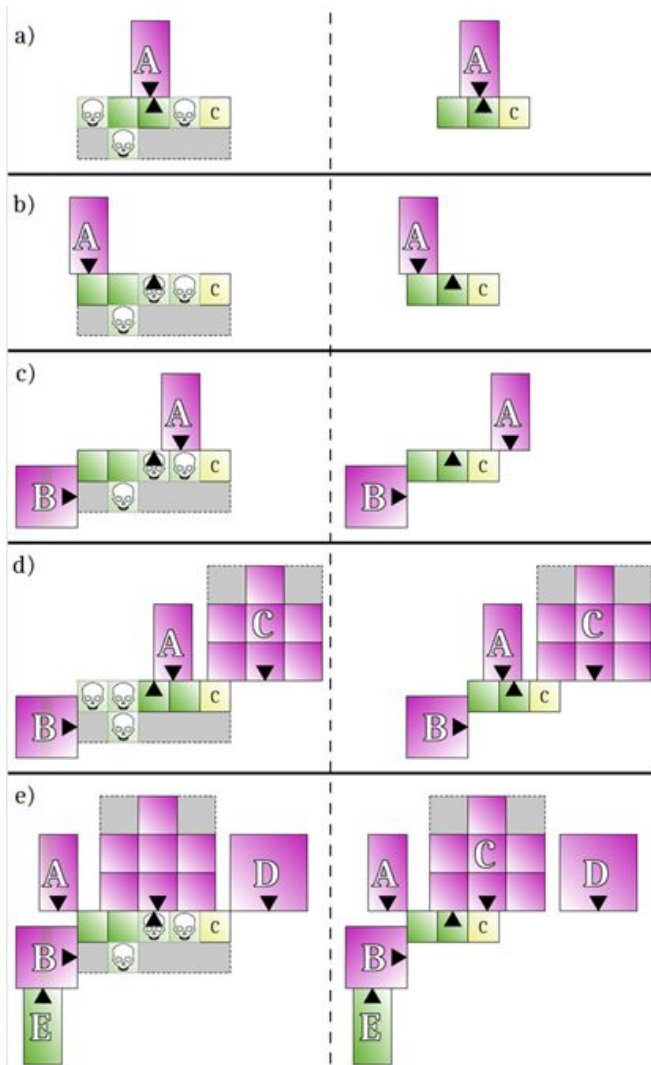


Abbildung 38: Entfernen von R&G-Modellen aus im Nahkampf gebundenen Einheiten

Diese Abbildung zeigt, wie Modelle als Verluste aus einer Einheit entfernt werden, die mit einer oder mehreren gegnerischen Einheiten im Nahkampf gebunden ist, entsprechend dem Abschnitt "Entfernen von R&G-Modellen aus im Nahkampf Gebundenen Einheiten". In allen Beispielen werden 3 Modelle als Verluste aus der grünen kombinierten Einheit entfernt, in der sich ein Charaktermodell im ersten Glied befindet.

a) Einer der Verluste ist das Modell im zweiten Glied. Die anderen beiden müssen entsprechend der vierthöchsten Priorität von beiden Seiten des ersten Glieds entfernt werden. Da sich auf der rechten Seite der Einheit ein Charaktermodell befindet, wird stattdessen das R&G-Modell zu seiner Linken entfernt und das Charaktermodell rückt auf dessen Position.

b) Um die Anzahl der Modelle in Basekontakt zu maximieren (dritthöchste Priorität), werden das Modell im zweiten Glied sowie die beiden R&G-Modelle ganz rechts im ersten Glied als Verluste entfernt. Das Charaktermodell wird auf die Position eines entfernten R&G-Modells bewegt.

c) Damit Einheit B durch das Entfernen von Verlusten nicht Basekontakt verliert (zweithöchste Priorität), werden das Modell im zweiten Glied sowie die beiden R&G-Modelle ganz rechts im ersten Glied als Verluste entfernt. Das Charaktermodell wird auf die Position eines entfernten R&G-Modells bewegt.

d) Damit keine Einheit den Nahkampf verlässt (höchste Priorität), werden das Modell im zweiten Glied sowie die beiden R&G-Modelle ganz links im ersten Glied als Verluste entfernt. Einheit B verliert den Kontakt, wird jedoch wieder in den Nahkampf bewegt (siehe "Basekontakt verlieren").

e) Damit so wenige Einheiten wie möglich den Nahkampf verlassen (höchste Priorität), werden das Modell im zweiten Glied sowie die beiden R&G-Modelle ganz rechts im ersten Glied als Verluste entfernt. Das Charaktermodell wird auf die Position eines entfernten R&G-Modells bewegt. Einheit D verliert den Kontakt und kann nicht wieder in den Nahkampf bewegt werden, womit sie den Nahkampf verlässt (siehe "Basekontakt verlieren").

17 Psychologie

17.A Paniktest

Ein Paniktest ist ein Disziplintest, den eine Einheit sofort nach Eintreten der folgenden Situationen durchführen muss:

- Eine befreundete Einheit wird innerhalb von 6" um die Einheit vernichtet (einschließlich Einheiten, die von der Spielfeldkante fliehen).
- Eine befreundete Einheit wird innerhalb von 6" um die Einheit im Nahkampf aufgegeben.
- Eine befreundete Einheit flieht durch die Einheit hindurch.
- Die Einheit erleidet in einer einzelnen Phase Verluste, die gleich oder höher als 25% der Anzahl an Lebenspunkten sind, die sie zu Beginn der Phase hatte. Einzelmodell-Einheiten, die das Spiel als Einzelmodell begonnen haben (also eine Anfangsgröße von 1 Modell auf der Armeeliste haben), müssen keinen Paniktest ablegen.

Wenn nicht ausdrücklich anders angegeben, fliehen Einheiten, denen ein Paniktest misslingt, von der nächsten gegnerischen Einheit weg (Mittelpunkt der eigenen Einheit zu Mittelpunkt der gegnerischen Einheit). Befinden sich mehrere gegnerische Einheiten in gleicher Entfernung, wird zufällig ermittelt, von welcher dieser Einheiten die Einheit weg flieht. Befinden sich keine gegnerischen Einheiten auf dem Spielfeld, wird die Fluchtrichtung zufällig bestimmt. Wurde der Paniktest durch einen der folgenden Umstände verursacht, flieht die Einheit direkt von der gegnerischen Einheit weg, die den Paniktest verursacht hat (Mittelpunkt zu Mittelpunkt):

- Ein Zauber, der durch ein gegnerisches Modell gesprochen wurde
- Eine Modellregel eines gegnerischen Modells (z.B. Entsetzen)
- Die Einheit erleidet 25% oder mehr Lebenspunktverluste, und die finale Wunde, durch die die Verluste 25% erreichen oder überschreiten, wurde durch eine Attacke einer gegnerischen Einheit verursacht

Wenn mehrere eigene Einheiten zur gleichen Zeit einen Paniktest ablegen müssen, werden erst alle Paniktests durchgeführt. Erst wenn alle betroffenen Einheiten ihren Paniktest durchgeführt haben, werden die Fluchtbewegungen abgehandelt.

Einheiten, die im Nahkampf gebunden oder bereits auf der Flucht sind, müssen keine Paniktests durchführen.

17.B Erschüttert

Unter bestimmten Umständen können Modelle durch die Regel "Erschüttert" beeinträchtigt werden.

Die häufigsten Situationen hierfür sind:

- Angriff auf eine fliehende Einheit
- Misslungener Angriff
- Sammeln einer fliehenden Einheit
- Misslungener Angsttest
- Einer Kriegsmaschine misslingt ein Paniktest
- Kriegsmaschine erleidet den Fehlfunktions-Effekt "Blockiert"

Modelle, die erschüttert sind, können keine der folgenden Aktionen durchführen:

- Angriffe ansagen
- Verfolgen
- Überrennen
- Vorrücken
- Marschieren
- Neuformierung (Nahkampfneuformierung und Neuformierung nach dem Nahkampf sind möglich)
- Zufällige Bewegung
- Schießen

17.C Fliehen

Eine Einheit zählt ab dem Zeitpunkt als fliehend, ab dem sie

- Einen Aufriebstest nicht besteht (ggf. nach dem Wiederholungswurf)
- Einen Paniktest nicht besteht (ggf. nach dem Wiederholungswurf)
- Ihre Fluchtdistanz ermittelt hat

Sobald einer Einheit ihr Sammeltest gelingt, zählt sie nicht mehr als fliehend.

Wenn eine Einheit flieht, kann sie keine freiwilligen Aktionen durchführen (eine freiwillige Aktion ist eine Aktion, bei der eine Einheit normalerweise die Wahl hätte, sie nicht durchzuführen). Dies beinhaltet unter anderem:

- Angriffe ansagen
- Angriffsreaktionen außer Fliehen
- Bewegungen jedweder Art außer Fliehen
- Schießen
- Kanalisieren
- Zauber wirken oder besondere Gegenstände einsetzen, die aktiviert werden müssen

Modelle können die Modellregeln Befehlsgewalt oder Um die Flagge Sammeln von fliehenden Modellen nicht nutzen.

17.D Dezimiert

Eine Einheit wird als Dezimiert behandelt, wenn die Summe ihrer Lebenspunkte einschließlich Charaktermodellen, die der Einheit angeschlossen sind, kleiner oder gleich 25% der Anzahl der Lebenspunkte ist, die sie zu Beginn des Spiels hatte (ausschlaggebend ist die Anzahl der Lebenspunkte auf der Armeeliste. Charaktermodelle werden hierfür nicht berücksichtigt). Dezimierte Einheiten müssen ihren Sammeltest auf den halbierten, ggf. aufgerundeten Disziplinwert ablegen.

Beispiel: Eine Einheit mit Disziplin 8 beginnt das Spiel mit 40 Modellen mit jeweils 1 Lebenspunkt pro Modell. Diese Einheit wird im Laufe des Spiels auf 9 Modelle reduziert und flieht. Der erforderliche Sammeltest wird mit Disziplin 4 durchgeführt. Ist der Einheit ein Charaktermodell angeschlossen, das Disziplin 8 und 2 Lebenspunkte hat, dann wird der Sammeltest der kombinierten Einheit stattdessen mit Disziplin 8 durchgeführt.

18 Siegbedingungen

Am Ende der Partie wird der Sieger ermittelt. Dafür werden die Siegpunkte für jeden Spieler berechnet, die Bedingungen für die Sekundärziele überprüft und die Schlachtpunkte wie folgt vergeben.

18.A Siegpunkte Erzielen

Am Ende der Partie erhält jeder Spieler nach den folgenden Regeln eine Anzahl an Siegpunkten (SP):

Zerstörte Einheiten Für jede gegnerische Einheit, die als Verlust entfernt wurde, erhältst du eine Anzahl SP, die den Punktkosten der Einheit entspricht.

Fliehende Einheiten Für jede gegnerische Einheit, die sich am Ende der Partie auf der Flucht befindet, erhältst du eine Anzahl SP, die der Hälfte der Punktkosten der Einheit entspricht. Brüche werden aufgerundet.

Zerschlagene Einheiten Für jede gegnerische Einheit, die am Ende der Partie über 25% oder weniger ihrer ursprünglichen Lebenspunkte (also der Anzahl in der Armeeliste) verfügt, erhältst du eine Anzahl SP, die der Hälfte der Punktkosten der Einheit entspricht, ggf. aufgerundet. Charaktermodelle werden separat von Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, gewertet. Beachte, dass du für jede gegnerische Einheit, die am Ende der Partie gleichzeitig flieht und zerschlagen wurde, eine Anzahl SP in Höhe ihrer vollen Punktkosten erhältst.

Besiegter General Falls der gegnerische General als Verlust entfernt wurde, erhältst du 200 SP.

Besiegter Armeestandartenträger Falls der gegnerische Armeestandartenträger als Verlust entfernt wurde, erhältst du 200 SP.

18.B Sekundärziele Erreichen

Das Erreichen des Sekundärziels, das zu Spielbeginn ausgewählt wurde, kann zusätzliche Schlachtpunkte einbringen (siehe "Sekundärziele" sowie Tabelle 8 weiter unten).

18.C Wer ist der Sieger?

Sobald alle Siegpunkte addiert wurden, werden basierend auf der Differenz der Siegpunkte insgesamt 20 Schlachtpunkte unter den Spielern aufgeteilt. Berechne die Differenz der Siegpunkte und benutze Tabelle 8 weiter unten, um die Siegpunkte in Schlachtpunkte umzuwandeln. Der Sieger des Sekundärziels erhält 3 zusätzliche Schlachtpunkte, der Verlierer des Sekundärziels verliert 3 Schlachtpunkte. Falls es keinen Sieger gibt, wird das Sekundärziel als unentschieden gewertet und es werden keine zusätzlichen Schlachtpunkte vergeben.

18.C.a Optionale Vereinfachte Regeln, um den Sieger zu Bestimmen

Das Erreichen des Sekundärziels belohnt den Sieger mit einer Anzahl an Siegpunkten, die 20% der gesamten Armeepunkte entspricht. Sobald alle Siegpunkte zusammengezählt worden sind, vergleicht beide Resultate:

- Falls die Differenz der Siegpunkte geringer als 10% der Armeepunkte ist, ist das Ergebnis ein Unentschieden.
- Falls die Differenz der Siegpunkte mindestens 10%, aber weniger als 50% der Armeepunkte beträgt, ist das Ergebnis ein Sieg für den Spieler mit mehr Siegpunkten.
- Falls die Differenz der Siegpunkte größer ist als 50% der Armeepunkte, ist das Ergebnis ein Massaker zugunsten des Spielers mit mehr Siegpunkten.

Siegpunktdifferenz		Schlachtpunkte	
Prozent der Armee­punkte	(falls mit 4500 Armee- punkten gespielt wird)	Sieger	Verlierer
0-5%	0-225	10	10
>5-10%	226-450	11	9
>10-20%	451-900	12	8
>20-30%	901-1350	13	7
>30-40%	1351-1800	14	6
>40-50%	1801-2250	15	5
>50-70%	2251-3150	16	4
>70%	>3150	17	3
Gewinn des Sekundärziels		+3	-3

Tabelle 8: Siegpunktdifferenz und Schlachtpunkte

19 Modellklassifizierung

19.A Klassifizierung von Modellen

Der Einheitenbeitrag definiert für alle Modelle ihre Höhe und ihren Typ.

19.A.a Höhe

Modelle haben eine von drei Höhen und folgende damit verbundene Regeln:

	Standard	Groß	Gigantisch
Modellregeln	Keine	Niedertrampeln- Angriffe (1)	Angst Massiv Niedertrampeln- Angriffe (W6) Entsetzen Riesige Statur
Vollständige Glieder Benötigte minimale Anzahl an Modellen für vollständige Glieder	5	3	1
Unterstützungsangriffe Maximale Anzahl an Unterstützungsangriffen pro Modell	1	3	5
Gefährliches Gelände Anzahl an gewürfelten W6 pro Modell, um einen Test für Gefährliches Gelände durchzuführen	1	2	3

19.A.b Typ

Modelle haben einen von vier Typen, die mit folgenden Regeln verbunden sind:

Infanterie	Bestie	Kavallerie	Konstrukt
Keine	Schnelle Bewegung	Kann nicht Nieder- getrampelt werden Schnelle Bewegung Überragend	Kann keine Niedertrampeln- Angriffe nutzen Streitwagen

19.A.c Modelle zu Fuß und Berittene Modelle

Berittene Modelle und Modelle zu Fuß können von bestimmten Zaubern und Regeln unterschiedlich betroffen werden.

Jedes Modell, das keinen Modellteil mit Angeschirrt enthält, gilt als zu Fuß.

Jedes Modell mit mindestens einem Modellteil mit Angeschirrt gilt als beritten.

19.B Reittiere für Charaktermodelle

Zahlreiche Charaktermodelle verfügen über eine Option, ein Reittier aus der Reittiersektion ihres Armeebuchs zu erhalten. Wende folgende Regeln an, wenn ein Charaktermodell, genannt der Reiter, ein Reittier erhält:

19.B.1 Höhe, Typ und Base

Benutze immer die Höhe, den Typ und das Base des Reittiers.

19.B.2 Offensive Charaktereigenschaften

Reiter und Reittier nutzen jeweils ihre eigenen offensiven Charaktereigenschaften.

19.B.3 Globale und Defensive Charaktereigenschaften

Das mehrteilige Modell hat ein einzelnes globales und ein einzelnes defensives Eigenschaftsprofil. Benutze immer die Eigenschaftswerte des Reittierprofils, außer wenn der Wert mit „C“ angegeben ist. In diesem Fall bezieht sich „C“ auf den Eigenschaftswert des Charaktermodells (des Reiters), der stattdessen benutzt wird. Gelegentlich wird ein Wert mit „C+X“ angegeben. Benutze in diesem Fall den Eigenschaftswert des Charaktermodells und erhöhe ihn um X.

Wenn z.B. ein Charaktermodell (Rüstung 0) ein Pferd reitet (Rüstung C+2), eine schwere Rüstung (Rüstung +2) und einen Schild (Rüstung +1) trägt, so hat das mehrteilige Modell einen Rüstungswert von: $0 + 2 + 2 + 1 = 5$

19.B.4 Modellregeln

Modellregeln, die an bestimmte Modellteile gebunden sind (wie Angriffsattribute, Spezialattacken und Waffen), werden nur von diesem Modellteil genutzt. Andere Modellregeln (wie Universalregeln, Charaktermodellregeln, Rüstungen und persönlicher Schutz) werden wie üblich auf das gesamte mehrteilige Modell angewendet.

Denke daran, dass Modelle mit Massiv (alle Modelle der Höhe Gigantisch) Rüstung und persönlichen Schutz des Reiters ignorieren.

19.C Klassifizierung von Einheiten

Für manche Regeln ist nötig, die Höhe oder den Typ einer Einheit zu bestimmen, z.B. wenn es darum geht, wie viele Modelle für ein vollständiges Glied benötigt werden. Besteht eine Einheit aus Modellen unterschiedlicher Höhe, so entspricht die Höhe der Einheit der Höhe der Mehrzahl der Modelle. Gleichermaßen entspricht der Typ einer Einheit dem Typ der Mehrzahl der Modelle. Bei einem Gleichstand bestimmt der Gegner, welche Höhe bzw. welchen Typ die Einheit verwendet.

Wenn z.B. eine Einheit aus 3 Modellen mit der Höhe Groß und 5 Modellen mit der Höhe Standard besteht, so ist die Höhe der Einheit Standard.

20 Gelände

20.A Geländearten

20.A.a Gefährliches Gelände (X)

Falls ein Modell zu irgendeinem Zeitpunkt während einer Marschbewegung, Angriffsbewegung, misslungenen Angriffsbewegung, Fluchtbewegung, Verfolgungsbewegung oder Überrennbewegung mit einem Geländestück in Berührung kommt, das als gefährliches Gelände gilt, muss das Modell einen Test für gefährliches Gelände ablegen. Würfle hierfür, abhängig von der Höhe des Modells und seinen Modellregeln, die folgende Anzahl W6:

	Standard	Groß	Gigantisch	Streitwagen
Anzahl gewürfelter W6	1	2	3	+1

Für jeden Würfel, mit dem gleich oder geringer als X gewürfelt wurde (wobei X dem in Klammern angegebenen Wert entspricht), erleidet das Modell einen Treffer mit Rüstungsdurchschlag 10, der automatisch verwundet.

