

# ARMAGEDDON

DAS STRATEGISCHE FANTASYSPIEL



HT

**Bei diesem Werk handelt es sich um eine von Franz Schöpf so genehmigte auszugsweise Version der Armageddon Regel der 9. Auflage.**

**Nicht alle Regeln sind mit den Regeln bei Kalevala identisch. So gibt es z.B. keine Beförderungen, wenn ein Mann einen Recken oder Helden tötet. Aufgrund der verschiedenen Bogen-Klassen, weicht auch die Berechnung der Gutpunkte im Fernkampf ab. Weitere Abweichungen gibt es bei Geräten. Gemäß Kalevala Regel haben Langschiffe 6 Raumeinheiten Platz, und Belagerungstürme können nur liegend transportiert werden.**

**Es gibt weitere Abweichungen zwischen den Regelwerken, die hier aber nicht weiter ausgeführt werden.**

**Die Regeln Kalevalas haben in jedem Fall Vorrang!**

# Inhalt

1	Einleitung.....	1	13.1	Sturmleiter.....	28
2	Axt, Lanze, Schwert.....	4	13.2	Belagerungsturm.....	28
2.1	Spielfläche.....	4	14	Onager.....	30
2.2	Krieger.....	4	14.1	Aufenthalt und Bewegung.....	30
2.3	Aufenthalt und Bewegung.....	4	14.2	Wurf.....	30
2.4	Kampf.....	4	14.3	Wirkung.....	31
3	Recke, Held.....	6	14.4	Brandpfeil.....	32
3.1	Recke und Held.....	6	15	Schiffe.....	33
3.2	Unterstützung.....	6	15.1	Wind.....	33
4	Bogen.....	7	15.2	Aufenthalt.....	33
4.1	Nahkampf.....	7	15.3	Bewegung.....	33
4.2	Fernkampf.....	7	15.4	Bewegungstabelle.....	35
5	Gelände.....	8	15.5	Strom.....	35
5.1	Geographie.....	8	15.6	Kampf.....	36
5.2	Aufenthalt.....	8	15.7	Rammen.....	36
5.3	Bewegung.....	9	15.8	Selbstvernichtung.....	37
5.4	Nahkampf.....	9	16	Fabelwesen.....	38
5.5	Fernkampf.....	9	16.1	Fabelwesen.....	38
6	Phalanx.....	11	16.2	Götterbote.....	38
6.1	Aufenthalt und Bewegung.....	11	16.3	Reiter der Finsternis.....	38
6.2	Kampf.....	11	16.4	Drache, Greif, Troll, Seeschlange.....	38
7	Pferd.....	13	16.5	Sirene.....	39
7.1	Aufenthalt und Bewegung.....	13	16.6	Riesen.....	40
7.2	Kampf.....	13	17	Zauberer.....	41
7.3	Erobern.....	14	17.1	Aufenthalt und Bewegung.....	41
8	Quadriga.....	15	17.2	Zauberliste.....	41
8.1	Aufenthalt und Bewegung.....	15	17.3	Zauber.....	42
8.2	Nah- und Fernkampf.....	15	17.4	Entkräftung.....	43
8.3	Trampeln.....	16	17.5	Zaubereinheiten.....	43
8.4	Rollen.....	16	17.6	Zauberduell.....	44
9	Elefant.....	18			
9.1	Aufenthalt und Bewegung.....	18			
9.2	Erobern.....	18			
9.3	Nah- und Fernkampf.....	18			
9.4	Trampeln.....	19			
9.5	Rammen.....	19			
10	Mauer.....	20			
10.1	Aufenthalt und Bewegung.....	20			
10.2	Tor.....	20			
10.3	Nah- und Fernkampf.....	20			
10.4	Graben.....	21			
10.5	Brücke.....	21			
10.6	Aushungern.....	21			
11	Turm.....	23			
11.1	Aufenthalt.....	23			
11.2	Bewegung.....	23			
11.3	Nah- und Fernkampf.....	24			
11.4	Pech.....	24			
11.5	Burg.....	25			
12	Widder, Schildkröte.....	26			
12.1	Geräte.....	26			
12.2	Widder.....	26			
12.3	Schildkröte.....	27			
13	Leiter, Belagerungsturm.....	28			



# 1 Einleitung

Es sind dies dämonische Geister, die Zeichen vollbringen; sie ziehen aus zu den Königen des ganzen Erdkreises, um sie zu sammeln für den Kampf am großen Tag Gottes, des Allherrschers. – Und sie versammelten sie an dem Ort, der auf hebräisch „Harmagedon“ heißt.