Beachte:

- Tests für gefährliches Gelände werden abgelegt, sobald das Modell mit dem jeweiligen Gelände in Kontakt kommt. Lege im Fall, dass es keine Rolle spielt, wann genau ein Modell als Verlust entfernt wird, alle Tests für gefährliches Gelände zur selben Zeit ab.
- Durch Tests für gefährliches Gelände erlittene Treffer werden auf den Lebenspunktevorrat des Modells verteilt.
- Ein Modell legt während derselben Bewegung für dasselbe Geländestück niemals mehr als einen Test für gefährliches Gelände ab, aber es kann durch verschiedene Geländestücke oder Fähigkeiten zu mehreren Tests für gefährliches Gelände gezwungen werden.

20.A.b Blickdichtes Gelände

Eine Sichtlinie kann nicht durch blickdichtes Gelände gezogen werden, wohl aber in blickdichtes Gelände hinein. Modelle ignorieren jegliches Gelände, in dem sie sich befinden, wenn sie selbst Sichtlinien ziehen.

20.A.c Verdeckendes Gelände

Ebenso wie Modelle können Geländestücke Deckung geben, wenn sie einen Teil der Zielkante oder den Zielpunkt für die gegnerische Sichtlinie verdecken (siehe auch "Deckung", und beachte, dass Deckungsmodifikatoren erst eintreten, wenn mehr als die Hälfte der Zielkante oder der Zielpunkt von Deckung betroffen ist).

Hinsichtlich des Beitrags zu Deckung von Geländestücken wird unterschieden zwischen:

- Ziele hinter dem Geländestück: Diese Einheiten müssen sich mit mehr als der Hälfte ihrer Zielkante oder dem Zielpunkt außerhalb des Geländestücks befinden, und der Teil des Geländestücks, der die Sichtlinie blockiert, muss sich zwischen der schießenden Einheit und dem Ziel befinden.
- Ziele in Geländestücken: Diese Einheiten müssen sich mit mehr als der Hälfte ihrer Zielkante oder dem Zielpunkt innerhalb des Geländestücks befinden.
- Ziele verdeckt im und/oder hinter dem Geländestück: Bei Zielen, die innerhalb des Geländestücks oder hinter dem Geländestück verdeckt sind, muss nicht festgestellt werden, wo sich mehr als die Hälfte ihrer Zielkante oder ihr Zielpunkt befindet (so lange sie verdeckt sind).

Modelle ignorieren jegliches Gelände, in dem sie sich befinden, wenn sie selbst Sichtlinien ziehen.

20.B Geländestücke

Ein Geländestück ist ein topographisches Gebiet auf dem Spielfeld, das eine Mischung aus gefährlichem, unpassierbarem, blickdichtem oder verdeckendem Gelände sein kann und ggf. zusätzliche Regeln besitzt.

20.B.a Offenes Gelände

Offenes Gelände hat normalerweise keinen Effekt auf Sichtlinie, Deckungsmodifikatoren oder Bewegung. Alle Teile des Spielfelds, die nicht durch ein anderes Geländestück bedeckt sind, werden als offenes Gelände behandelt.

20.B.b Felder

Felder können im Spiel beispielsweise durch Wiesen oder Kornfelder dargestellt werden.

Typen Felder sind verdeckendes Gelände für Einheiten, die sich in ihnen befinden.

Deckung Felder geben leichte Deckung, mit Ausnahme von Modellen mit riesiger Statur.

20.B.c Wälder

Wälder können im Spiel beispielsweise durch Dschungel, Gestrüpp oder Nadelwälder dargestellt werden.

Typen Wälder sind verdeckendes Gelände für Einheiten, die sich in oder hinter ihnen befinden, und gefährliches Gelände (1) für Kavallerie, Konstrukte und Einheiten, die eine Flugbewegung durchführen.

Deckung Wälder geben leichte Deckung.

Unter-Einheiten, bei denen sich mehr als die Hälfte der Modelle mit dem Mittelpunkt ihrer Bases innerhalb eines Waldes befindet, können niemals standhaft sein, sofern nicht anders **Formation** angegeben.

Guerilla-Einheiten, die vollständig aus Infanteriemodellen mit Leichte Truppen bestehen, sind **taktik** unnachgiebig, wenn sich der Mittelpunkt des Bases von mehr als der Hälfte ihrer Modelle im Wald befindet, es sei denn, sie enthalten Modelle mit riesiger Statur und/oder Fliegen.

20.B.d Hügel

Hügel können im Spiel beispielsweise durch erhöhte Plateaus oder Grabhügel dargestellt werden.

Typen Hügel sind blickdichtes Gelände.

Hügel sind verdeckendes Gelände für Einheiten, die sich hinter ihnen befinden.

Deckung Hügel geben leichte Deckung für Einheiten, die sich hinter ihnen und gleichzeitig teilweise auf ihnen befinden.

Hügel geben harte Deckung für Einheiten, die sich vollständig hinter ihnen befinden.

Erhöhte Modelle, die mit dem Mittelpunkt ihrer Bases auf einem Hügel stehen, gelten als erhöht.

Position Ignoriere alle nicht erhöhten Modelle, wenn du

- eine Sichtlinie zu oder von erhöhten Modellen ziehst.
- Deckung ermittelst beim Schießen mit
 - erhöhten Modellen.
 - nicht erhöhten Modellen auf Einheiten, in denen mehr als die Hälfte der Modelle erhöht sind.

Bergab Eine Einheit, die, während sich mehr als die Hälfte ihrer Modelle mit dem Mittelpunkt der Bases **angreifen** auf einem Hügel befindet, eine Angriffsbewegung gegen eine gegnerische Einheit einleitet, in der sich mehr als die Hälfte ihrer Modelle mit dem Mittelpunkt der Bases nicht auf einem Hügel befindet, muss misslungene Angriffswürfe wiederholen.

20.B.e Unpassierbares Gelände

Unpassierbares Gelände kann beispielsweise durch Monolithen, massive Felsbrocken oder Gebäude dargestellt werden.

Typen Unpassierbares Gelände ist blickdichtes Gelände.

Deckung Unpassierbares Gelände gibt harte Deckung für Einheiten, die sich dahinter befinden.

Zutritt Modelle können sich nicht in oder durch unpassierbares Gelände bewegen.

Verboten

20.B.f Ruinen

Ruinen können beispielsweise durch Trümmer oder ein verlassenes Gehöft dargestellt werden.

Typen Ruinen sind verdeckendes Gelände für Einheiten innerhalb des Geländes, gefährliches Gelände (2) für Kavallerie und Konstrukte und gefährliches Gelände (1) für jede andere Einheit. Plänkler bestehen Tests für gefährliches Gelände durch Ruinen automatisch.

Deckung Ruinen geben harte Deckung, außer für Modelle mit riesiger Statur.

20.B.g Mauern

Mauern können beispielsweise durch hölzerne Barrikaden, Steinmauern oder Hecken dargestellt werden.

Typen Mauern sind verdeckendes Gelände für Modelle hinter ihnen, während sie die Mauer verteidigen (siehe unten), und gefährliches Gelände (2) für Konstrukte.

Deckung Mauern geben harte Deckung, außer für Modelle mit riesiger Statur.

Eine Mauer Um eine Mauer zu verteidigen, muss mehr als die Hälfte der Vorderkante der Einheit in Kontakt **verteidigen** mit der Mauer sein.

Befestigte Einheiten, die eine Mauer verteidigen, erhalten Ablenkend gegen Nahkampfwaffenattacken von **Stellung** angreifenden Gegnern in der Front.

20.B.h Gewässer

Gewässer kann beispielsweise durch Teiche, Sümpfe oder Flüsse dargestellt werden.

Typen Gewässer sind gefährliches Gelände (1) für Modelle zu Fuß der Höhe Standard.

Unter- Einheiten, bei denen sich mehr als die Hälfte der Modelle mit dem Mittelpunkt ihrer Bases innerhalb eines Gewässers befindet, können niemals standhaft sein, sofern nicht anders **brochene Formation** angegeben.

Erloschene Alle Nahkampffattacken gegen oder von Modellen in Einheiten mit mehr als der Hälfte ihrer **Flammen** Modelle mit dem Mittelpunkt ihrer Bases in einem Gewässer verlieren Flammenattacken (falls sie sie hatten).

20.C Spielfeldkante

Die Spielfeldkante stellt die Grenze des Spiels dar. Eine Einheit darf das Spielfeld unter folgenden Bedingungen kurzzeitig und teilweise (während einer Bewegung) verlassen:

- Die Vorderkante der Einheit muss jederzeit vollständig (außer beim Ausrichten von Einheiten) auf dem Spielfeld bleiben.
- Die Einheit muss ihre Bewegung mit ihrer vollständigen Einheitenbegrenzung auf dem Spielfeld beenden.

21 Modellregeln

Modellregeln sind Regeln, die wie in ihrem Einheitenintrag beschrieben auf einzelne Modelle oder Modellteile angewendet werden. Sie werden in folgende Kategorien unterteilt: Universalregeln, Charaktermodell, persönlicher Schutz, Rüstzeug, Waffen, Angriffsattribute und Spezialattacken.

Universalregeln	103	Wandelmagie	113	Angriffsattribute	123
Angst	103	Zauberadept	113	Angeschirrt	124
An vorderster Front	103	Zauberkonklave	113	Bewegen oder Schießen	124
Armeestandardenträger	105	Zaubernovize	113	Blitzartige Reflexe	124
Bedeutungslos	105	Zufällige Bewegung	114	Flächenangriff	124
Befehlsgewalt	105	Charaktermodell	114	Flammenattacken	125
Entsetzen	106	Macht Platz	116	Giftattacken	125
Fliegen	106	Kommandoabteilung	117	Hass	126
Furchtlos	106	Champion	117	Heilige Attacken	126
Geländeerfahren	106	Erster unter Gleichen	117	Kämpft aus zusätzlichem	
Hinterhalt	106	Den Angriff Befehlen	117	Glied	126
Im Hintergrund	107	Musiker	117	Magische Attacken	126
Ingenieur	107	Marschmusik	117	Marschieren und Schießen	126
Instabil	107	Standardenträger	117	Multiple	
Kanalisisieren	107	Nahkampfbonus	117	Lebenspunktverluste	126
Kein Anführer	107	Persönlicher Schutz	118	Nachladen!	126
Körperlose Bewegung	107	Ablenkend	118	Salvenfeuer	126
Kriegsmaschine	108	Brennbar	118	Schlachtfokus	127
Kriegsplattform	108	Kann nicht		Schnell Schussbereit	127
Kundschafter	109	Niedergetrampelt Werden	119	Todesstoß	127
Leibwache	109	Pariieren	119	Toxische Attacken	127
Leichte Truppen	109	Rettungswurf	119	Treffer sicher	127
Magieresistenz	109	Schwieriges Ziel	119	Unbelebt	127
Massiv	109	Zähigkeit	119	Unhandlich	127
Meisterzauberer	110	Rüstzeug	119	Vernichtender Angriff	127
Metaphysisch	110	Nahkampfaffen	119	Waffenmeister	127
Plänkler	110	Schusswaffen	120	Zerschmettern	128
Punktend	111	Artilleriewaffen	121	Zweihändig	128
Raserei	111	Kanone	121	Spezialattacken	128
Riesige Statur	111	Katapult	121	Atemattacke	128
Schnelle Bewegung	111	Flammenwerfer	122	Aufpralltreffer	128
Schnelle Neuformierung	112	Salvenkanone	122	Hinwegfegen	129
Streitwagen	112	Fehlfunktionstabelle	122	Niedertrampeln	129
Überragend	112			Zermalmern	129
Um die Flagge Sammeln	112				
Unerschütterlich	112				
Unnachgiebig	112				
Untot	112				
Vorgetäuschte Flucht	113				
Vorhut	113				

Doppelte Modellregeln

Manchmal haben Modelle oder Modellteile die gleiche Modellregel mehrmals, z.B. wenn ein Modell eine Modellregel erhält, die es schon hat, oder wenn es die gleiche Modellregel aus mehreren Quellen erhält. In diesem Fall addiert sich die Wirkung der Modellregel nicht auf und verleiht auch sonst keine zusätzlichen Vorteile, sofern nicht anders angegeben.

Wenn eine doppelt vorhandene Modellregel unterschiedliche Werte in Klammern enthält (X), so gilt nur der höchste Wert.

Wenn X ein Würfelerggebnis ist, kannst du stattdessen entscheiden, welche Version du benutzen möchtest (bevor Würfel gewürfelt werden).

Wenn X kein Wert ist, gilt die Modellregel nicht als Doppelung der gleichen Regel und beide Regeln werden angewendet (z.B. gelten Hass (gegen Infanterie) und Hass (gegen Kavallerie) als zwei verschiedene Modellregeln, weshalb beide Effekte angewendet werden).

21.A Universalregeln

Wenn mindestens ein Modellteil eine Universalregel hat, gilt diese für das gesamte kombinierte Modell.

Wenn z.B. ein Charaktermodell mit der Universalregel Geländeerfahren ein Reittier ohne diese Universalregel erhält, gilt die Universalregel für alle Modellteile des kombinierten Modells (Charaktermodell und Reittier).

21.A.a Liste der Universalregeln

21.A.a.1 Angst

Einheiten in Basekontakt mit einem oder mehreren Modellen mit Angst erleiden -1 Disziplin. Zu Beginn jeder Nahkampfrunde müssen diese Einheiten einen Disziplintest, genannt Angsttest, ablegen. Falls der Test misslingt, sind alle Modelle in der Einheit erschüttert und Nahkampfwaffenattacken, die von Modellen in der Einheit durchgeführt werden, erleiden -1 zum Treffen, während Nahkampfwaffenattacken, die Modellen in der Einheit zugewiesen werden, +1 zum Treffen erhalten. Dieser Effekt gilt bis zum Ende der Nahkampfrunde. Modelle, die selbst die Modellregel Angst besitzen, sind immun gegenüber den Effekten von Angst.

21.A.a.2 An vorderster Front

An vorderster Front bestimmt, wo das Modell in einer Einheit platziert werden kann und wie sich das Modell innerhalb der Einheit bewegt.

Ein Modell mit An vorderster Front muss immer so weit vorne wie möglich in der Einheit platziert werden. Normalerweise bedeutet dies, dass es im ersten Rang platziert werden muss, sofern nicht anders angegeben.

Während einer Vorrückbewegung, Marschbewegung oder einer Neuformierung einer Einheit, die Modelle mit An vorderster Front enthält, können diese Modelle als Teil der Bewegung an eine neue Position bewegt werden (immer noch so weit vorne wie möglich). Dies zählt zur Ermittlung der Distanz hinzu, die sich die Einheit bewegt hat (messe die Entfernung der Startposition zur Endposition des Mittelpunkts des Modells mit An vorderster Front, um zu bestimmen, wie weit es sich bewegt hat).

Ein Modell mit An vorderster Front kann entweder ein passendes Base oder ein unpassendes Base haben.

Passende Bases

In einer kombinierten Einheit, die Charaktermodelle und R&G-Modelle enthält, hat ein Charaktermodell ein passendes Base wenn:

- Das Modell die gleiche Basegröße wie die R&G-Modelle in seiner Einheit hat.
- Das Base des Modells die gleiche Größe wie zwei oder mehr Bases der R&G-Modelle hat (wie ein 40x40 mm Base in einer 20x20 mm Einheit).

Für kombinierte Einheiten, die ausschließlich aus Charaktermodellen bestehen, wird anders bestimmt, ob passende Bases vorliegen, da diese Einheiten keine R&G-Modelle enthalten. Die R&G-Basegröße für die Bestimmung der passenden Bases muss:

- Der Basegröße von mindestens einem Charaktermodell entsprechen.
- Zum Ergebnis haben, dass so wenige Charaktermodelle wie möglich unpassende Bases haben; der Besitzer wählt im Falle eines Gleichstands.

Besteht eine Einheit z.B. aus einem 25x25 mm Charaktermodell und zwei 25x50 mm Charaktermodellen, so beträgt diese Basegröße 25x25 mm, da dies zu keinen unpassenden Bases in der Einheit führt.

Wenn das erste Glied bereits mit Modellen mit An vorderster Front besetzt ist, muss ein Modell mit passendem Base ins zweite Glied ausweichen. Wenn auch dieses Glied mit Modellen mit An vorderster Front voll besetzt ist, wird es im dritten Glied platziert, usw. Passende Bases unterliegen folgenden Regeln und Beschränkungen:

- Falls das Modell ein größeres Base hat als die R&G-Modelle, zählt es für die Bestimmung von vollständigen Gliedern, als wäre es in sämtlichen Gliedern, in denen sein Base Platz einnimmt. Um die Anzahl an Modellen in einem Glied zu bestimmen (wie für vollständige Glieder, Schlachtreihe, Flächenangriff, usw.), zählt das größere Base als so viele Modelle, wie es verdrängt.
- Wenn ein Modell mit passendem Base ein längeres Base hat als die R&G-Modelle in der Einheit, darf die Einheit mehr als ein unvollständiges Glied haben, wenn alle unvollständigen Glieder nach dem ersten nur aus Modellen mit solchen Bases bestehen (z.B. kann der überstehende Teil des Bases einer Kriegsplattform mehrere unvollständige Glieder bilden).
- Ein Modell kann sich einer Einheit nicht anschließen, wenn sein Base breiter ist als die Einheit, der es sich anschließen will, und die Einheit mehr als ein Glied hat. Eine Einheit kann sich nicht schmaler neuformieren als die Bases der angeschlossenen Modelle in der Einheit sind.

Wenn sich ein Modell mit An vorderster Front in der Einheit bewegt, eine Einheit verlässt oder als Verlust entfernt wird, muss die Lücke mit Modellen ohne An vorderster Front gefüllt werden. Sollten keine Modelle ohne An vorderster Front vorhanden sein, bewege stattdessen Modelle mit An vorderster Front. Nachdem die Lücke geschlossen wurde, kann es vorkommen, dass Modelle mit An vorderster Front bewegt werden müssen, damit all diese Modelle weiterhin so weit vorne wie möglich platziert sind. Bewege in diesem Fall so wenige Modelle wie möglich, um alle Modelle mit An vorderster Front wieder so weit wie möglich vorne zu platzieren.

Falls sich ein Modell mit An vorderster Front innerhalb einer Einheit mit einem einzelnen Glied bewegt oder diese verlässt oder als Verlust entfernt wird, können in der Einheit Lücken entstehen. Sollte dies zu einer unzulässigen Formation führen (Lücken dürfen nur in unvollständigen letzten Gliedern vorkommen; siehe "Einheiten"), verschiebe so wenige Modelle wie möglich, um die Lücke zu schließen. Im Falle eines Gleichstands, d.h. wenn das Modell in der Mitte des Glieds positioniert war, entscheidet der Besitzer, welche Hälfte der verbleibenden Modelle verschoben wird.

Unpassende Bases

Alle Bases, die keine passenden Bases sind, sind unpassende Bases (wie z.B. ein 50x75 mm Base in einer 25x50 mm Einheit).

Ein Modell mit unpassendem Base wird immer in Basekontakt an der Seite einer Einheit und bündig mit der Vorderkante platziert. Maximal zwei unpassende Bases können sich einer einzelnen Einheit anschließen (eins an jeder Seite). Diese Modelle zählen so, als befänden sie sich nur im ersten Glied, werden aber ignoriert, wenn bestimmt wird, wie viele Modelle sich in jedem Glied befinden, um die Anzahl der vollständigen Glieder zu bestimmen oder ob sich die Einheit in Schlachtreihe befindet. Sie bilden eine Reihe mit nur einem Modell.

Während einer Vorrückbewegung, Marschbewegung oder Neuformierung können Modelle mit unpassendem Base als Teil der Bewegung zur anderen Seite der Einheit bewegt werden.

Abbildung 39 zeigt, wie Modelle mit An vorderster Front in einem komplexen Fall platziert werden können.

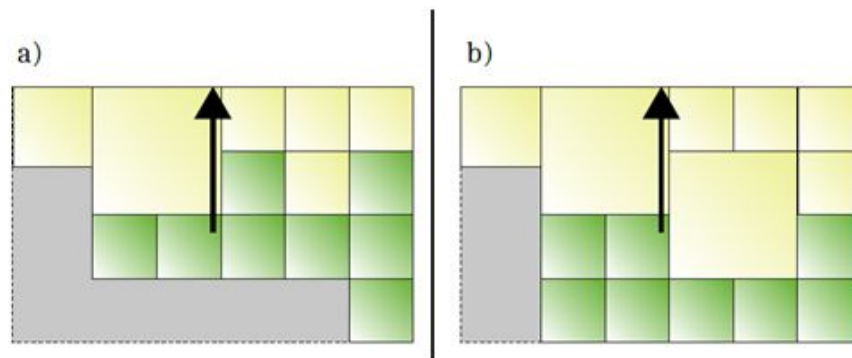


Abbildung 39: Veranschaulichung der Modellregel An vorderster Front

Gelbe Modelle haben An vorderster Front, grüne Modelle nicht.

a) Ein Charaktermodell auf unpassendem Base wird zur Seite der Einheit platziert. Charaktermodelle auf passendem Base werden innerhalb der Einheit platziert, und zwar so weit vorne wie möglich. Die Einheit zählt, als habe sie drei vollständige Glieder.

b) Wenn sich ein Modell mit An vorderster Front der Einheit anschließt, muss sich das kleine Modell mit An vorderster Front im zweiten Glied nach zur Seite bewegen, damit alle Modelle mit An vorderster Front so weit vorne wie möglich sind.

21.A.a.3 Armeestandartenträger - Einzigartig

Eine Armee kann nur einen einzigen Armeestandartenträger enthalten. Das Modell erhält Um die Flagge Sammeln und Kein Anführer. Falls das Modell die Option hat, besondere Gegenstände zu kaufen, darf es bis zu zwei Bannerverzauberungen erhalten.

21.A.a.4 Bedeutungslos

Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Bedeutungslos bestehen, verursachen Paniktests nur bei befreundeten Einheiten, die mindestens zur Hälfte aus Modellen mit Bedeutungslos bestehen. Einheiten mit R&G-Modellen mit Bedeutungslos können sich nur Charaktermodelle mit Bedeutungslos anschließen.

21.A.a.5 Befehlsgewalt

Alle Generäle haben die Universalregel Befehlsgewalt. Alle Einheiten innerhalb von 12" von einem befreundeten, nicht fliehenden Modell mit Befehlsgewalt können ihren Disziplinwert auf den des Modells mit Befehlsgewalt setzen, anstatt ihre eigene Disziplin zu nutzen (diese Fähigkeit folgt allen normalen Regeln für Werte auf einen Festen Wert Setzen. Dies bedeutet, dass Effekte, die die Disziplin des Modells mit Befehlsgewalt modifizieren, angewendet werden, bevor der Disziplinwert des Empfängers auf diesen Wert gesetzt wird; dieser Disziplinwert kann dann noch weiter modifiziert werden).

21.A.a.6 Entsetzen

Das Modell ist immun gegen die Effekte von Entsetzen. Wenn eine Einheit mit einem oder mehreren Modellen mit Entsetzen einen Angriff ansagt, muss ihr Ziel, bevor es eine Angriffsreaktion wählt, einen Paniktest ablegen. Falls der Test misslingt, muss das Ziel des Angriffs die Angriffsreaktion Fliehen ansagen, wenn sie dazu imstande ist.

21.A.a.7 Fliegen (X,Y)

Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Fliegen bestehen, können Flugbewegungen nutzen, um eine Angriffsbewegung, eine misslungene Angriffsbewegung, eine Vorrückbewegung oder eine Marschbewegung durchzuführen. Wenn eine Einheit eine Flugbewegung nutzt, ersetze die Bewegungsrate des Modells mit dem ersten Wert in Klammern (X), und ihre Marschrate mit dem zweiten (Y). Eine Einheit, die eine Flugbewegung durchführt, ignoriert alle Geländestücke und Einheiten während der Flugbewegung. Beachte, dass:

- Die Einheitenabstandsregel am Ende der Bewegung eingehalten werden muss.
- Die Einheit trotzdem von Effekten der Geländestücke betroffen ist, in denen sie abhebt und in denen sie landet.
- Alle Modifikatoren, die den Bodenbewegungswert modifizieren, auch den Flugbewegungswert beeinflussen, sofern nicht anders angegeben.
- Wenn die Einheit einen Angriff ansagt, musst du ankündigen, falls die Einheit nicht ihre Flugbewegung für die Angriffsbewegung nutzt.
- Bei einer misslungenen Angriffsbewegung einer Einheit mit Fliegen muss diese die Art der Bewegung (am Boden oder Fliegen) verwenden, die bestimmt wurde, als der Angriff angesagt wurde. Sollte die misslungene Angriffsbewegung innerhalb der Einheitenbegrenzung einer anderen Einheit oder in unpassierbarem Gelände enden, verfolge die Bewegung der Einheit zu ihrer letzten legalen Position zurück, bei der die Einheitenabstandsregel eingehalten wird.

21.A.a.8 Furchtlos

Wenn mehr als die Hälfte der Modelle einer Einheit Furchtlos haben, besteht die Einheit Paniktests automatisch und kann nicht Fliehen als Angriffsreaktion wählen, außer sie befindet sich bereits auf der Flucht. Modelle mit Furchtlos sind ebenfalls immun gegenüber den Effekten von Angst.

21.A.a.9 Geländeerfahren

Das Modell besteht automatisch alle Tests für gefährliches Gelände, die durch Gelände verursacht werden. Wenn mehr als die Hälfte der Modelle der Einheit Geländeerfahren haben, verliert die Einheit niemals Standhaft durch Gelände. Gelegentlich ist Geländeerfahren an bestimmte Geländetypen gebunden, die in Klammern angegeben werden. In diesem Fall gilt die Einheit nur bei Interaktionen mit dem genannten Geländetyp als Geländeerfahren.

21.A.a.10 Hinterhalt

Einheiten mit Hinterhalt können nach besonderen Aufstellungsregeln aufgestellt werden. Bestimme in Schritt 8 der Spielvorbereitungssequenz (nach der Zauberauswahl), welche Einheiten von Hinterhalt Gebrauch machen, beginnend mit dem Spieler, der die Aufstellungszone gewählt hat. Stelle die Armeen wie gewöhnlich auf, aber ohne die im Hinterhalt befindlichen Einheiten. Beginnend mit deinem zweiten Spielerzug, am Ende von Schritt 2 des Ablaufs der Bewegungsphase (nachdem du Einheiten mit Zufälliger Bewegung bewegt hast), würfle einen W6 für jede Einheit im Hinterhalt. Nachdem du für alle Einheiten im Hinterhalt gewürfelt hast, betritt nun jede Einheit, für die eine 3+ gewürfelt wurde, das Spielfeld von einer beliebigen Spielfeldkante. Platziere die Einheit so, dass ihre gesamte Hinterkante die Spielfeldkante berührt. Es gelten folgende Regeln und Beschränkungen:

- Modelle im Hinterhalt können in der Bewegungsphase, in der sie auf dem Spielfeld ankommen, weder eine Marschbewegung durchführen, noch können sie freiwillig weiter als ihre Marschrate von der Spielfeldkante, von der sie gekommen sind, wegbewegt werden.
- Modelle im Hinterhalt zählen in dem Zug, in dem sie auf dem Spielfeld eintreffen, als bewegt.

- Wenn eine Einheit im Hinterhalt das Spielfeld nicht bis zum Ende des Spiels betritt (z.B. weil alle Würfe von 3+ misslingen), zählt die Einheit als zerstört.
- Wenn eine Einheit im Hinterhalt das Spielfeld im Spielzug 4 oder später betritt, verliert sie Punktest.
- Ein Charaktermodell im Hinterhalt kann sich einer Einheit im Hinterhalt anschließen, sofern es dazu in der Lage ist (bestimme dies, während du auswählst, welche Einheiten Hinterhalt nutzen). Würfle nur einen Würfel für die kombinierte Einheit.
- Bis eine Einheit auf dem Spielfeld erscheint, kann sie keine Aktionen durchführen, und all ihre besonderen Gegenstände, Regeln und Fähigkeiten haben keine Wirkung, während sie nicht auf dem Spielfeld ist.

21.A.a.11 Im Hintergrund

Das Modell kann überall in der Einheit platziert werden (es muss nicht so weit vorne wie möglich platziert werden, selbst wenn es die Universalregel An vorderster Front hat). Innerhalb einer Einheit kann es nicht weiter vorne platziert werden als Modelle mit An vorderster Front und ohne Im Hintergrund. Ignoriere Im Hintergrund für Modelle mit unpassenden Bases.

21.A.a.12 Ingenieur (X+)

Einmal pro Schussphase kann ein nicht im Nahkampf gebundener Ingenieur eine einzelne Kriegsmaschine innerhalb von 6" wählen, die noch nicht abgefeuert wurde, und folgende Effekte gewähren:

- **Setze** die Zielgenauigkeit für eine der Artilleriewaffen der Kriegsmaschine auf den in Klammern genannten Wert (X+).
- Du kannst den Wurf auf der Fehlfunktionstabelle wiederholen.
- Du kannst die Würfel wiederholen (alle oder keinen), um die Anzahl der Treffer einer Flammenwerfer-Artilleriewaffe zu ermitteln.

21.A.a.13 Instabil

Modelle mit Instabil können sich nur Modellen mit Instabil anschließen und andersherum. Eine Einheit mit einem oder mehreren Modellen mit Instabil führt keinen Aufriebstest durch, wenn sie eine Nahkampfrunde verliert. Stattdessen verliert sie einen Lebenspunkt (keine Schutzwürfe erlaubt) für jeden Punkt des Kampfergebnisses, um den sie den Nahkampf verloren hat.

Die Lebenspunkteverluste werden in folgender Reihenfolge zugeteilt:

1. R&G-Modelle, außer Champions
2. Champions
3. Charaktermodelle (so gleichmäßig wie möglich durch den Besitzer der Einheit verteilt)

21.A.a.14 Kanalisieren (X)

Während Schritt 3 des Ablaufs der Magiephase fügt jedes Modell des aktiven Spielers mit Kanalisieren X Schleiermarken zum Schleiermarkenvorrat des Besitzers hinzu. Diese Universalregel ist kumulativ: füge für jede Instanz von Kanalisieren X Schleiermarken zum gesamten Kanalisierenwert des Modells hinzu (so wird z.B. ein Modell mit Kanalisieren (1) und Kanalisieren (2) wie ein Modell mit Kanalisieren (3) behandelt).

21.A.a.15 Kein Anführer

Das Modell kann nicht der General sein.

21.A.a.16 Körperlose Bewegung

Das Modell behandelt alle Geländestücke hinsichtlich Bewegung als offenes Gelände, muss aber die Einheitenabstandsregel bei Beendigung der Bewegung einhalten. Es kann die Bewegung niemals in unpassierbarem Gelände beenden. Wenn dies der Fall wäre, verfolge die Bewegung bis zu der letzten legalen Position zurück (außer bei einer Flucht - verwende in diesem Fall die normalen Regeln für Fluchtbewegungen).

Zusätzlich besteht das Modell automatisch jeden Test für gefährliches Gelände, der durch Gelände verursacht wird.

21.A.a.17 Kriegsmaschine

Das Modell kann nicht verfolgen (was es nicht daran hindert, von zufälliger Bewegung betroffen zu sein), Angriffe ansagen oder Flucht als Angriffsreaktion wählen. Charaktermodelle können sich niemals Kriegsmaschinen anschließen und Charaktermodelle mit Kriegsmaschine können sich keinen Einheiten anschließen.

Wenn einer Kriegsmaschine ein Paniktest misslingt, gilt sie bis zum Ende des nächsten Spielerzugs als Erschüttert anstatt zu fliehen. Kriegsmaschinen, denen ein Aufriebstest misslingt, sind automatisch zerstört. Kriegsmaschinen auf runden Bases und Einheiten, die mit ihnen im Nahkampf gebunden sind, können keine Nahkampfeuformierungen durchführen.

Wenn eine Einheit eine Kriegsmaschine angreift, kann sie Basekontakt herstellen, indem sie sich mit ihrer Vorderkante mit einem beliebigen Punkt des Bases der Kriegsmaschine in Kontakt bewegt (sie muss trotzdem die Anzahl der Modelle in Basekontakt maximieren, siehe Kontakt zwischen Objekten und Abbildung 31). Es wird keine Ausrichtbewegung durchgeführt.

Wenn eine Einheit aufgerieben wird und aus dem Nahkampf mit einer Kriegsmaschine auf einem runden Base flieht, drehe die fliehende Einheit um 180°, sodass sich ihre Hinterkante in Kontakt mit dem Base der Kriegsmaschine befindet. Ansonsten folge den normalen Regeln für im Nahkampf aufgeriebene Einheiten und Flucht.

21.A.a.18 Kriegsplattform

Falls der Modellteil nicht als Reittier für ein Charaktermodell ausgewählt wurde, erhält ein Modell mit Kriegsplattform die Modellregel Charaktermodell mit den folgenden Einschränkungen:

- Es zählt nicht gegen die Charaktermodell-Kategorie (für die Erstellung der Armeeliste).
- Es zählt nicht als Charaktermodell, wenn Einheiten aufgestellt werden (es kann dennoch innerhalb von Einheiten aufgestellt werden).
- Es kann kein Duell aussprechen, kein Duell annehmen oder Macht Platz nutzen.
- Es kann Schlachtgetümmel nutzen.
- Es zählt nicht als Charaktermodell bezüglich Leibwache und multiple Lebenspunktverluste, außer die Leibwache-Regel bezieht sich explizit auf die Kriegsplattform.

Das Modell kann sich Einheiten anschließen, selbst wenn es Riesige Statur hat, und falls es sich um einen Streitwagen handelt, kann sich das Modell trotzdem Einheiten ohne Streitwagen anschließen. Zusätzlich hindert es Charaktermodelle ohne Streitwagen nicht daran, sich einer Einheit mit einem Modell mit Kriegsplattform und Streitwagen anzuschließen. Wenn es sich einer Einheit angeschlossen hat, muss es immer in der Mitte des ersten Glieds platziert werden, dabei andere Modelle mit An vorderster Front verdrängen, und muss seine Position in der Mitte des ersten Glieds stets beibehalten (solange es der Einheit angeschlossen ist). Wenn zwei Positionen gleichermaßen mittig sind (z.B. in einer Einheit mit einer geraden Anzahl an Modellen im ersten Glied und einer Kriegsplattform, die eine ungerade Anzahl an Modellen pro Glied ersetzt), kann die Kriegsplattform in einer von beiden Positionen platziert werden. Falls die Kriegsplattform nicht in der Mitte des ersten Glieds platziert werden kann (z.B. aufgrund eines unpassenden Bases oder wenn das erste Glied zu schmal ist), kann sich das Modell der Einheit nicht anschließen. Das bedeutet, dass sich eine Kriegsplattform mit unpassendem Base nie einer Einheit anschließen kann und dass sich nur eine einzige Kriegsplattform in einer Einheit befinden kann, sofern nicht anderweitig angegeben.

21.A.a.19 Kundschafter

Einheiten mit Kundschafter können nach besonderen Aufstellungsregeln aufgestellt werden. Alle Einheiten, die als Kundschafter aufgestellt werden, müssen dies in Schritt 8 der Spielvorbereitungssequenz (nach der Zauberauswahl) ankündigen, beginnend mit dem Spieler, der die Aufstellungszone ausgewählt hat. Die Aufstellung der Kundschafter wird während Schritt 5 des Ablaufs der Aufstellungsphase (Aufstellen von Kundschaftenden Einheiten) durchgeführt. Sollten beide Spieler über kundschaftende Einheiten verfügen, werden diese abwechselnd aufstellt (eine Einheit nach der anderen), beginnend mit dem Spieler, der zuerst seine normale Aufstellung beendet hat. Kundschaftende Einheiten haben drei Aufstellungsoptionen:

- Vollständig innerhalb der eigenen Aufstellungszone, entsprechend den normalen Aufstellungsregeln
- Irgendwo auf dem Spielfeld, mindestens 18“ entfernt von gegnerischen Einheiten
- Irgendwo auf dem Spielfeld, vollständig innerhalb eines Feld-, Wald-, Ruinen- oder Gewässer-Geländestücks und mindestens 12“ entfernt von gegnerischen Einheiten

Kundschafter, die nicht vollständig in ihrer eigenen Aufstellungszone aufgestellt wurden, dürfen im ersten Spielerzug keine Angriffe ansagen (falls ihre Seite den ersten Spielzug hat).

21.A.a.20 Leibwache (X)

Schließt sich ein Charaktermodell einer Einheit mit mindestens einem Modell mit Leibwache an, erhält das Charaktermodell Unnachgiebig. Wenn ein Charaktermodell oder ein Charaktermodelltyp in Klammern angegeben sind, gilt Leibwache nur für diese spezifischen Charaktermodelle oder Charaktermodelltypen.

21.A.a.21 Leichte Truppen

Eine Einheit, die vollständig aus Modellen mit Leichte Truppen besteht, verwendet folgende Regeln für Vorrück- und Marschbewegungen:

- Die Einheit darf eine beliebige Anzahl an Neuformierungen durchführen, zu jedem Zeitpunkt während der Bewegung und in beliebiger Reihenfolge. Dies hindert Modelle mit Leichte Truppen nicht daran, während dieses Spielerzugs zu schießen.
- Die Einheit kann sich genauso rückwärts und seitwärts bewegen, wie sie sich vorwärts bewegt (also bis zu ihrer Bewegungs-/Marschrate), aber kann das Spielfeld mit keinem Teil ihrer Einheitenbegrenzung verlassen.
- Die Einheit kann keine Schwenks durchführen.