Offenbarung, 16, 14 und 16, 16.

## Die Anfänge

1966, vor 20 Jahren, gründeten Hugh Walker und Eduard Lukschndl den Fantasyclub FOLLOW. Damals war die Fantasy-Literatur so gut wie unbekannt, und FOLLOW sollte die wenigen Fantasy-Fans zusammenfassen und die Fantasy populärer machen. FOLLOW beschäftigte sich mit drei Gebieten: Literatur, Geselligkeit und Spiel. Auf dem Gebiet der Literatur wollte man Fantasy lesen, besprechen und auch selbst schreiben. Die Geselligkeit sollte auf regionalen und überregionalen Treffen gepflegt werden. Das zentrale Thema des Vereins war jedoch das „Ewige Spiel“.

## Das Ewige Spiel

Gleich nach Gründung von FOLLOW wurde eine Fantasywelt namens MAGIRA entworfen, mit eigener Geographie, eigenen Völkern und einer eigenen Geschichte. MAGIRA wurde auf eine Spielplatte mit zwei Metern Durchmesser übertragen, und es wurde ein strategisches Fantasy-Spiel entwickelt, ARMAGEDDON - das erste seiner Art auf der ganzen Welt. ARMAGEDDON sollte dazu dienen, den Geschichtsablauf von MAGIRA in einem fortlaufenden, nie endenden Spiel festzulegen. Und dieses Spiel läuft nun seit 20 Jahren ohne Unterbrechung.

## ARMAGEDDON

1968 erschien das erste ARMAGEDDON-Regelwerk, damals nur 30 Seiten stark. Im Vorwort schrieb Hugh Walker:

Dieses Spiel entstand ohne Anleihen. Es ist in diesen zwei Jahren organisch gewachsen. Jede neue Idee mußte harmonisch in das Chaos eingeflochten werden. Chaos deshalb, weil bis vor wenigen Wochen sich die gesamte Regelsammlung auf ein paar handgeschriebene Zettel beschränkte.

Aber auch MAGIRA selbst hat sich organisch entwickelt. Ich erinnere mich an die ersten Spiele: Die Welt war eine vierteilige große Weltkarte (Europa, Asien, Afrika und Australien - genau die richtige Verteilung von Land und Wasser, die wir wünschten). Auch hier ein Chaos. Die Felder waren zum Teil unregelmäßige Sechsecke, ja sogar Vierecke und Dreiecke wirt durcheinander, um die unregelmäßigen Küsten und Gebirge zu erfassen. Natürlich stieß es auf Schwierigkeiten! Über gewisse Dinge ließ sich streiten, denn es gab keine einheitliche Hindernisregel für den Kampf mit Fernwaffen, wenig einheitliche Richtungen für die Schiffe und eine Reihe anderer Unannehmlichkeiten, so daß wir uns schließlich daranmachten, eine Welt zu erfinden mit regelmäßigen sechseckigen Feldern, eindeutigen Grenzen zwischen Wasser und Land, Hochland und Gebirge, fort von alten Namen wie Australien, Europa, etc. Der Gedanke an eigene Mythologien, Völker, Rassen kam auf. Selbst der Gedanke Stories darüber zu schreiben.

Die neue Welt wurde ausgewürfelt! Zumindest ihre groben Umrisse. Gleich mit der alten Karte ist nur mehr das Konzept von drei Kontinenten und einem Inselreich, das uns wohl schon damals gefallen hat. Eine Seemacht und vier Landmächte. Der Ausgangspunkt: Fünf Reiche. Alles ist offen, alles kann geschehen.

Jetzt ist es beinahe fertig. Das erste Ewige Spiel hat bereits stattgefunden. Das zweite steht bevor. Die ersten Stories sind fertig. Legenden, Mythen, Völker, einzelne Gestalten, Helden, Könige, Krieger, sie erstehen immer deutlicher. Weltreiche entstehen und verbrennen zu Asche. Es macht Spaß, zu träumen und die Hand dabei im Spiel zu haben. Hier ist eine Welt im Entstehen, Detail für Detail, deren Realität kaum wünschenswert wäre, in die es sich aber, wie ich glaube, zu „flüchten“ lohnt.

## Der EDFC eV

Und wie ist die Situation heute? 1978 wurde FOLLOW umgewandelt in einen eingetragenen, gemeinnützigen Verein namens Erster Deutscher Fantasy Club eV, in dem FOLLOW nun eine Arbeitsgruppe darstellt. Der EDFC eV hat mittlerweile über 400 Mitglieder, bei steigender Tendenz, aber die alten drei Gebiete von FOLLOW sind geblieben und wurden sogar weiter ausgebaut.

## Fantasy-Literatur

Auf dem Gebiet der Literatur gibt der EDFC eV zwei regelmäßig erscheinende Zeitschriften heraus, Magira und Fantasia. Beide bringen Erzählungen, Artikel, Buchbesprechungen und Illustrationen, wobei nicht nur Material von Profis erscheint, sondern auch den Lesern Gelegenheit gegeben wird, ihre schriftstellerischen und zeichnerischen Fähigkeiten auszuleben. Gerade die zahlreichen Buchbesprechungen geben den Lesern eine Möglichkeit an die Hand, eine Vorauswahl zwischen lesenswerter und vergessenswerter Literatur zu treffen. In einer Materialien-Reihe erscheinen wichtige Sekundärwerke zur Fantasy, so zum Beispiel „Fantasy - Theorie und Geschichte“, die erste grundlegende Untersuchung der Fantasy-Literatur von Dr. Helmut Pesch; „1. Kongreß der Phantasie“, eine Festschrift mit sämtlichen Vorträgen; und „Tolkien und die Silmarille“, eine Untersuchung über Tolkiens „Silmarillion“ von Professor Randel Helms.

## Geselligkeit

Was die Geselligkeit angeht, so werden im Rahmen des EDFC eV jedes Jahr zahlreiche Regionaltreffen in ganz Deutschland und Österreich veranstaltet. Einmal im Jahr findet das Fest der Fantasie statt, auf dem das Ewige Spiel weitergeführt wird, andere Spiele, wie beispielsweise Fantasy-Rollenspiele, organisiert werden, Wettbewerbe ausgetragen und Vorträge abgehalten werden. In größeren Abständen findet ein Kongreß der Phantasie statt, auf dem Kapazitäten des Fantasy-Genres Vorträge abhalten und Diskussionen durchführen.

## Das Ewige Spiel

Das Ewige Spiel schließlich wird im Rahmen der Arbeitsgruppe FOLLOW weitergeführt. Jahr für Jahr treffen sich die Teilnehmer auf dem Fest der Fantasie und spielen weiter an der Geschichte MAGIRAS. Vor jedem Spiel findet eine Spielerversammlung statt, bei der über die ARMAGEDDON-Regeln diskutiert wird, so daß sich das Spiel in den vergangenen zwanzig Jahren stark verändert und verbessert hat. Ebenfalls auf dem Fest der Fantasie versucht man während der Magirafeier, am Lagerfeuer und in Kostümen, die Fantasywelt direkt lebendig werden zu lassen. Während des Jahres arbeiten die Magiragruppen von FOLLOW an der Kulturbeschreibung spezieller Länder und Völker MAGIRAS; die Ergebnisse werden in einer eigenen Zeitschrift namens Follow veröffentlicht. Erzählungen, die auf der Welt MAGIRA spielen und das Ewige Spiel zur Grundlage haben, erscheinen in Fantasia. In einem speziellen Band, „Das Ewige Spiel“, wurde eine Beschreibung MAGIRAS und der ersten großen Kriege auf dieser Welt veröffentlicht. Weitere wichtige Informationen über MAGIRA und das Ewige Spiel findet man in Abschnitt ???. „Geschichte des Ewigen Spiels“.