Zusätzlich gilt:

- Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Leichte Truppen bestehen, erhalten Marschieren und Schießen.
- Einheiten mit der Mehrzahl der Modelle mit Leichte Truppen zählen immer, als hätten sie 0 vollständige Glieder.
- Infanterie-Charaktermodelle erhalten Leichte Truppen, solange sie Infanterie-Einheiten der gleichen Höhe mit Leichte Truppen angeschlossen sind.

21.A.a.22 Magieresistenz (X)

Erlernte Zauber und gebundene Zauber, die mindestens eine gegnerische Einheit mit einem oder mehreren Modellen mit Magieresistenz als Ziel haben, erleiden einen -X Modifikator auf ihren Zauberwurf (wobei X dem Wert in Klammern entspricht). Dies ist eine Ausnahme zu den Regeln für Zauber- und Bannmodifikatoren. Wenn verschiedene X-Werte benutzt werden könnten, nutze den höchsten Wert.

21.A.a.23 Massiv

Wenn das Modell von einem Charaktermodell geritten wird, ignoriere das Rüstzeug des Reiters (inklusive Rüstungsverzauberungen) und den persönlichen Schutz des Reiters, sofern nicht anders angegeben (wie Rüstungsverzauberungen, die das Modell des Trägers betreffen).

21.A.a.24 Meisterzauberer

Der Zauberer erhält Kanalisieren (1) und einen +1 Modifikator auf seine Zauberwürfe, und wählt seine Zauber wie unter Zauberauswahl beschrieben.

21.A.a.25 Metaphysisch

Alle Attacks des Modells sind Magische Attacks, einschließlich Spezialattacks und Zerschmettern. Zusätzlich erhält das Modell Instabil, mit folgender Einschränkung: Wenn eine Einheit vollständig aus Modellen mit Metaphysisch besteht und einen Nahkampf verliert, muss sie einen Aufriebstest ablegen (unnachgiebige oder standhafte Einheiten ignorieren Modifikatoren durch das Kampfergebnis wie üblich):

- Wird der Aufriebstest bestanden, ignoriere alle Lebenspunktverluste, die durch Instabil verursacht werden würden.
- Misslingt der Aufriebstest, befolge die normalen Regeln für Instabil.

21.A.a.26 Plänkler

Das Modell kann seine Schussattacks aus jedem Glied einsetzen (Modelle mit Plänkler sind nicht auf das Schießen aus dem ersten und zweiten Glied beschränkt).

Einheiten mit mindestens einem R&G-Modell mit Plänkler werden in Plänkler-Formation versetzt. Die Modelle werden nicht miteinander in Basekontakt, sondern mit einem 12,5 mm Abstand zueinander platziert. Diese Lücke zählt hinsichtlich Deckung als Teil der Einheit und hat die gleiche Höhe wie die Modelle der Einheit. Abgesehen von dieser Lücke zwischen den Modellen folgen Einheiten mit Plänkler den normalen Regeln für das Bilden von Einheiten, und haben daher auch eine Front, zwei Flanken, einen Rücken, können Unterstützungsattacks durchführen, usw. Einheiten in Plänkler-Formation blockieren niemals die Sichtlinie (beachte, dass dies auch Deckung beeinflusst und dass Plänkler nie harte Deckung gewähren können).

Charaktermodelle können sich Einheiten in Plänkler-Formation nur anschließen, wenn sie die gleiche Höhe und den gleichen Typ wie die Einheit haben. Sofern ein Charaktermodell nicht die exakt gleiche Basegröße wie alle R&G-Modelle in der Einheit hat, zählt es als unpassendes Base für seine Platzierung in der Einheit. Die Einheit verlässt die Plänkler-Formation, sobald alle R&G-Modelle mit Plänkler als Verlust entfernt werden: Ändere die Plänkler-Formation sofort zu einer normalen Formation, ohne die Mitte des ersten Glieds zu bewegen. Bewege ggf. Einheiten so wenig wie möglich, um den Basekontakt aufrecht zu erhalten.

Abbildung 40 veranschaulicht diese Regel.

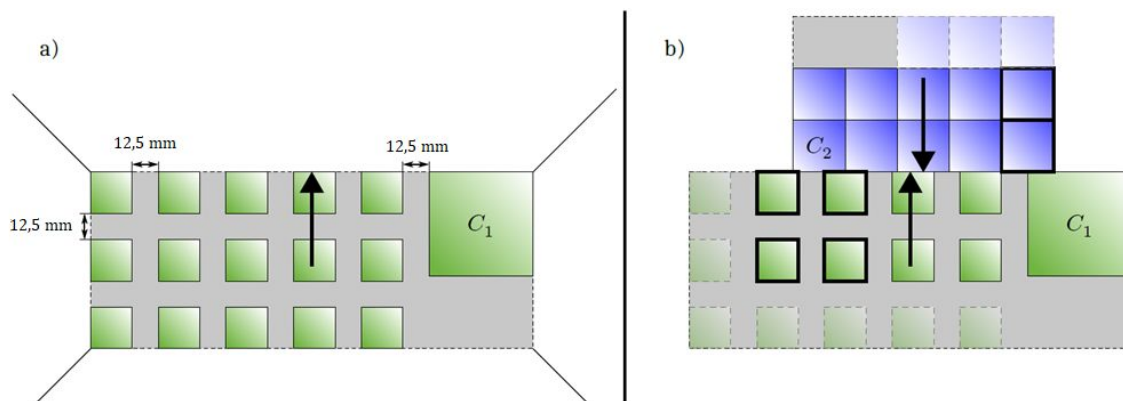


Abbildung 40: Plänkler-Formation.

a) Beispiel einer Einheit in Plänkler-Formation mit einem angeschlossenen Charaktermodell mit unpassendem Base.

b) Die gleiche Einheit im Nahkampf gebunden. Modelle mit dicker Rahmenlinie können ein Charaktermodell attackieren (entweder C1 oder C2). Modelle mit gestrichelter Rahmenlinie können nicht attackieren.

21.A.a.27 Punktend

Einheiten mit mindestens einem Modell mit Punktend zählen als punktende Einheiten, die für den Gewinn des Sekundärziels benötigt werden (siehe „Sekundärziele“). Jede Armee benötigt punktende Einheiten, um die Sekundärziele zu erfüllen, weshalb Einheiten mit Punktend mit einem speziellen Flaggensymbol markiert sind:



Einheiten können Punktend während des Spiels verlieren:

- Eine fliehende Einheit verliert Punktend, solange sie flieht.
- Eine Einheit im Hinterhalt, die das Spielfeld in Spielzug 4 oder später betritt, verliert Punktend für den Rest des Spiels.
- Eine Einheit, die eine Neuformierung nach dem Nahkampf durchführt, verliert Punktend bis zum Beginn des nächsten Spielerzugs.
- Eine Einheit, die eine Vorhutbewegung durchführt, verliert Punktend bis zum Ende des ersten Spielerzugs.

21.A.a.28 Raserei

Zu Beginn der Angriffsphase muss jede deiner Einheiten mit mindestens einem Modell mit Raserei, die einen Angriff gegen eine gegnerische Einheit in der Bewegungsrate deiner Einheit +7“ ansagen könnte, einen Disziplinertest, genannt Rasereitest, durchführen. Misslingt der Test, muss die gesamte Einheit in diesem Spielerzug sofern möglich einen Angriff ansagen.

Rasereitests und Tests zum Unterbinden der Verfolgung von Einheiten mit mindestens einem Modell mit Raserei unterliegen der Regel Maximierter Wurf.

Sind verschiedene Bewegungsraten in einer Einheit vorhanden, wird für Rasereitests und für die Angriffsreichweite die Bewegungsrate wie folgt bestimmt:

- Hat ein Modell mehr als eine Bewegungsrate (z.B. durch Fliegen), muss das Modell diejenige Bewegungsrate verwenden, die eine höhere Wahrscheinlichkeit hat, den Angriff abzuschließen.
- Enthält eine Einheit Modelle mit verschiedenen Bewegungsraten, muss die Einheit die höchste Bewegungsrate verwenden, die alle Modelle in der Einheit nutzen können (normalerweise also die niedrigste in der Einheit vorhandene Bewegungsrate).

Hat z.B. ein Modell eine Bewegungsrate von 2“ und Fliegen (8“, 16“), muss die Bewegungsrate von Fliegen verwendet werden. Hat ein Charaktermodell in einer kombinierten Einheit eine Bewegungsrate von 4“, während die R&G-Modelle eine Bewegungsrate von 6“ besitzen, muss die kombinierte Einheit die Bewegungsrate von 4“ verwenden. Beachte, dass eine Einheit, die aufgrund eines misslungenen Rasereitests gezwungen ist, einen Angriff anzusagen, nicht dazu gezwungen ist, den Angriff gegen die gegnerische Einheit anzusagen, die den Rasereitest ausgelöst hat.

21.A.a.29 Riesige Statur

Das Modell erhält Überraschend, kann sich keiner Einheit anschließen und Charaktermodelle können sich dem Modell nicht anschließen (außer es handelt sich um eine Kriegsplattform). Riesige Statur erhöht die Reichweite von Um die Flagge Sammeln und Befehlsgewalt eines Modells um 6“.

21.A.a.30 Schnelle Bewegung

Besteht eine Einheit vollständig aus Modellen mit Schnelle Bewegung, unterliegen ihre Würfe zur Ermittlung der Angriffsreichweite, Flucht-, Verfolgungs- und Überrenndistanz der Regel Maximierter Wurf.

21.A.a.31 Schnelle Neuformierung

Während der Bewegungsphase kann eine Einheit, die ein oder mehrere Modelle mit Schnelle Neuformierung enthält, eine Schnelle Neuformierung anstatt einer Neuformierung durchführen. Die Einheit führt eine Neuformierung mit folgenden Ausnahmen durch:

- Die Einheit wird nicht daran gehindert, in der nächsten Schussphase zu schießen (erhält aber einen Treffermalus für Bewegen und Schießen).
- Die Einheit kann nach der Neuformierung eine Vorrückbewegung durchführen. Um zu bestimmen, dass sich kein Modell mit seinem Mittelpunkt weiter von der Startposition bewegt als die Bewegungsrate des Modells, messe die Distanz nach der Neuformierung.
- Kein Modell kann seine Bewegung (nach der Vorrückbewegung) mit dem Mittelpunkt weiter entfernt von der Startposition vor der Neuformierung beenden als seine Marschrate.

21.A.a.32 Streitwagen

Das Modell muss beim Ablegen von Tests für gefährliches Gelände einen zusätzlichen W6 würfeln. Ein Modell mit Streitwagen kann nur Teil einer Einheit sein, die vollständig aus Modellen mit Streitwagen besteht, sofern nicht anderweitig angegeben.

21.A.a.33 Überragend

Sichtlinien, die von oder zu Modellen mit Überragend gezogen werden, werden nicht durch Modelle der gleichen Höhe (wie das Modell mit Überragend) blockiert, es sei denn, das dazwischenliegende Modell hat ebenfalls Überragend. Beachte, dass dies ebenfalls Deckung beeinflusst (wenn ein Modell Sichtlinien blockiert, trägt es zu harter Deckung bei, ansonsten zu weicher Deckung).

21.A.a.34 Um die Flagge Sammeln

Alle Einheiten innerhalb von 12“ um befreundete nicht fliehende Modellen mit Um die Flagge Sammeln dürfen misslungene Disziplintests wiederholen.

21.A.a.35 Unerschütterlich

Die Einheit des Modells besteht automatisch alle Aufriebstests. Modelle mit Unerschütterlich können sich nur Einheiten anschließen, die Unerschütterlich sind und andersherum.

21.A.a.36 Unnachgiebig

Einheiten mit mindestens einem Modell mit Unnachgiebig ignorieren Disziplinmodifikatoren durch die Kampfergebnisdifferenz beim Ablegen von Aufriebstests und Disziplintests zur Nahkampfneuformierung.

21.A.a.37 Untot

Das Modell erhält Instabil. Modelle mit Untot können keine Marschbewegung durchführen, es sei denn, die Einheit beginnt ihre Marschbewegung in der Reichweite eines befreundeten Modells mit Befehlsgewalt. Die einzige Angriffsreaktion, die eine Einheit mit einem oder mehreren Modellen mit Untot wählen kann, ist Angriff Annehmen.

Wenn eine Einheit vollständig aus Modellen mit Untot besteht und Lebenspunkte aufgrund von Instabil verlieren würde, kann die Anzahl der verlorenen Lebenspunkte in bestimmten Situationen verringert werden. Wende diese Modifikatoren in der folgenden Reihenfolge an:

1. Enthält die Einheit mindestens ein Modell mit Unnachgiebig, halbiere die Anzahl der verlorenen Lebenspunkte, wobei Brüche aufgerundet werden.
2. Ist die Einheit standhaft, ignoriere jeden Lebenspunktverlust über 12.
3. Erhält die Einheit Um die Flagge Sammeln, reduziere die Anzahl der Lebenspunktverluste um den momentanen Gliederbonus der Einheit. Einheiten ohne Gliederbonus reduzieren die Anzahl der verlorenen Lebenspunkte stattdessen um 1.
4. Wende anschließend alle anderen Modifikatoren (besondere Gegenstände, Modellregeln, Zauber, usw.) an.

21.A.a.38 Vorgetäuschte Flucht

Einheiten, die vollständig aus Modellen mit Vorgetäuschte Flucht bestehen, sind nicht erschüttert, wenn sie freiwillig Fliehen als Angriffsreaktion wählen und ihren Sammeltest in ihrem nächsten Spielerzug bestehen. Die Neuformierung nach dem Sammeln verhindert in diesem Fall nicht die Bewegung oder das Schießen. Die Einheit zählt in diesem Fall jedoch als bewegt. Diese Regel findet keine Anwendung, wenn sich die Einheit im nächsten befreundeten Spielerzug nicht sammelt oder unfreiwillig flieht (z.B. aufgrund eines misslungenen Paniktests oder wenn sie schon flieht, während sie angegriffen wird).

21.A.a.39 Vorhut (X)

Nach der Aufstellung (inklusive Kundschaftern), dürfen Modelle mit Vorhut eine 12“ Bewegung durchführen. Diese Bewegung kann eine Kombination aus Vorrückbewegung und/oder Neuformierungen sein, und wird wie in der Bewegungsphase, inklusiver aller Aktionen und Einschränkungen, die die Einheit normalerweise betreffen, durchgeführt (wie z.B. Drehungen, sich Einheiten anschließen, Einheiten verlassen, usw.). Die 12“ Distanz wird anstelle der Bewegungsrate und anstelle der Marschrate der Einheit verwendet. Ist in den Klammern eine Zahl genannt, beträgt die Distanz stattdessen X“.

Diese Bewegung kann nicht genutzt werden, um sich näher als 12“ zu gegnerischen Einheiten zu bewegen. Dies wird auf 6“ reduziert für gegnerische Einheiten, die entweder als Kundschafter aufgestellt wurden oder eine Vorhutbewegung durchgeführt haben.

Sollten beide Spieler Einheiten mit Vorhut haben, bewegen sie diese abwechselnd, eine Einheit nach der anderen, beginnend mit dem Spieler, der seine Aufstellung zuletzt beendet hat (dies ist eine Ausnahme zu den Regeln für gleichzeitige Effekte). Eine kombinierte Einheit zählt hierfür als einzelne Einheit, auch dann, wenn Teile der Einheit unterschiedliche Vorhutbewegungen durchführen (wie z.B. 2 Charaktermodelle, die mit der Vorhutbewegung eine kombinierte Einheit verlassen).

Alle Spieleffekte, die eine kombinierte Einheit betreffen (wie z.B. Bannerverzauberungen), betreffen alle Teile der kombinierten Einheit, bis alle Teile der kombinierten Einheit ihre Vorhutbewegung abgeschlossen haben (auch wenn ein Charaktermodell eine Einheit verlässt). Statt eine Einheit zu bewegen, kann sich ein Spieler dazu entscheiden, keine weiteren Vorhutbewegungen durchzuführen.

21.A.a.40 Wandelmagie

Während der Zauberauswahl muss der Zauberer seine Zauber aus den erlernten Zaubern 1 der Pfade, auf die er Zugriff hat, und dem vererbten Zauber seiner Armee wählen. Diese Regel setzt die Regeln für die Zauberauswahl von Zaubernovizen, Zauberadepten und Meisterzauberern außer Kraft.

21.A.a.41 Zauberadept

Der Zauberer erhält Kanalisieren (1) und wählt seine Zauber wie unter Zauberauswahl beschrieben.

21.A.a.42 Zauberkonklave

Der Champion einer Einheit mit Zauberkonklave erhält zusätzlich zur normalen Profilwerterhöhung im Zusammenhang mit der Championaufwertung +1 Lebenspunkt und ist ein Zauberadept. Dieser Champion kann bis zu zwei Zauber aus den in seinem Einheiten eintrag vorgegebenen Zaubern wählen. Dies setzt die Regeln für die Zauberauswahl von Zauberadepten außer Kraft.

21.A.a.43 Zaubernovize

Der Zauberer wählt seine Zauber wie unter Zauberauswahl beschrieben.

21.A.a.44 Zufällige Bewegung

Am Ende von Schritt 2 des Ablaufs der Bewegungsphase (nach dem Sammeln von fliehenden Einheiten) muss sich eine nicht fliehende Einheit mit zufälliger Bewegung entsprechend den Regeln für verfolgende Einheiten bewegen, wobei folgende Ausnahmen gelten, die allerdings nur während der Bewegungsphase angewendet werden, sofern nicht anders angegeben:

- Sie bewegt sich immer die in Klammern (X) angegebene Distanz, die auch für Flucht- und Verfolgungsbewegungen (einschließlich Überrennen) verwendet wird.
- Sie kann sich in eine beliebige Richtung drehen, bevor die Verfolgungsdistanz erwürfelt wird.
- Sie kann das Spielfeld nicht verlassen.
- Sie legt keine Tests für gefährliches Gelände ab, außer sie greift an.

Es existieren mehrere Beschränkungen im Zusammenhang mit zufälliger Bewegung:

- Die Einheit kann sich in der Bewegungsphase nicht normal bewegen (Vorrückbewegung, Marschieren, Neuformieren) und kann in der Angriffsphase keine Angriffe ansagen. Wenn eine Marschrate benötigt wird (z.B. bei Neuformierungen nach einem Nahkampf), verwende den maximalen Wert, den X erreichen kann, als Marschrate.
- Die Einheit kann keine magischen Bewegungen durchführen.
- Die Einheit verliert schnelle Bewegung und kann diese Modellregel niemals erhalten (aber X kann von Maximierter/Minimierter Wurf aus anderen Quellen betroffen werden).
- Charaktermodelle mit zufälliger Bewegung können sich keinen Einheiten anschließen, und Einheiten mit zufälliger Bewegung können sich keine Charaktermodelle anschließen. Beachte, dass Charaktermodelle, die Teil einer kombinierten Einheit sind, wenn diese Einheit Zufällige Bewegung erhält, ebenfalls zufällige Bewegung erhalten, da sie bereits Teil der Einheit sind.
- Sofern eine Einheit Zufälliger Bewegung aus mehreren Quellen erhält, nutze die Version mit dem geringsten Durchschnitt (im Falle eines Gleichstands wählt der Besitzer).