## Magira-Serie

Den wichtigsten Beitrag zur erzählerischen Einkleidung MAGIRAS leistete Hugh Walker selbst: Im Pabel-Verlag, innerhalb der von Hugh Walker herausgegebenen Terra-Fantasy-Reihe, erschien seine Magira-Serie, die den ersten großen Krieg auf Magira zum Inhalt hatte. Die Titel: „Reiter der Finsternis“ (TF 8); „Das Heer der Finsternis“ (TF 14); „Boten der Finsternis“ (TF 20); „Gefangene der Finsternis“ (TF 27); „Stadt der Götter“ (TF 33); „Dämonen der Finsternis“ (TF 46); „Diener der Finsternis“ (TF 56); „Das Auge und das Schwert“ (TF 62). Diese Bände sind längst vergriffen. Seit 1985 kommt jedoch eine neubearbeitete Version mit neuen Titeln auf den Markt, wieder in der Terra-Fantasy-Reihe, diesmal aber aus dem Moewig-Verlag: „Die Welt des Spielers“ (TF 5); „Die ewige Schlacht“ (TF 7) sind erschienen.

Wer sich für den EDFC eV und seine Projekte, unter denen sich auch weitere Fantasyspiele finden, interessiert, kann nähere Informationen anfordern bei: EDFC eV, Pf 1371, D-94003 Passau.

## Der Aufbau der Regeln

Wie schon in Hugh Walkers Vorwort zum ersten ARMAGEDDON-Regelwerk erwähnt ist, versucht dieses Spiel, den gesamten Geschichtsablauf einer phantastischen, altertümlichen Welt darzustellen. Naturgemäß ergibt sich daraus, daß die Spielregeln komplex und umfangreich sind. Das bedeutet aber nicht, daß es viel Mühe bereitet, sich mit ARMAGEDDON vertraut zu machen, dafür sorgt der einzigartige Aufbau dieses Regelwerkes.

Während man nämlich bei anderen Spielen von einem vergleichbaren Komplexitätsgrad bereits die gesamten Regeln beherrschen muß, bevor man auch nur daran denken kann, das erste Mal zu spielen, genügt es bei ARMAGEDDON, daß erste Kapitel der Regeln zu lesen, und schon kann man anfangen, Figuren aufzustellen und in die Schlacht zu ziehen. Die Regelvoraussetzungen für diese einfachste Variante von ARMAGEDDON sind minimal.

Wenn das den Spielern nicht mehr genügt, können sie sich das nächste Kapitel vornehmen und das Spiel abwechslungsreicher gestalten, und so weiter, bis sie durch das ganze Regelbuch gedungen sind. Oder sie können bestimmte Regeln, die für sie weniger Interesse besitzen, einfach überspringen und sich dafür andere vornehmen. Man kann sich also bei ARMAGEDDON die Regeln so zusammenstellen, wie es einem am meisten zusagt.

## Regelabschnitte

Um den Überblick zu erleichtern, sind Gruppen von Regeln, die inhaltlich eng zusammengehören, zu den folgenden Abschnitten zusammengefaßt:

FELDSCHLACHTEN I (Kapitel 2 - 5)

FELDSCHLACHTEN II (Kapitel 6 - 9)

BURGBELAGERUNGEN (Kapitel 10 - 14)

SEESCHLACHTEN (Kapitel 15)

MAGIE (Kapitel 16 - 17)

FRIEDENSSPIEL (Kapitel ??)

FELDSCHLACHTEN I enthält die grundlegenden Regeln, welche die Basis für die weiteren Figuren bilden; diese sollte man sich in jedem Fall als erste vornehmen.

In FELDSCHLACHTEN II sind ganz spezielle Waffen für die offene Feldschlacht zusammengefaßt, die hauptsächlich dazu dienen, das Spiel interessanter zu gestalten. Von ihnen kann man sich beliebige herauspicken.

Die Regeln für BURGBELAGERUNGEN bilden dagegen eine stärkere Einheit. Wenn man zu Kapitel 11, Turm, übergeht, sollte man sich auch gleichzeitig einige der Belagerungsmaschinen aus den Kapiteln 12 - 14 anschauen, da ohne Geräte eine feste Burg kaum einzunehmen ist. Das Vorhandensein von Burgen verleiht dem Spiel einen zusätzlichen Reiz; aber naturgemäß dauert eine Belagerung auch länger als eine Feldschlacht.

Die Regeln für SEESCHLACHTEN bestehen aus einem langen Kapitel. Seeschlachten verlaufen besonders dramatisch, und wenn die Spielwelt große Teile Wasser enthält, sind Schiffe ohnehin unentbehrlich.