21.B Charaktermodell

Charaktermodell ist eine besondere Art von Universalregel. Sofern nicht anderweitig angegeben, hat jedes Modell, das aus der Charaktermodellkategorie eines Armeebuchs gekauft wird, die Universalregel Charaktermodell. Ein Modell mit dieser Regel wird als Charaktermodell bezeichnet.

Alle Charaktermodelle erhalten die Universalregel An vorderster Front.

21.B.a Einzelne Charaktermodelle

Alle Charaktermodelle können als Einheiten bestehend aus einem einzelnen Modell agieren. In diesem Fall folgen sie den normalen Regeln für Einheiten.

21.B.b An Einheiten Angeschlossene Charaktermodelle

Charaktermodelle können auch als Teil anderer Einheiten agieren, indem sie sich ihnen anschließen. Das geschieht entweder, indem sie als Teil der Einheit aufgestellt werden, oder indem sie sich in der Bewegungsphase mit einer Vorrückbewegung oder einer Marschbewegung in Basekontakt mit der Einheit bewegen. Im Nahkampf gebundenen Einheiten oder fliehenden Einheiten können sie sich nicht anschließen.

Charaktermodelle können sich anderen Charaktermodellen anschließen und so Einheiten bilden, die nur aus Charaktermodellen bestehen.

Eine Einheit bestehend aus Charaktermodellen und R&G-Modellen oder aus mehreren Charaktermodellen wird als kombinierte Einheit bezeichnet.

Wenn sich ein Charaktermodell einer Einheit anschließt, dann muss es sich während der Vorrück- oder Marschbewegung an eine legale Position bewegen (siehe „An vorderster Front“). Ein Charaktermodell kann sich an jede legale Position bewegen, die es mit der Bewegung erreichen kann. Dabei kann es sich durch die Einheit bewegen, der es sich anschließt, und andere Modelle dabei verdrängen (einschließlich Modellen mit An vorderster Front). Bewege verdrängte Modelle so wenig wie nötig, um alle in einer legalen Position zu halten.

Sollte die Bewegungsreichweite eines Charaktermodells nicht ausreichen, um eine legale Position zu erreichen, kann es sich der Einheit nicht anschließen.

Wenn sich ein Charaktermodell einer Einheit bestehend aus einem einzelnen Glied anschließt, kann sich der Besitzer entscheiden, entweder ein Modell ins zweite Glied zu verdrängen oder die Einheit zu verbreitern und das Modell an einer der beiden Seiten im ersten Glied zu platzieren.

Wenn sich ein Charaktermodell einer Einheit anschließt, kann sich diese Einheit in der gleichen Bewegungsphase nicht weiterbewegen. Um zu bestimmen, welche Modelle als bewegt oder marschiert gelten (z.B. für Schussattacken), werden das Charaktermodell und die Einheit in diesem Spielerzug separat behandelt. Hat sich z.B. eine Einheit nicht bewegt und das Charaktermodell ist marschiert, um sich der Einheit anzuschließen, zählt das Charaktermodell als marschiert, während der Rest der Einheit nicht als bewegt zählt.

Sobald es sich einer Einheit angeschlossen hat, gilt das Charaktermodell für alle Regelzwecke als Teil der Einheit.

21.B.c Auslöschen von R&G-Modellen in einer Kombinierten Einheit

Wenn eine kombinierte Einheit alle ihre R&G-Modelle verloren hat und nur aus einem oder mehreren Charaktermodellen besteht, bilden die restlichen Charaktermodelle zusammen eine Einheit, die hinsichtlich anhaltender Effekte (wie Zauber der Zauberdauer Ein Zug) und Panik immer noch als dieselbe kombinierte Einheit gilt (die Einheit gilt nicht als zerstört und die Charaktermodelle müssen ggf. einen Paniktest ablegen, falls sie 25% oder mehr Verluste erlitten haben). Die verbleibenden Charaktermodelle gelten als eine neue Einheit für Sammeltests (d.h. Charaktermodelle, die Teil einer fliehenden kombinierten Einheit mit 25% oder weniger der Anfangslebenspunkte waren, verwenden für Sammeltests ihre normale Disziplin).

21.B.d Verlassen einer Kombinierten Einheit

Ein Charaktermodell kann eine kombinierte Einheit in der Angriffsphase und in der Bewegungsphase verlassen, sofern es sich bewegen kann (d.h. wenn es nicht im Nahkampf gebunden ist, sich nicht bereits bewegt hat, nicht flieht, usw.). In beiden Fällen beeinflussen Spieleffekte, die die kombinierte Einheit betreffen (z.B. Bannerverzauberungen), alle Teile der kombinierten Einheit bis zum Ende der Phase (auch wenn ein Charaktermodell die Einheit verlässt), sofern nicht explizit anders angegeben (z.B. Zauber mit Ein Zug). Das Charaktermodell ignoriert für die Bewegung Modelle der kombinierten Einheit und kann eine Flugbewegung durchführen (wenn es Fliegen hat). Charaktermodelle, die eine Einheit verlassen, haben keinen Einfluss darauf, ob die Einheit als bewegt zählt oder nicht (z.B. für Schießen).

21.B.d.1 Aus einer Einheit heraus Angreifen

Sage mit einem Charaktermodell in einer kombinierten Einheit einen Angriff an (wie gewöhnlich während der Angriffsphase) und verwende folgenden Regeln:

- Benutze das Modell des Charaktermodells, um Sichtlinie und Distanz zur gegnerischen Einheit zu bestimmen.
- Sobald das Charaktermodell den Angriff angesagt hat, wird es als eigenständige Einheit behandelt (es zählt also die eigene Bewegungsrate, alle Treffer aus einer Stehen und Schießen-Angriffsreaktion treffen das Charaktermodell, im Falle einer Fliehen-Angriffsreaktion flieht die gegnerische Einheit vom Charaktermodell weg, usw.).
- Ignoriere die Einheit, der das Charaktermodell angeschlossen war, um Sichtlinie und Deckung für eine Stehen und Schießen-Angriffsreaktion zu bestimmen.
- Die Einheit selbst (einschließlich anderer Charaktermodelle in der Einheit) können im selben Zug keinen Angriff ansagen.
- Falls der Angriff erfolgreich ist, bewege das Charaktermodell aus der Einheit und greife normal an.
- Falls der Angriff misslingt, führt das Charaktermodell eine misslungene Angriffsbewegung aus der Einheit hinaus durch. Wenn die Distanz der misslungenen Angriffsbewegung zu kurz ist, um das Charaktermodell 1“ außerhalb der kombinierten Einheit zu bewegen, zählt das Charaktermodell nicht länger als eigenständige Einheit, sondern verbleibt in der kombinierten Einheit. In diesem Fall sind alle Modelle der kombinierten Einheit bis zum Ende des Spielerzugs erschüttert.

21.B.d.2 Vorrück-/Marschbewegung aus einer Kombinierten Einheit

Ein Charaktermodell zählt als Teil der Einheit, bis es diese physisch verlässt. Wenn ein Charaktermodell nicht genügend Bewegung hat, um wenigstens 1“ von der Einheit weg bewegt zu werden, kann es die Einheit nicht verlassen. Ein Charaktermodell kann nicht eine Einheit verlassen und sich der gleichen Einheit in derselben Phase wieder anschließen. Sollten ein Charaktermodell oder mehrere eine kombinierte Einheit in der Bewegungsphase verlassen, wende folgende Regeln an:

- Wähle die kombinierte Einheit und lege, falls nötig, einen einzelnen Marschtest ab (siehe Einheiten Bewegen). Der Test zählt sowohl für die Charaktermodelle als auch die R&G-Modelle in der Einheit. Misslingt der Test, kann keines der Modelle während dieser Bewegungsphase eine Marschbewegung durchführen.
- Charaktermodelle, die eine Einheit verlassen, und der Rest der kombinierten Einheit können verschiedene Bewegungsarten durchführen (siehe Einheiten Bewegen).
- Bewege jedes Charaktermodell, das die Einheit verlassen will und kann. Bewege anschließend gegebenenfalls den Rest der Einheit.
- Wenn sich alle Elemente der gewählten kombinierten Einheit, die sich bewegen wollen und können, bewegt haben, fahre mit der nächsten Einheit fort.

21.B.e Verteilen von Treffern gegen Kombinierte Einheiten

Wenn eine nicht-Nahkampfwaffenattacke eine kombinierte Einheit trifft, gibt es zwei Möglichkeiten, die Treffer zu verteilen:

**Charaktermodelle sind vom gleichen Typ
-und- der gleichen Höhe
-und- es gibt noch 5 oder mehr R&G-Modelle in
der Einheit**

Alle Treffer werden gegen den R&G-Lebenspunktvorrat verteilt, Charaktermodelle können keine Treffer erleiden.

**Charaktermodelle sind von einem anderen Typ
-oder- anderer Höhe
-oder- es gibt 4 oder weniger R&G-Modelle in der
Einheit**

Der Spieler der die Attacken durchführt, verteilt diese auf den R&G-Lebenspunktevorrat und Charaktermodelle. Alle gleichzeitig eintretenden Treffer müssen so gleichmäßig wie möglich verteilt werden. Es kann also kein Modell einen zweiten Treffer erleiden, bis alle Modelle einmal getroffen wurden, usw.

Wenn eine Einheit mit 5 oder mehr R&G-Modellen mehrere Charaktermodelle mit sowohl gleichen als auch unterschiedlichen Typen und Höhen enthält, werden Charaktermodelle mit gleichem Typ und Höhe wie die R&G-Modelle für die Verteilung der Treffer ignoriert. Beachte, dass Treffer niemals auf den Champion verteilt werden.

21.B.f Macht Platz

In Schritt 3 des Ablaufs einer Nahkampfrunde darf sich jedes Charaktermodell, das sich im vordersten Glied und nicht in Basekontakt mit einem gegnerischen Modell befindet, in Basekontakt mit einem gegnerischen Modell bewegen. Das gegnerische Modell muss sich in Basekontakt mit der Einheit des Charaktermodells befinden und muss die Einheit in der Front angreifen. Um Macht Platz durchzuführen, darf das Charaktermodell seine Position mit einem (oder mehreren) anderen Modellen seiner Einheit tauschen (diese Modelle dürfen jedoch keine Charaktermodelle sein). Charaktermodelle mit unpassenden Bases dürfen niemals Macht Platz nutzen.

21. C Kommandoabteilung

Bestimmte Einheiten haben die Möglichkeit, gewöhnliche Modelle zu einem Champion, Musiker oder Standartenträger aufzuwerten. Diese Modelle erhalten die entsprechenden Modellregeln und werden als Kommandoabteilung einer Einheit bezeichnet.

21.C.a Champion

Ein Champion erhält An vorderster Front, Erster unter Gleichen und Den Angriff Befehlen.

21.C.a.1 Erster unter Gleichen

Der Champion erhält +1 Attackewert. Falls es sich um ein mehrteiliges Modell handelt, betrifft der Profilwertmodifikator nur einen einzigen Modellteil, der weder Angeschirrt noch Unbelebt haben darf.

21.C.a.2 Den Angriff Befehlen

Wenn eine Einheit mit einem Champion ihren Angriffswurf durchführt, dann zählt der Wurf immer so, als wäre mindestens eine '4' gewürfelt worden. Wenn der Angriff trotzdem fehlschlägt, ignoriere diese Regel und benutze die gewürfelte Angriffsdistanz, um die misslungene Angriffsbewegung zu bestimmen.

Wenn z.B. eine angreifende Einheit, die eine Bewegungsrate von 7" hat und einen Champion enthält, einen Angriff gegen eine gegnerische Einheit ansagt, die 11" entfernt ist, so ist im Falle eines Angriffswurfs von 2 der Angriff dennoch erfolgreich, da der Angriffswurf mindestens als 4 zählt, und somit eine Angriffsdistanz von 11" ergibt.

21.C.a.3 Weitere Regeln im Zusammenhang mit Champions

- Treffer von Attacken, die den Regeln des Verteilens von Treffern folgen, werden niemals auf einen Champion verteilt.
- Wenn nicht-Champion-R&G-Modelle als Verlust entfernt werden und sich der Champion in einer Position befindet, von der normalerweise ein Verlust entfernt werden würde, entferne stattdessen das nächste R&G-Modell und bewege den Champion an die dadurch entstandene leere Position (siehe „Verluste entfernen“).
- Wenn Lebenspunkte wiederbelebt werden, ist der Champion das erste Modell, das zurückgebracht wird, sofern er zuvor als Verlust entfernt wurde (siehe „Lebenspunkte Wiederbeleben“).
- Champions können eine andere Schusswaffe wählen als die anderen R&G-Modelle ihrer Einheit (siehe „Mit einer Einheit Schießen“).
- Champions können Duelle aussprechen und annehmen. Wenn ein Duell nicht angenommen wird, kann der Champion nicht als das Modell bestimmt werden, das die Nachteile für das Ablehnen des Duells erleidet (siehe „Duelle“).

21.C.b Musiker

Ein Musiker erhält Schnelle Neuformierung und Marschmusik.

21.C.b.1 Marschmusik

Marschtests von Einheiten, die sich innerhalb von 8" von einem oder mehreren gegnerischen Einheiten mit einem Musiker befinden, werden mit -1 Disziplin abgelegt. Einheiten mit wenigstens einem Modell mit Marschmusik ignorieren diesen Malus.

21.C.c Standartenträger

Ein Standartenträger erhält Nahkampfbonus. Bestimmte Standartenträger haben die Option, ihre Standarte mit einer Bannerverzauberung aufzuwerten (siehe „Bannerverzauberungen“).

21.C.c.1 Nahkampfbonus

Eine Seite mit Standartenträgern erhält für jeden ihrer Standartenträger +1 auf ihr Kampfergebnis.

21.C.d Platzieren und Bewegen von Kommandoabteilungsmodellen

Musiker und Standartenträger können überall innerhalb ihrer Einheit platziert werden.

Während einer Vorrückbewegung, Marschbewegung oder Neuformierung einer Einheit, die einen Musiker und/oder einen Standartenträger enthält, können diese Modelle als Teil der Bewegung in eine neue Position bewegt werden. Dies zählt zur Bewegungsdistanz der Einheit hinzu (messe die Distanz der Startposition zur Endposition des Mittelpunkts des jeweiligen Kommandoabteilungsmodells, um zu ermitteln, wie weit es sich bewegt hat).

Beachte, dass Champions in der Einheit gemäß den normalen Regeln für An vorderster Front platziert und bewegt werden.

21.C.e Kommandoabteilungen als Verlust entfernen

Sollte ein Musiker oder Standartenträger als Verlust entfernt werden, ersetze das nächste nicht-Kommandoabteilungs-R&G-Modell des gleichen Lebenspunktevorrats (sofern vorhanden) mit dem Musiker oder Standartenträger. Der Besitzer bestimmt ein R&G-Modell, falls mehrere gleich nah sind. Es wird angenommen, dass ein anderer Soldat das Werkzeug und die Verantwortung übernommen hat. Champions werden nicht ersetzt und haben ihren eigenen Lebenspunktevorrat, der in bestimmten Situationen direkt angegriffen werden kann (z.B. beim Zuweisen von Nahkampfwaffenattacken, Angriffen, die sich gegen ein einzelnes Modell richten wie Zauber mit Fokussiert, oder Angriffe, die alle Modelle in einer Einheit betreffen). Wenn ein Champion als Verlust entfernt wird, wird ein nicht-Champion R&G-Modell an den leeren Platz bewegt. Werden genügend Lebenspunkte aus dem Lebenspunktevorrat einer Einheit verloren, um alle nicht-Champion R&G-Modelle als Verlust zu entfernen, werden überschüssige Lebenspunktverluste dem Champion zugeordnet, sogar dann, wenn er in einem Duell kämpft.

21.D Persönlicher Schutz

Wenn mindestens ein Modellteil eine Modellregel aus der Kategorie Persönlicher Schutz hat, unterliegt das gesamte kombinierte Modell dieser Regel, außer wenn das Reittier des Modells die Höhe Gigantisch (und dadurch die Universalregel Massiv) hat. In diesem Fall wird nur der Persönliche Schutz des Reittiers angewendet.

Wenn z.B. ein Charaktermodell mit Ablenkend ein Pferd als Reittier hat (Standardhöhe), profitiert das kombinierte Modell von Ablenkend. Falls das Charaktermodell stattdessen einen Drachen als Reittier hat (gigantische Höhe), so gilt der Effekt von Ablenkend nicht für das kombinierte Modell.

21.D.a Bedingte Anwendung

Persönlicher Schutz wirkt manchmal nur gegen bestimmte Attacken, die in Klammern nach "gegen" angegeben werden. Manchmal können bereits Informationen zu einer Persönlicher Schutz-Modellregel in Klammern vorhanden sein, wie z.B. in Rettungswurf (4+). In diesem Fall werden die Bedingungen für die Anwendung der Regel in den gleichen Klammern nach einem Komma angegeben. Dies können z.B. bestimmte Arten von Attacken oder Attacken mit einem bestimmten Angriffsattribut sein (wie z.B. Rettungswurf (4+, gegen Nahkampfattacken) oder Rettungswurf (2+, gegen Flammenattacken)).

21.D.b Liste von Persönlicher Schutz

21.D.b.1 Ablenkend

Nahkampfwaffenattacken, die einem Modell mit Ablenkend zugewiesen werden, erhalten einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe. Dieser Abzug kann nicht mit weiteren Abzügen auf den Trefferwurf kombiniert werden.

21.D.b.2 Brennbar

Attacken mit dem Angriffsattribut Flammenattacken müssen misslungene Verwundungswürfe gegen Modelle mit Brennbar wiederholen.

21.D.b.3 Kann nicht Niedergetrampelt Werden

Ein Modell mit dieser Modellregel zählt nie als Höhe Standard für Niedertrampeln-Attacken von gegnerischen Modellen.

21.D.b.4 Parieren

Parieren kann nur gegen Nahkampfwaffenattacken von der Vorderkante genutzt werden. Das Modell erhält einen der folgenden Effekte, und zwar den, der zu einer höheren Defensivfertigkeit führt:

- Das Modell erhält +1 Defensivfertigkeit.
- Die Defensivfertigkeit des Modells ist immer gleich der Offensivfertigkeit des Angreifers.

21.D.b.5 Rettungswurf (X)

Rettungswurf ist ein besonderer Schutzwurf. Ein Modell muss erfolgreiche Rettungswürfe gegen heilige Attacken wiederholen.

21.D.b.6 Schwieriges Ziel (X)

Schussattacken, die eine Einheit als Ziel haben, die mehr als zur Hälfte aus Modellen mit Schwieriges Ziel besteht, erleiden einen Abzug von -X auf ihre Trefferwürfe. Diese Regel ist kumulativ.

21.D.b.7 Zähigkeit (X)

Zähigkeit ist ein besonderer Schutzwurf. Zähigkeitswürfe können nicht gegen Attacken mit Todesstoß, die eine natürliche '6' beim Verwunden gewürfelt haben, oder gegen Attacken mit dem Angriffsattribut Flammenattacken genutzt werden.

21.E Rüstzeug

Es gibt 2 verschiedene Typen von Rüstzeug. Ein Modell kann immer nur mit jeweils einem Teil der beiden Typen ausgerüstet werden, d.h. ein optionaler Harnisch ersetzt den Standardharnisch eines Modells falls vorhanden. Die unten aufgeführten Typen von Rüstzeug werden auch als gewöhnliches Rüstzeug bezeichnet.

21.E.a Harnische

- Leichte Rüstung: +1 Rüstung.
- Schwere Rüstung: +2 Rüstung.
- Plattenrüstung: +3 Rüstung.

21.E.B Schilde

- Schild: +1 Rüstung.

Zweihändige Waffen verhindern die gleichzeitige Nutzung von Schilden gegen Nahkampfattacken (siehe „Waffen“).

21.F Waffen

Waffen werden in 3 Kategorien eingeteilt: Nahkampfwaffen, Schusswaffen und Artilleriewaffen. Die auf den folgenden Seiten aufgeführten Waffen werden als nichtmagische Waffen bezeichnet.

21.F.a Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffen werden im Nahkampf benutzt und können den Nahkampfwaffenattacken eines Modells verschiedene Vor- und Nachteile verleihen. Die Regeln für eine Nahkampfwaffe kommen nur zur Anwendung, wenn die Waffe benutzt wird (d.h. sie werden nicht auf Spezialattacken angewendet, wie z.B. Niedertrampeln-Attacken, oder wenn eine andere Waffe benutzt wird). Nichtmagische Nahkampfwaffen sind in Tabelle 9 aufgeführt.

21.F.a.1 Auswahl einer Nahkampfwaffe

Wenn ein Modell mehr als eine Nahkampfwaffe besitzt, muss es in Schritt 2 des Ablaufs einer Nahkampfrunde wählen, welche es in der ersten Nahkampfrunde benutzen will (siehe Tabelle 9). Es muss dieselbe Waffe für die gesamte Dauer dieses Nahkampfs benutzen. Alle R&G-Modelle einer Einheit müssen immer dieselbe Nahkampfwaffe wählen, außer sie sind gezwungen, eine verzauberte Waffe zu benutzen.

21.F.b Schusswaffen

Schusswaffen werden für Schussattacken benutzt. Jeder Modellteil kann normalerweise pro Schussphase nur eine einzige Schusswaffe benutzen, auch wenn er mit mehr als einer ausgerüstet ist, und alle R&G-Modelle in einer Einheit ausgenommen Champions müssen dieselbe Schusswaffe benutzen. Jede Schusswaffe hat eine maximale Reichweite, einen Stärke- und Rüstungsdurchschlagwert, und kann eine oder mehrere Angriffsattribute haben (siehe Tabelle 10). Angriffsattribute, die für eine Schusswaffe aufgeführt sind, gelten nur für Schussattacken, die mit dieser Waffe durchgeführt werden.

Waffe Regeln

Handwaffe Alle Modelle sind standardmäßig mit einer Handwaffe ausgerüstet. Falls ein Modell eine andere Nahkampfwaffe zusätzlich zur Handwaffe besitzt, kann es die Handwaffe nicht benutzen und muss die andere Nahkampfwaffe verwenden, sofern nicht anders angegeben. Modelle zu Fuß, die eine Handwaffe zusammen mit einem Schild führen, erhalten Parieren.

Hellebarde Zweihändig. Attacken, die mit einer Hellebarde durchgeführt werden, erhalten +1 Stärke und +1 Rüstungsdurchschlag.

Lanze Attacken, die mit einer Lanze durchgeführt werden und gegen Modelle in der Front des Trägers gerichtet sind, erhalten Vernichtender Angriff (+2 Stärke, +2 Rüstungsdurchschlag). Infanterie kann keine Lanzen benutzen.

Leichte Lanze Attacken, die mit einer Leichten Lanze durchgeführt werden und gegen Modelle in der Front des Trägers gerichtet sind, erhalten Vernichtender Angriff (+1 Stärke, +1 Rüstungsdurchschlag). Infanterie kann keine leichten Lanzen benutzen.

Speer Attacken, die mit einem Speer durchgeführt werden, erhalten Kämpft aus zusätzlichem Glied und +1 Rüstungsdurchschlag. Nahkampfwaffenattacken von Modellteilen mit einem Speer erhalten +2 Agilität und zusätzlich +1 Rüstungsdurchschlag in der ersten Nahkampfrunde, vorausgesetzt die Einheit greift nicht an und ist nicht in ihrer Flanke oder im Rücken im Nahkampf gebunden. Kavallerie, Bestien und Konstrukte können keine Speere benutzen.

Waffenpaar Zweihändig. Der Träger erhält +1 Attackewert und +1 Offensivfertigkeit, wenn ein Waffenpaar benutzt wird. Attacken, die mit einem Waffenpaar durchgeführt werden, ignorieren Parieren (während Waffenpaare häufig als zwei einzelne Handwaffen dargestellt werden, gelten sie dennoch für Regelzwecke als eigenständige Waffenart).

Zweihandwaffe Zweihändig. Attacken, die mit einer Zweihandwaffe durchgeführt werden, erhalten +2 Stärke, +2 Rüstungsdurchschlag und schlagen immer in Initiativschritt 0 zu (unabhängig des Agilitätswerts des Trägers).

Tabelle 9: Nichtmagische Nahkampfwaffen

Waffe	Reichweite	Schüsse	Stärke	Rüstungsdurchschlag	Angriffsattribute
Armbrust	30"	1	4	1	Unhandlich
Bogen	24"	1	3	0	Salvenfeuer
Langbogen	30"	1	3	0	Salvenfeuer
Muskete	24"	1	4	2	Unhandlich
Pistole	12"	1	4	2	Schnell Schussbereit
Wurfaffen	8"	2	wie Träger	wie Träger	Treffsicher, Schnell Schussbereit

Tabelle 10: Nichtmagische Schusswaffen

21.F.c Artilleriewaffen

Artilleriewaffen sind eine besondere Art von Schusswaffen. Diese Waffen sind oft auf Kriegsmaschinen befestigt, können aber gelegentlich auch auf Streitwagen befestigt werden, von gigantischen Bestien getragen werden oder in besonderer Gegenständen enthalten sein.

Artilleriewaffen sind Schusswaffen, die immer das Angriffsattribut Nachladen! haben. Artilleriewaffen können ein spezifisches Profil für Reichweite, Schüsse, Stärke, Rüstungsdurchschlag und Angriffsattribute haben, die du in der jeweiligen Beschreibung findest. Manche Artilleriewaffen haben zusätzliche Regeln, wie weiter unten aufgeführt.

21.F.c.1 Kanone

Attacken von Kanonen ignorieren Trefferwurfmodifikatoren durch leichte und harte Deckung. Wenn sie Einheiten als Ziel auswählen, die vollständig aus Modellen der Höhe Gigantisch bestehen und nicht von Deckung profitieren, erhalten sie einen +1 Treffermodifikator. Wenn eine Kanone eine natürliche '1' beim Trefferwurf erwürfelt, erleidet sie eine Fehlfunktion: Würfle auf der Fehlfunktionstabelle (Tabelle 11) und wende das entsprechende Ergebnis an (ein Trefferwurf, der in einer Fehlfunktion endet, kann nicht wiederholt werden).

21.F.c.2 Katapult (X×Y)

Attacken von Katapulten ignorieren Trefferwurfmodifikatoren durch leichte und harte Deckung. Führe diese Attacken wie folgt durch:

- Bei einem natürlichen Trefferwurf von '1', erleidet das Katapult eine Fehlfunktion: Würfle auf der Fehlfunktionstabelle (Tabelle 11) und wende das entsprechende Ergebnis an (ein Trefferwurf, der in einer Fehlfunktion endet, kann nicht wiederholt werden).
- Bei einem erfolgreichen Trefferwurf erhält die Attacke Flächenangriff (X×Y). Führe die Attacke mit der in der Beschreibung des Katapults angegebenen Stärke und dem entsprechenden Rüstungsdurchschlag durch.
- Führe bei jedem anderen Ergebnis einen Trefferwurf für eine neuen Katapultattacke, genannt teilweiser Treffer, durch und ignoriere dabei Fehlfunktionen. Falls die Attacke trifft, erhält sie Flächenangriff (X×Y), wobei X und Y um -1 reduziert werden. Alle Treffer werden mit halbierten Stärke und halbiertem Rüstungsdurchschlag durchgeführt, wobei Brüche aufgerundet werden. Außerdem verliert die Attacke alle Vorteile der in eckigen Klammern genannten Stärke, Rüstungsdurchschlag und/oder Angriffsattribute (falls vorhanden; siehe Flächenangriff). Falls die Attacke nicht trifft, können keine weiteren Attacken auf diese Art generiert werden.

21.F.c.3 Flammenwerfer

Flammenwerfer würfeln keine Trefferwürfe. Würfle stattdessen einen W6 (dies gilt nicht als Trefferwurf). Bei einer natürlichen '1' erleidet der Flammenwerfer eine Fehlfunktion: Würfle auf der Fehlfunktionstabelle mit einem -1 Modifikator und wende das entsprechende Ergebnis an. Bei jedem anderen natürlichen Würfelergbnis ist die Attacke erfolgreich. Bestimme, in welchem Bereich des Ziels der Angreifer lokalisiert ist:

- Wenn der Angreifer in der Front oder im Rücken lokalisiert ist, verursacht die Attacke W6 Treffer, +W3 Treffer für jedes Glied nach dem ersten, bis zu einem Maximum von +4W3.
- Wenn der Angreifer in einer der beiden Flanken lokalisiert ist, verursacht die Attacke W6 Treffer, +W3 für jede Reihe nach der ersten, bis zu einem Maximum von +4W3.

Die Gesamtzahl der Treffer kann die Anzahl der Modelle in der Zieleinheit nicht übersteigen.

Manche Flammenwerfer haben eine höhere Stärke, Rüstungsdurchschlag und/oder zusätzliche Angriffsattribute in geschweiften Klammern angegeben (wie z.B. Stärke 4 {5}, Rüstungsdurchschlag 1 {2}, {Multiple Lebenspunktverluste (W3)}). Wende in diesem Fall Stärke, Rüstungsdurchschlag und Angriffsattribute innerhalb der Klammern an, wenn auf Ziele in kurzer Entfernung geschossen wird.

21.F.c.4 Salvenkanone

Die Anzahl der Schüsse, die von einer Salvenkanone abgefeuert werden, ist eine zufällige Anzahl: Falls eine natürliche '6' beim Würfeln für die Anzahl der Schüsse einer Salvenkanonne gewürfelt wurde (nach etwaigen Wiederholungswürfen), erleidet diese Attacke einen -1 Trefferwurfmodifikator. Falls zwei oder mehr natürliche '6' gewürfelt werden, misslingt der Angriff stattdessen und die Salvenkanone erleidet eine Fehlfunktion: Würfle auf der Fehlfunktionstabelle (Tabelle 11) und wende das entsprechende Ergebnis an.

21.F.d Fehlfunktionstabelle

Ein Trefferwurf, der in einer Fehlfunktion endet, kann nicht wiederholt werden. Wenn eine Artilleriewaffe eine Fehlfunktion erleidet, würfle einen W6 und folge der untenstehenden Tabelle (ein Ergebnis von 0 oder weniger kann vorkommen, wenn ein negativer Modifikator angewendet wird, wie z.B. bei Flammenwerfern).

Ergebnis	Fehlfunktionseffekt
0 (oder weniger)	Explosion! Alle Modelle innerhalb von W6" um das Modell mit der Fehlfunktion erleiden einen Treffer mit Stärke 5 und Rüstungsdurchschlag 2. Das schießende Modell gilt anschließend als zerstört. Entferne es als Verlust.
	Zusammenbruch Das Modell kann mit der Waffe für den Rest des Spiels nicht mehr schießen.
1-2	Blockiert Die Artilleriewaffe kann im nächsten Spielerzug seines Besitzers nicht schießen. Wenn das Modell eine Kriegsmaschine ist, gilt das Modell stattdessen als erschüttert bis zum Ende des nächsten Spielerzugs seines Besitzers.
	Störung Das schießende Modell verliert einen Lebenspunkt, gegen den keinerlei Schutzwürfe erlaubt sind.
3-4	
5+	

Tabelle 10: Fehlfunktionstabelle

21.G Angriffsattribute

Angriffsattribute können Modellteilen, Waffen, Zaubern oder Spezialattacken verliehen werden. Beachte, dass ein Angriffsattribut, das eine Einheit betrifft, automatisch alle Modelle der Einheit betrifft (siehe "Einheiten"), und dass automatisch alle Modellteile des Modells betroffen sind, falls es einem Modell verliehen wird (siehe "Mehrteilige Modelle").

Angriffsattribute, die einer Waffe, einem Zauber oder einer Spezialattacke verliehen werden, betreffen immer alle Attacken, die mit dieser Waffe, diesem Zauber oder dieser Spezialattacke durchgeführt werden. Sie betreffen jedoch keine anderen Attacken des Modellteils.

Beispiel: Ein Charaktermodell auf Streitwagen hat eine Waffenverzauberung, die Attacken, die mit seiner Handwaffe durchgeführt werden, heilige Attacken und magische Attacken verleiht. Das bedeutet, dass nur Nahkampfwaffenattacken, die mit dieser magischen Handwaffe durchgeführt werden, heilige und magische Attacken sind, während alle anderen Attacken des Modells (wie z.B. Aufpralltreffer oder Nahkampfwaffenattacken der Zugtiere) davon nicht betroffen sind.

Angriffsattribute werden in folgende Unterkategorien aufgeteilt, um zu unterscheiden, welche Art von Attacken durch sie betroffen werden. Beachte, dass diese Unterkategorien für Angriffsattribute irrelevant sind, die einer Waffe, einem Zauber, oder einer Attacke, einschließlich Spezialattacken, verliehen werden (so kann z.B. ein Angriffsattribut mit dem Schlüsselwort Nahkampf einer Schusswaffe verliehen werden).

Nahkampf

Ein Modellteil mit einem Angriffsattribut mit diesem Schlüsselwort wendet die Regeln des Angriffsattributs auf all seine Nahkampfwaffenattacken an.

Schießen

Ein Modellteil mit einem Angriffsattribut mit diesem Schlüsselwort wendet die Regeln des Angriffsattributs auf all seine Schussattacken an, die keine Spezialattacken sind.

Beispiel: Eine Einheit wird von einem Zauber betroffen, der die Attacken der Einheit zu heiligen Attacken und Flammenattacken macht. Heilige Attacken haben das Schlüsselwort Nahkampf, während Flammenattacken die Schlüsselwörter Nahkampf und Schießen haben. Somit sind alle Nahkampfwaffenattacken aller Modellteile der Einheit sowohl heilige als auch Flammenattacken, während die Schussattacken aller Modellteile der Einheit nur Flammenattacken sind. Alle Spezialattacken (einschließlich Spezialattacken, die als Schussattacken gelten) oder Zauber der Einheit sind hiervon nicht betroffen.

21.G.a Bedingte Anwendung

Angriffsattribute können unter Umständen nur gegen bestimmte Modelle wirken, die dann in Klammern nach "gegen" aufgeführt sind. Sollten die entsprechende Regel bereits Informationen in Klammern enthalten, wie z.B. Multiple Lebenspunktverluste (2), so wird die Bedingung für die Anwendung innerhalb derselben Klammern nach einem Komma angegeben. Dies können z.B. alle Modelle eines bestimmten Armeebuchs sein oder alle Modelle mit einer bestimmten Modellregel, einer bestimmten Höhe oder eines bestimmten Typs.

Falls das Angriffsattribut gegen mehrere Arten von Modellen wirkt, sind diese ebenfalls durch ein Komma getrennt. Sollte stattdessen ein "und" verwendet werden, müssen beide Bedingungen erfüllt sein, damit das Angriffsattribut wirkt. So bedeutet z.B. Multiple Lebenspunktverluste (2, gegen Groß und Bestien, Gigantisch), dass das Angriffsattribut Multiple Lebenspunktverluste Modelle betrifft, die sowohl groß als auch Bestien sind, und Modelle, die gigantisch sind, unabhängig des Typs der Modelle.

Angriffsattribute mit bedingter Anwendung kommen nur dann zum Tragen, wenn die Attacken Lebenspunktevorräten zugewiesen oder auf sie verteilt werden, in denen sämtliche Modelle die Bedingungen erfüllen.

21.G.b Liste der Angriffsattribute

21.G.b1 Angeschirrt - Nahkampf

Modellteile mit Angeschirrt können weder Unterstützungsattacken durchführen noch Waffen benutzen. Schusswaffen, die von Modellteilen mit Angeschirrt getragen werden, können von anderen Modellteilen desselben Modells verwendet werden (solange diese nicht selbst die Modellregeln Angeschirrt oder Unbelebt haben). Ein Modell mit zumindest einem Modellteil mit Angeschirrt gilt als beritten.

21.G.b.2 Bewegen oder Schießen - Schießen

Die Attacke kann nicht durchgeführt werden, wenn das attackierende Modell im selben Spielerzug eine Vorrück-, Marsch- oder zufällige Bewegung, eine Neuformierung oder eine Drehung durchgeführt hat. Beachte, dass die üblichen Einschränkungen weiterhin gelten (z.B. kein Schießen nach einer misslungenen Angriffsbewegung).

21.G.b.3 Blitzartige Reflexe - Nahkampf

Eine Nahkampfwaffenattacke mit Blitzartige Reflexe erhält +1 auf Trefferwürfe. Modellteile mit diesem Angriffsattribut, die eine Zweihandwaffe verwenden, erhalten nicht diesen Bonus, sondern attackieren mit der Zweihandwaffe in dem Initiativeschritt, der ihrem Agilitätswert entspricht, anstatt immer im Initiativeschritt 0 zu attackieren.

21.G.b.4 Flächenangriff (X×Y)

Wenn die Attacke trifft, bestimme die Position des Bases des Angreifers:

- Bestimme im Falle einer Fernkampfattacke, in welchem Bereich des Ziels das Base des Angreifers lokalisiert ist.
- Bestimme im Falle einer Nahkampfattacke, mit welcher Kante des Ziels der Angreifer im Nahkampf gebunden ist.

Front oder Rücken: Wähle bis zu Y verschiedene Glieder des Ziels.

Flanke: Wähle bis zu Y verschiedene Reihen des Ziels.

Für jede so gewählte Reihe bzw. Glied erleidet die Einheit X Treffer, bis zu einem Maximum, das der Anzahl an Modellen in dieser Reihe bzw. diesem Glied entspricht. Eine einzelne Flächenattacke kann niemals mehr Treffer verursachen als Modelle in der Einheit vorhanden sind.

Bestimmte Flächenangriffe haben eine höhere Stärke, Rüstungsdurchschlag und/oder zusätzliche Angriffsattribute, die in eckigen Klammern angegeben sind (z.B. Stärke 3 [7], Rüstungsdurchschlag 0 [4], [Multiple Lebenspunktverluste (W3)]). In diesem Fall verwendet ein einzelner vom Angreifer bestimmter Treffer (gemäß den üblichen Regeln für das Verteilen von Treffern) die Stärke, den Rüstungsdurchschlag und die Angriffsattribute in eckigen Klammern. Alle anderen Treffer sind von den Werten und Angriffsattributen in Klammern nicht betroffen.

Abbildung 41 beschreibt verschiedene Beispiele von Flächenangriffen.

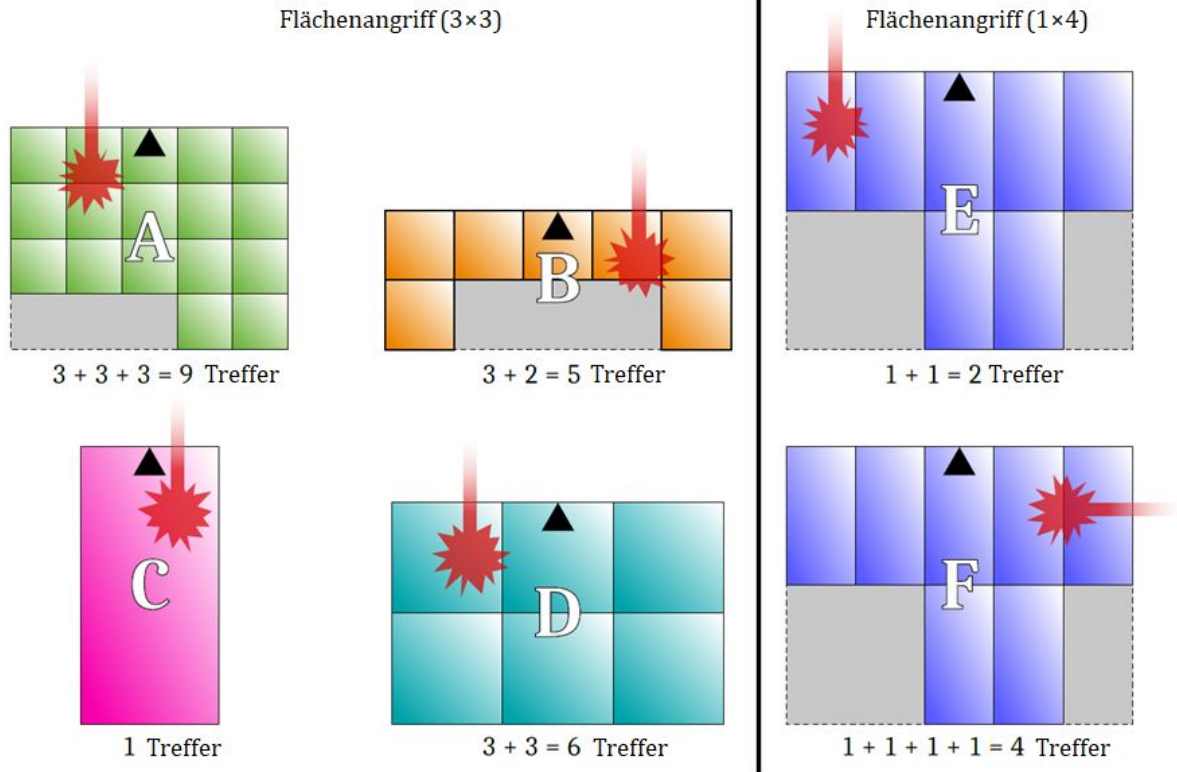


Abbildung 41: Beispiele von Flächenangriffen.

Die Einheiten A bis D werden von einem Flächenangriff (3×3) von einem Angreifer, der in ihrem Frontbereich lokalisiert ist, getroffen.

In Einheit A gibt es 3 Glieder mit mehr als 3 Modellen. Somit werden $3 + 3 + 3 = 9$ Treffer erzielt.

In Einheit B gibt es im ersten Glied mehr als 3 Modelle, im zweiten Glied sind jedoch nur 2 Modelle vorhanden. Ein drittes Glied gibt es nicht. Somit werden $3 + 2 = 5$ Treffer erzielt.

Da Einheit C nur aus einem einzelnen Modell besteht, gibt es nur 1 Glied mit 1 Modell. Somit wird 1 Treffer erzielt.

In Einheit D gibt es in den ersten beiden Gliedern jeweils 3 Modelle. Es gibt kein drittes Glied. Somit werden $3 + 3 = 6$ Treffer erzielt.

Einheit E wird von einem Flächenangriff (1×4) von einem Angreifer, der in ihrem Frontbereich lokalisiert ist, getroffen. Das erste und zweite Glied haben jeweils mehr als 1 Modell. Es gibt kein drittes und viertes Glied. Somit werden $1 + 1 = 2$ Treffer erzielt.

Einheit F wird von einem Flächenangriff (1×4) von einem Angreifer, der in ihrem Frontbereich lokalisiert ist, getroffen. Es gibt mehr als 4 Glieder mit 1 oder mehreren Modellen. Somit werden $1 + 1 + 1 + 1 = 4$ Treffer erzielt.

21.G.b.5 Flammenattacken - Nahkampf, Schießen

Die Attacke ignoriert Zähigkeit, und misslungene Verwundungswürfe gegen Modelle mit Brennbar müssen wiederholt werden.

21.G.b.6 Giftattacken - Nahkampf, Schießen

Falls die Attacke mit einem natürlichen Trefferwurf von '6' trifft, verwundet sie automatisch, ohne dass ein Verwundungswurf durchgeführt wird.

Schussattacken, die nach den Regeln für hoffnungslose Schüsse durchgeführt werden, verwunden nur dann automatisch, wenn der erste Trefferwurf eine natürliche '6' ist. Beachte, dass der zweite Trefferwurf trotzdem erfolgreich sein muss, um das Ziel zu treffen.

Falls die Attacke in mehr als einen Treffer umgewandelt werden kann (z.B. ein Treffer mit Flächenschaden oder Schlachtfokus), verwundet nur ein einziger Treffer nach Wahl des Angreifers automatisch. Für alle anderen Treffer müssen Verwundungswürfe wie üblich durchgeführt werden.

21.G.b.7 Hass - Nahkampf

Während der ersten Nahkampfrunde müssen misslungene Trefferwürfe von Attacken mit Hass wiederholt werden.

21.G.b.8 Heilige Attacken - Nahkampf

Erfolgreiche Rettungswürfe gegen die Attacke müssen wiederholt werden.

21.G.b.9 Kämpft aus zusätzlichem Glied - Nahkampf

Modellteile mit Kämpft aus zusätzlichem Glied oder solche, die eine Waffe mit dieser Modellregel benutzen, können Unterstützungsattacken aus einem zusätzlichen Glied durchführen (normalerweise bedeutet dies, dass Modelle mit Kämpft aus zusätzlichem Glied Unterstützungsattacken aus dem dritten Glied durchführen können). Diese Regel ist kumulativ, d.h. jede Instanz dieser Regel erlaubt einem weiteren Glied, Unterstützungsattacken durchzuführen.

21.G.b.10 Magische Attacken - Nahkampf, Schießen

Dieses Angriffsattribut hat keine zusätzlichen Effekte. Es interagiert allerdings mit anderen Regeln wie Rettungswurf (X, gegen magische Attacken).

21.G.b.11 Marschieren und Schießen - Schießen

Marschieren im selben Spielerzug hindert die Attacke nicht daran durchgeführt zu werden, außer sie unterliegt auch Bewegen oder Schießen.

21.G.b.12 Multiple Lebenspunktverluste (X) - Nahkampf

Nicht verhinderte Verwundungen verursachen X Lebenspunktverluste, wobei X der Zahl in Klammern entspricht. Falls dieser Wert als Würfelwurf angegeben ist (z.B. Multiple Lebenspunktverluste (W3)), würfle einen Würfel für jede nicht verhinderte Wunde durch eine Attacke mit Multiple Lebenspunktverluste. Die Anzahl an Wunden, in die die Attacke umgewandelt wird, kann niemals höher sein als der Lebenspunkte-Wert des Modells (ignoreiere Lebenspunkte, die bereits früher während der Schlacht verloren wurden).

Wenn z.B. eine Attacke mit Multiple Lebenspunktverluste (W6) einen Troll (3 Lebenspunkte) verwundet und eine 5 gewürfelt wird, so wird die Anzahl der nicht verhinderten Verwundungen auf 3 reduziert, selbst wenn die Trolleinheit bereits 1 oder 2 Lebenspunkte in der Schlacht verloren hatte.

Wenn nach dem X-Wert in Klammern Flügelstutzer angegeben ist, wird jede nicht verhinderte Verwundung durch die Attacke gegen ein Modell mit Fliegen in X+1 anstatt X umgewandelt.

21.G.b.13 Nachladen! - Schießen

Die Attacke kann nicht für Stehen und Schießen-Angriffsreaktionen verwendet werden.

21.G.b.14 Salvenfeuer - Schießen

Wenn zumindest ein Modell der Einheit eine Sichtlinie zum Ziel ziehen kann, ignorieren alle anderen Modellteile der Einheit mit Salvenfeuer andere Modelle im Weg, die dieselbe oder eine geringere Höhe als die schießenden Modelle haben. Dies bezieht sich nur auf das Ziehen von Sichtlinien und Deckung.

Außer für Stehen und Schießen-Angriffsreaktionen dürfen Modelle außerdem aus einem zusätzlichen Glied schießen, falls sich die Einheit in Schlachtreihe befindet und sich während des Spielerzugs nicht bewegt hat (normalerweise bedeutet das, dass Modelle aus den ersten 3 Gliedern schießen können).

21.G.b.15 Schlachtfokus - Nahkampf

Wenn die Attacke mit einem natürlichen Trefferwurf von '6' trifft, verursacht sie einen zusätzlichen Treffer (d.h. üblicherweise zwei Treffer anstatt einem).

Damit Schussattacken, die nach den Regeln für hoffnungslose Schüsse durchgeführt werden, den zusätzlichen Treffer verursachen, muss der erste Trefferwurf eine unmodifizierte '6' sein und der zweite Trefferwurf muss erfolgreich sein, um das Ziel zu treffen.

21.G.b.16 Schnell Schussbereit - Schießen

Die Attacke erleidet nicht den -1 Trefferwurfmodifikator für Bewegen und Schießen.

21.G.b.17 Todesstoß - Nahkampf

Bei einer Attacke mit Todesstoß, die mit einem natürlichen Verwundungswurf von '6' verwundet, wird der Rüstungsdurchschlag auf 10 gesetzt und die Attacke ignoriert Zähigkeit.

21.G.b.18 Toxische Attacken - Nahkampf

Die Stärke der Attacke wird immer auf 3 gesetzt und ihr Rüstungsdurchschlag wird immer auf 10 gesetzt.

21.G.b.19 Treffsicher - Schießen

Die Attacke erleidet nicht den -1 Trefferwurfmodifikator für Schießen auf große Entfernung.

21.G.b.20 Unbelebt - Nahkampf

Modellteile mit Unbelebt können weder Nahkampfwaffenattacken durchführen noch Schusswaffen benutzen. Schusswaffen, die von Modellteilen mit Unbelebt getragen werden, können von anderen Modellteilen desselben Modells verwendet werden (solange diese nicht selbst die Modellregeln Angeschirrt oder Unbelebt haben).

21.G.b.21 Unhandlich - Schießen

Die Attacke erleidet einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von -1 für Bewegen und Schießen (also insgesamt -2). Wenn die Attacke zusätzlich von Schnell Schussbereit betroffen ist, wird der -1 Trefferwurfmodifikator für Bewegen und Schießen ignoriert, allerdings nicht der zusätzliche Trefferwurfmodifikator für Unhandlich.

21.G.b.22 Vernichtender Angriff (X)

Ein angreifender Modellteil mit vernichtender Angriff (X) bzw. einer Waffe mit vernichtender Angriff (X) erhält die Modellregeln und Eigenschaftswertmodifikatoren in Klammern.

So erhält z.B. ein Modellteil mit vernichtender Angriff (+1 Stärke, Giftattacken) +1 Stärke und Giftattacken, wenn er angreift.

Beachte, dass Spezialattacken nicht von Angriffsattributen betroffen werden können. So können Modellregeln und Eigenschaftswertmodifikatoren durch vernichtender Angriff nicht für Spezialattacken wie Aufpralltreffer und Niedertrampeln-Attacken angewendet werden, wenn dies nicht ausdrücklich angegeben ist.

Diese Regel ist kumulativ: ein Modellteil mit mehreren Instanzen von vernichtender Angriff erhält sämtliche Angriffsattribute und Eigenschaftswertmodifikatoren, wenn er angreift.

21.G.b.23 Waffenmeister - Nahkampf

Zu Beginn einer jeden Nahkampfrunde können Modellteile mit Waffenmeister wählen, mit welcher Waffe sie kämpfen. Dies schließt Handwaffen mit ein, selbst wenn das Modell andere Waffen trägt. Falls das Modell eine verzauberte Waffe trägt, muss es dennoch diese verwenden.

21.G.b.24 Zerschmettern - Nahkampf

Am Ende von Schritt 4 des Ablaufs einer Nahkampfrunde (nach Duellen aussprechen und annehmen) kann der Modellteil ankündigen, seine Zerschmettern-Attacke in dieser Nahkampfrunde durchzuführen. Er führt eine einzelne Attacke im Initiativeschritt 0 durch, mit Stärke 10, Rüstungsdurchschlag 10 (unabhängig von Agilität, Stärke und Rüstungsdurchschlag des Modellteils) und multiplen Lebenspunktverlusten (W3+1). Folgende Beschränkungen gelten für Zerschmettern:

- Es kann nicht als Unterstützungsattacke durchgeführt werden.
- Es wird von keinen Waffen oder anderen Angriffsattributen des Modellteils betroffen.
- Der Modellteil kann während dieser Nahkampfrunde keine anderen Nahkampfwaffenattacken durchführen (einschließlich anderer Zerschmettern-Attacken; er kann aber weiterhin Spezialattacken wie Niedertrampeln oder Aufpralltreffer einsetzen).

21.G.b.25 Zweihändig

Ein Modell, das eine Waffe mit Zweihändig verwendet, kann nicht gleichzeitig ein Schild gegen Nahkampfattacken verwenden.

21.H Spezialattacken

Ein Modellteil mit Spezialattacken kann eine besondere Attacke durchführen, die den entsprechenden Regeln folgt. Diese Attacken werden nicht von Waffen und Angriffsattributen betroffen, sofern dies nicht anders angegeben ist.

21.H.a Liste der Spezialattacken

21.H.a.1 Atemattacke (X)

Ein Modellteil mit einer Atemattacke kann diese nur einmal pro Spiel verwenden. Sollte ein Modell mehr als eine Atemattacke besitzen, kann es nur eine Atemattacke pro Phase nutzen. Diese kann entweder als Schussattacke oder als Spezialattacke im Nahkampf verwendet werden.

- Als Schussattacke mit Marschieren und Schießen: wähle ein Ziel gemäß der normalen Regeln für Schussattacken (diese kann für Stehen und Schießen verwendet werden). Die Attacke hat eine Reichweite von 6". Ein Modellteil mit einer Atemattacke und einer Schusswaffe kann beide in derselben Phase verwenden, jedoch müssen beide dasselbe Ziel haben.
- Als Spezialattacke im Nahkampf: Die Attacke wird mit der Agilität des Modellteils durchgeführt. Kündige zu Beginn des Initiativeschrittes an, dass du die Atemattacke durchführen möchtest (vor Trefferwürfen), und wähle eine Einheit in Basekontakt als Ziel.

Unabhängig davon, ob die Atemattacke als Schuss- oder Nahkampfattacke verwendet wird, erleidet das Ziel 2W6 Treffer. Stärke, Rüstungsdurchschlag und Angriffsattribute (falls zutreffend) dieser Treffer sind in Klammern angegeben, z.B. Atemattacke (Str 4, RD 1, Flammenattacken). Falls mehrere Modelle in einer Einheit diese Spezialattacke durchführen können, würfle für die Anzahl der Treffer separat für jedes Modell.

21.H.a.2 Aufpralltreffer (X)

Im Initiativeschritt 10 muss ein angreifender Modellteil mit Aufpralltreffern eine gegnerische Einheit wählen, die sich in Basekontakt mit der Vorderkante des angreifenden Modells befindet. Diese Einheit erleidet eine Anzahl an Treffern, die dem Wert (X) in Klammern entspricht. Diese Treffer werden mit der Stärke und dem Rüstungsdurchschlag des angreifenden Modellteils durchgeführt.

Falls ein Modell sowohl Zermalmen als auch Aufpralltreffer hat, so kann es nur eine der beiden Regeln innerhalb einer Nahkampfrunde einsetzen (der Besitzer entscheidet welche). Im Falle von mehrteiligen Modellen können nur Modellteile mit Angeschirrt oder Unbelebt Aufpralltreffer durchführen. Sollten mehrere Modelle einer Einheit Aufpralltreffer verursachen und X eine zufällig bestimmte Anzahl sein (z.B. Aufpralltreffer (W6)), würfle für die Anzahl der Treffer separat für jeden Modellteil.

21.H.a.3 Hinwegfegen

Diese Attacke kann von Einheiten durchgeführt werden, die Modelle mit Hinwegfegen-Attacken enthalten. Wenn die Einheit vorrückt oder eine Marschbewegung durchführt, kann sie eine einzelne gegnerische Einheit bestimmen, die nicht im Nahkampf gebunden ist und durch oder über die sich die Einheit mit Hinwegfegen während der Bewegung bewegt hat (d.h. dass sich ihre Einheitenbegrenzungen zumindest teilweise überlappt haben). Die ganze Einheit führt die Hinwegfegen-Attacke gegen die gewählte gegnerische Einheit durch, sobald sie die Vorrück- oder Marschbewegung beendet hat. Folge den Regeln im entsprechenden Einheitenbeitrag. Diese Attacken treffen automatisch und zählen als Fernkampfattacken und Spezialattacken. Jede Hinwegfegen-Attacke kann nur einmal pro Spielerzug eingesetzt werden.

21.H.a.4 Niedertrampeln (X)

Im Initiativeschritt 0 muss ein Modell mit einer Niedertrampeln-Attacke ein Modell mit Standardhöhe in Basekontakt bestimmen. Die Einheit des Modells erleidet eine Anzahl an Treffern, die dem Wert (X) in Klammern entspricht. Diese Treffer können nur auf Modelle der Höhe Standard verteilt werden (Modelle mit einer anderen Höhe werden für das Verteilen der Treffer ignoriert). Sie werden mit der Stärke und dem Rüstungsdurchschlag des Modellteils durchgeführt.

Im Falle von mehrteiligen Modellen können nur Modellteile mit Angeschirrt Niedertrampeln-Attacken durchführen. Sollten mehrere Modelle in einer Einheit diese Spezialattacke durchführen können und X eine zufällig bestimmte Zahl sein (z.B. Niedertrampeln (W6)), würfle für die Anzahl der Treffer separat für jeden Modellteil.

21.H.a.5 Zermalmen (X)

Ein Modellteil mit Zermalmen führt diese Attacke mit der Agilität des Modellteils durch. Es muss eine gegnerische Einheit in Basekontakt als Ziel wählen. Die gewählte gegnerische Einheit erleidet eine Anzahl an Treffern, die dem Wert (X) in Klammern entspricht. Diese Treffer werden mit der Stärke und dem Rüstungsdurchschlag des Modellteils durchgeführt.

Falls ein Modell sowohl Zermalmen als auch Aufpralltreffer hat, so kann es nur eine der beiden Regeln innerhalb einer Nahkampfrunde einsetzen (der Besitzer entscheidet welche). Falls mehrere Modellteile in einer Einheit Zermalmen haben und X eine zufällig bestimmte Anzahl ist (z.B. Zermalmen (2W3)), würfle für die Anzahl der Treffer separat für jeden Modellteil.

22 Besondere Gegenstände

Beim Erstellen der Armeeliste haben die Spieler die Möglichkeit, Ausrüstungsgegenstände von bestimmten Modellen, typischerweise von Charaktermodellen und Standartenträgern, zu verbessern, indem sie diese Modelle mit besonderen Gegenständen ausstatten. Manche dieser besonderen Gegenstände sind für die meisten Armeen verfügbar (siehe The 9th Age: Fantasy Battles - Arkanes Kompendium), während andere armeespezifisch sind und im jeweiligen Armeebuch zu finden sind.

Sämtliche besonderen Gegenstände sind, falls nicht anders angegeben, nur einmal pro Armee verfügbar.

22.A Kategorien besonderer Gegenstände

Besondere Gegenstände werden in folgende Kategorien unterteilt:

- Waffenverzauberungen
- Rüstungsverzauberungen
- Bannerverzauberungen
- Artefakte

Die Regeln der jeweiligen Kategorien werden weiter unten im Text erläutert.

22.A.a Waffenverzauberungen

Mit Waffenverzauberungen können Waffen verbessert werden. Die verbesserte Waffe wird als verzauberte Waffe bezeichnet und unterliegt allen Regeln sowohl der ursprünglichen gewöhnlichen Waffe als auch der Waffenverzauberung. Folgende Regeln gilt es zu beachten:

- Ein Modell kann nur eine einzige Waffenverzauberung erhalten.
- Falls ein Modell mehrere Waffen haben sollte, muss in der Armeeliste verzeichnet werden, welche Waffe verzaubert wurde (beachte, dass jedes Modell mit einer Handwaffe ausgestattet ist).
- Jede Waffenverzauberung gilt nur für eine bestimmte Waffenart (z.B. Zweihandwaffen) oder eine Kategorie von Waffen (z.B. Nahkampfwaffen). Beachte, dass Schusswaffen, die im Nahkampf als Nahkampfwaffen verwendet werden können (z.B. Pistolenpaar des Imperiums von Sonnstahl), normalerweise nicht mit Nahkampfwaffenverzauberungen verzaubert werden können.
- Ein Modell, das mit einer verzauberten Waffe ausgerüstet ist (einschließlich einer Handwaffe), muss diese benutzen.

22.A.b Rüstungsverzauberungen

Mit Rüstungsverzauberungen kann Rüstzeug verbessert werden. Der jeweilige Rüstungsgegenstand wird als verzaubertes Rüstzeug bezeichnet und unterliegt sämtlichen Regeln sowohl des ursprünglichen gewöhnlichen Gegenstands als auch der Rüstungsverzauberung. Folgende Regeln gilt es zu beachten:

- Jeder Rüstungsgegenstand kann nur eine einzige Rüstungsverzauberung erhalten.
- Falls der Träger mehr als einen Rüstungsgegenstand trägt, muss in der Armeeliste verzeichnet werden, welcher Rüstungsgegenstand verzaubert wurde. Ein Modell ohne Rüstungsgegenstände kann folglich keine Rüstungsverzauberungen erhalten.
- Jede Rüstungsverzauberung gilt entweder nur für einen bestimmten Rüstungsgegenstand (z.B. schwere Rüstung) oder eine Art von Rüstzeug (z.B. Harnische).

22.A.c Bannerverzauberungen

Bannerverzauberungen sind Aufwertungen von Standartenträgern und Armeestandartenträgern. Das aufgewertete Banner wird als verzaubertes Banner bezeichnet. Jedes Banner kann normalerweise nur eine einzige Verzauberung erhalten, außer Armeestandartenträger, die bis zu zwei Bannerverzauberungen erhalten dürfen.

22.A.d Artefakte

Ein Modell darf mit bis zu zwei Artefakten ausgestattet werden.

22.B Eigenschaften besonderer Gegenstände

22.B.a Dominant

Ein Modell darf nur einen einzigen dominanten besonderen Gegenstand erhalten.

22.B.b Wer ist betroffen

Besondere Gegenstände können verschiedene Ziele betreffen:

- Träger: nur der Modellteil, für den der Gegenstand gekauft wurde, ist betroffen (das Reittier ist nicht betroffen)
- Modelle oder das Modell des Trägers: alle Modellteile des Modells, einschließlich seines Reittiers, sind betroffen (beachte, dass diese Bezeichnungen die Modellregel Massiv ignorieren und trotz dieser wirken)
- Einheiten oder die Einheit des Trägers: diese Art von besonderen Gegenständen betrifft alle Modellteile in der betroffenen Einheit bzw. in der Einheit, der sich der Träger angeschlossen hat (einschließlich der Reittiere und einschließlich des Trägers).

22.B.c Nur eine Benutzung

Dieser Effekt kann nur einmal pro Spiel genutzt werden.

24 Alphabetischer Index

Ablauf einer Nahkampfrunde	75	Ausrichten von Einheiten	45,108
Ablehnen eines Duells	78	Aussichtslose Schüsse	73
Ablenkend	118	Bannerverzauberungen	130
Abschöpfen des Schleiers	59	Bannmodifikatoren	64
Abstand	14	Bannversuch	64
Abweichungswürfel	6	Bannversuch eines gebundenen Zaubers	66
Agilität (Agi)	15,18	Basekontakt	10
Aktiver Spieler	5	Basekontakt verlieren	78
Als Verlust entfernen	91	Bases	7
An Vorderster Front	103	Bedeutungslos	105
Angeschirrt	124	Befehlsgewalt	94,105
Angriff annehmen (Angriffsreaktion)	43	Befestigte Stellung	101
Angriff auf eine fliehende Einheit	47	Befreundet	5
Angriff bei Dämmerung	36	Bereiche (Einheit)	9
Angriffsattribute	121	Bergab angreifen	100
Angriffsbewegung	14,44	Berittene Modelle	97
Angriffsphase	42	Beschworene Einheiten	67
Angriffsreaktionen	43	Besondere Gegenstände	130
Angriffsreichweite	44	Besondere Schutzwürfe	22
Angriffsschwung	75	Bestie	97
Angst	103	Bewegen fliehender Einheiten	54,83
Ankündigen von Sonderaufstellungsarten	34,39	Bewegen oder Schießen	124
Ankündigung, als Erster oder Zweiter spielen zu wollen	40	Bewegen und Schießen	69
Annehmen eines Duells	78	Bewegen von Angreifern	44
Ansagen von Angriffen	42	Bewegen von Einzelmodell-Einheiten	56
Armbrust	121	Bewegungsphase	54
Armeekategorien	23	Bewegungsrate (Bew)	15
Armeeliste	23,33	Blickdichtes Gelände	99
Armeepunkte	23	Blitzartige Reflexe	124
Armeestandardenträger	81,95,105	Blockierter Weg	50
Artefakte	131	Boden (Zaubertyp)	61
Artilleriewaffen	121	Bogen	121
Atemattacke	128	Brennbar	118
Attacken	19	Champions	78,90,117
Attacken zuweisen	76	Charaktermodelle	24,90,104,114
Attacken-Ablauf	20	Deckung	70,99
Attackewert (Att)	15,76	Defensive Eigenschaften	15
Attributzauber	61	Defensivfertigkeit (Def)	15,77
Aufbau des Spielfelds	34	Den Angriff Befehlen	117
Aufbau einer Armee	23	Dezimiert	94
Aufpralltreffer	128	Direkt (Zaubertyp)	61
Aufriebstest	81	Disziplin (Dis)	15,16,18
Aufstellen der restlichen Einheiten	40	Dominant	131
Aufstellen von Einheiten	40	Doppelte Modellregeln	103
Aufstellungsarten	35	Drehung	56
Aufstellungsphase	40	Drehung nach dem Nahkampf	88
Aufstellungszonen	38	Duell ausfechten	79
Aura (Zaubertyp)	61	Duelle	78

Duelle aussprechen	78	Gebundene Zauber	61,65
Durchbruch	37	Gebundenen Zauber sprechen	66
Durchführen des Zaubers	64	Gefährliches Gelände	99
Eigenschaften	15	Gegenstoß	36
Eigenschaftsprofile	15	Gegnerisch	5
Eigenschaftstest	16	Geheime Listen	33
Ein Zug (Zauberdauer)	62	Gelände	99
Eine Mauer verteidigen	101	Geländearten	99
Einheit des Wirkenden (Zaubertyp)	61	Geländeerfahren	106
Einheiten	8	Geländestücke	100
Einheiten Bewegen	55	General	26,95,105
Einheitenabstand	14	Geschlossene Formation	8
Einheitenbegrenzung	8	Geschoss (Zaubertyp)	62
Einheitenbereiche	9	Gestörte Kampfordnung	81
Einheiteneinträge	26	Gestörte Konzentration	65
Einheitenkanten	9	Geteilter Nahkampf	82
Einzelmodelle	56	Gewässer	101
Einzelne Charaktermodelle	114	Gewinn einer Nahkampfrunde	80
Einzigartig	26	Giftattacken	125
Energiestufe	66	Gigantisch	97
Entfernen von Verlusten	91	Gleichzeitige Effekte	5
Entsetzen	106	Glieder	8
Erhöhte Position	100	Gliederbonus	80
Erlernte Zauber	60	Globale Eigenschaften	15
Geheime Listen	33	Groß	97
Erloschene Flammen	101	Große Armeen	26
Ermittlung der Anzahl der Treffer	20	Große Entfernung	69
Erschüttert	93	Guerillataktik	100
Erste Nahkampfrunde	74	Haltet die Stellung	37
Erster unter Gleichen	117	Handwaffe	120
Erster Zug	41	Harnische	119
Fehlfunktionstabelle	122	Harte Deckung	71
Felder	100	Hass	126
Fernkampfattacken	19	Heilige Attacken	126
Flächenangriff	124	Hellebarde	120
Flaggen erobern	38	Herrscher des Hügels	38
Flammenattacken	125	Hinterhalt	106
Flammenwerfer	122	Hinwegfegen-Attacke	129
Flanke (Einheit)	9	Höhe	97
Flankenbonus	80	Hügel	100
Fliegen	106	Im Hintergrund	107
Fliehen (Angriffsreaktion)	44,113	im Nahkampf gebunden	47,74
Fliehende Einheiten	44,47,54,83,94	in einem Bereich lokalisiert sein	9
Fluch (Zaubertyp)	62	Infanterie	97
Fluchtbewegungen	54	Ingenieur	107
Flugbewegung	106	Initiativeschritt	75
Flügelstutzer	126	Initiativreihenfolge	75
Fokussiert (Zaubertyp)	61	Instabil	107
Formationen	8	Kampfergebnis	80
Front (Einheit)	9	Kämpft aus zusätzlichem Glied	126
Furchtlos	106	Kanalisieren	58,107

Kann nicht niedergetrampelt werden	119	Marschrate (Mar)	15
Kanone	121	Marschtest	55
Kanten von Einheiten	9	Massiv	109
Kanten von Modellen	7	Mauern	101
Katapult	121	Maximierter Wurf	6
Kavallerie	97	Mehrfachangriffe	46
Kein Anführer	107	Mehrteilige Modelle	7
Keine Feinde mehr	81	Meisterzauberer	110
Kombinierte Angriffe	47	Messen von Distanzen	13
Kombinierte Einheiten	114	Metaphysisch	110
Kommandoabteilung	117	Minimale Armeegröße	26
Konstrukt	97	Minimierter Wurf	6
Kontaktmaximierung	45	Misslungener Angriff	14,50
Kontrollverlust	64	Mittelpunkt der Einheit	9
Kontrollverlustmodifikatoren	65	Modellbereiche	8
Kontrollverlusttabelle	65	Modelle	7
Körperlose Bewegung	107	Modellhöhen	97
Kriegerbanden	26	Modellklassifizierung	97
Kriegsbeute	37	Modellregeln	102
Kriegsmaschine	108	Modelltypen	97
Kriegsplattform	108	Modifikatoren	17
Kundschafter	109	Multiple Lebenspunktverluste	126
Kurze Entfernung	69	Musiker	117
Langbogen	121	Muskete	121
Lanze	120	Nachladen	126
Lebenspunkte (LP)	15,22	Nahkamof (Angriffsattribut)	123
Lebenspunkte Heilen	67	Nahkampf	74
Lebenspunkte verlieren	22,9	Nahkampfattacken	19,76
Lebenspunkte Wiederbeleben	67	Nahkampfbonus	117
Lebenspunktevorräte	8	Nahkampfeuformierungen	88,108
Leibwache	109	Nahkampfrunde	75
Leichte Deckung	70	Nahkampfwaffen	119
Leichte Lanze	120	Nahkampfwaffenattacken	19
Leichte Rüstung	119	Natürlicher Wurf	6
Leichte Truppen	109	Neuformierung	56
Letztes Glied	8	Neuformierung nach dem Nahkampf	88
Lücken in Eiheiten	8,11,76	Nicht Länger im Nahkampf gebunden	74
Macht Platz	116	Nicht-aufstellbare Einheiten	40
Magiekarten	58	Niedertrampeln-Attacke	129
Magiephase	58	Nur eine Benutzung	131
Magieresistenz	109	Offene Listen	33
Magiewürfel	58	Offenes Gelände	100
Magische Attacken	126	Offensive Eigenschaften	15
Magische Bewegung	66	Offensivfertigkeit (Off)	15,77
Magische Effekte	66	Overkill	79
Marschbewegung	15,55,99	Paniktest	93
Marschieren und Schießen	126	Parieren	119
Marschkolonne	36	Passende Bases	104
Marschmusik	117	Permanent (Zauberdauer)	62

Persönlicher Schutz	118	Schwere Rüstung	119
Pfade der Magie	58	Schwieriges Ziel	119
Pistole	121	Sekundärziele	37,95
Plänkler	110	Sich in einem Bereich befinden	9
Plattenrüstung	119	Sichtlinie	13
Prioritätenreihenfolge von Modifikatoren	17	Siegebedingungen	95
Psychologie	93	Sieger bestimmen	95
Punktend	111	Siegpunkte	95
Punktende Einheiten	111	Sofort (Zauberdauer)	62
R&G	8	Sonderaufstellungsarten	39,40,106, 109
Raserei	111	Speer	120
Reaktiver Spieler	5	Spezialattacken	128
Reichweite X“ (Zaubertyp)	62	Spielaufbau	23
Reih-und-Glied (R&G)	8	Spielerzug	5
Reiter	97	Spiefeldkante	101
Reittiere	97	Spielvorbereitungssequenz	34
Reittiere für Charaktermodelle	97	Spielzug	5
Rettungswurf	22,119	Standardgröße	97
Riesige Statur	111	Standarten	80,117
Rücken (Einheit)	9	Standhaft	81
Rückenbonus	80	Stärke (Str)	15,21
Ruinen	101	Stehen und Schießen	43
Runde Bases	9,11	Streitwagen	112
Rüstung (Rüs)	15,17,18,119	Test zum Unterbinden der Verfolgung	82
Rüstungsdurchschlag (RD)	15,21	Todesstoß	127
Rüstungsverzauberungen	130	Toxische Attacken	127
Rüstungswurf	21	Träger	131
Salvenfeuer	126	Trefferwurf-Modifikatoren	69,77
Salvenkanone	122	Trefferwürfe	77
Sammeln fliehender Einheiten	54	Trefferwurf-tabelle	77
Sammeltest	54	Treffsicher	69,127
Schaden (Zaubertyp)	61	Typen	97
Schießen (Angriffsattribut)	123	Überragend	112
Schild	119	Überrennen	82
Schlachtfokus	127	Überzählige Lebenspunktverluste	90
Schlachtgetümmel	76	Um die Flagge Sammeln	94,112
Schlachtpunkte	95	Umlenken von Angriffen	44
Schlachtreihe	8	Unbelebt	127
Schlagabtausch	35	Unerschütterlich	112
Schleiermarken	59	Unhandlich	127
Schleiermarkengrenzwerte	59	Universal (Zaubertyp)	62
Schnell Schussbereit	127	Universalregeln	103
Schnelle Bewegung	111	Unmöglicher Angriff	50
Schnelle Neuformierung	112	Unnachgiebig	112
Schuss-Trefferwurf-Modifikatoren	69	Unpassende Bases	105
Schussattacken	19	Unpassierbares Gelände	14,101
Schüsse	69	Unterbrochene Formation	100,101
Schussphase	68	Unterstützung (Zaubertyp)	61
Schusswaffen	120	Unterstützungsattacken	77,97,126
Schwenks	56	Untot	112

Verdeckendes Gelände	99	Zaubermodifikatoren	64
Vererbte Zauber	60	Zaubern	63
Verfolgen	82	Zaubernovize	113
Verfolgende Einheiten Bewegen	83	Zaubertypen	61
Verfolgungsbewegung	82	Zauberversuch	63
Verlust des Letzten Lebenspunkts	91	Zauberwert	60
Verluste	90	Zermalmem	129
Vernichtender Angriff	127	Zerschmettern	128
Verpuffung	64	Ziel sichern	38
Verstärkte Zauber	63	Zielgenauigkeit	69
Verteilen von Treffern	20,116	Zielkante	70
Verweigerte Flanke	36	Zufällige Bewegung	114
Verwundungen	21	Zufällige Eigenschaften	15
Verwundungstabelle	21	Zufällige Richtungen	6
Verwundungswürfe	21	Züge	5
Verzauberungen	130	Zutritt verboten	101
Vollständige Glieder	8,80,81,97, 109	Zweihändig	128
Vom Spielfeld verfolgen	88	Zweihandwaffe	120
Vorgetäuschte Flucht	113		
Vorhut	113		
Vorrückbewegung	14,55		
W3	6		
W6	6		
Waffen	119		
Waffenmeister	127		
Waffenpaar	120		
Waffenverzauberungen	130		
Wälder	100		
Wandelmagie	113		
Werte auf einen festen Wert setzen	17		
Widerstandsfähigkeit (Wid)	15,21		
Wiederholbare Zauber	61		
Wiederholungslimits	25		
Wiederholungswürfe	6		
Wirkender (Zaubertyp)	61		
Würfel	6		
Würfel Werfen	6		
Wurf Waffen	121		
Zähigkeit	22,119		
Zangenangriff	36		
Zauber	59		
Zauber wirken	63		
Zauberadept	113		
Zauberauswahl	38		
Zauberdauer	62		
Zaubereffekt	60		
Zaubereigenschaften	60		
Zauberer	58		
Zauberklassifikation	60		
Zauberkonklave	113		