Die Abteilung MAGIE enthält alle Regeln für die Fabelwesen und die Zauberer. Diese magischen Elemente sind nicht nur ein Beitrag zur größeren Farbigkeit des Spieles, sondern erhöhen den Spaß am Spiel ganz beträchtlich. Das gilt vor allem für die Zauberregeln, die das Spiel ganz besonders aktionsreich gestalten.

Das FRIEDENSSPIEL schließlich rundet ARMAGEDDON ab und verleiht ihm eine neue Dimension: Es bringt zur Taktik die Strategie und die Kunst der Diplomatie hinzu, was im Endeffekt für den Erfolg auf dem Spielbrett ebenso wichtig sein kann wie die Heeresführung.

In Kapitel ?? findet man zu jedem der vorherigen Kapitel ein ausführliches Beispiel und einen Vorschlag für ein Übungsspiel. Es empfiehlt sich, nach der Lektüre eines jeden Kapitels auch das zugehörige Beispiel zu lesen und das zugehörige Übungsspiel durchzuführen. Figuren und Spielfläche sind für die Übungsspiele im Anhang vorhanden, nur einige sechsseitige Würfel muß man sich selbst besorgen. Man benötigt mindestens 3 Würfel, besser sind jedoch 6 oder 9, je nach Anzahl der Mitspieler.

## Kontinuierliches Spiel

Da ARMAGEDDON seinen eigentlichen Reiz erst in einem fortlaufenden, einem „ewigen“ Spiel entwickelt, empfiehlt es sich, möglichst bald ein kontinuierliches Spiel zu starten. Voraussetzung dafür ist die Teilnahme von mehr als zwei Spielern (fünf oder sechs wäre ideal) und die Kenntnis von Kapitel 2 - 5 und Kapitel ?. Nach jedem Spiel kann man dann weitere Kapitel hinzunehmen.

Wer für ein fortlaufendes Spiel eine größere, farbige Spielfläche benötigt, ist mit dem Sechseck-Set gut beraten, das 320 Blatt (20 m<sup>2</sup>) Sechseckvordrucke in 8 harmonischen Farben enthält.

### **Regelfragen**

Der Aufbau der Regeln ist so gestaltet, daß jedes Kapitel nur auf die vorangegangenen Kapitel Bezug nimmt, nicht auf die folgenden (Ausnahmen sind speziell gekennzeichnet). Will man nun wissen, wie Figuren aus zwei verschiedenen Kapiteln miteinander kämpfen, so muß man immer in dem späteren der beiden Kapitel nachschlagen, nie im früheren. Hat man dennoch Schwierigkeiten, eine bestimmte Regel zu finden, so braucht man nur das Stichwortverzeichnis am Schluß des Regelwerkes zu benutzen, das mit über 1500 Stichwörtern fast lückenlos ist. Einige wichtige Tabellen, in denen man häufiger nachschlagen muß, sind zusätzlich am Ende der Regeln abgedruckt, wo man sie besonders schnell findet.

Sämtliche Regeln von ARMAGEDDON sind in jahrelangen Spielen erprobt, und alle möglichen Sonderfälle, die in einem Spiel aufgetreten sind, wurden mit berücksichtigt. Ebenso wurde beim Abfassen der Regeln auf größtmögliche Klarheit geachtet. Dennoch kommt es bei ARMAGEDDON hin und wieder vor, daß zwei Spieler zu verschiedenen Auslegungen einer Regel kommen. In diesem Fall sollte man den Grundsatz beachten, daß alles, was in den Regeln nicht ausdrücklich erlaubt ist, als verboten gilt. Hilft auch das noch nicht zur Einigung, so würfelt man eben die „richtige“ Deutung aus. Jeder einzelne ARMAGEDDON-Spieler kann aber mithelfen, die Regeln noch vollständiger zu gestalten, indem er auftauchende Fragen und Probleme an den EDFC eV schickt.

### **Danksagung**

Helmut W. Pesch danke ich sehr herzlich für die Anfertigung der meisten Graphiken. Dank gebührt auch Wilhelm Schaberich, der ebenfalls einige Graphiken beisteuerte. Und nicht zuletzt sei Bernhard Barz gedankt, der das gesamte Regelwerk korrekturgelesen hat.

- Franz Schöpf -

## 2 Axt, Lanze, Schwert

### 2.1 Spielfläche

#### Kleinfelder

Die Spielfläche ist mit einem Muster von Sechsecken überzogen, wobei die Kanten der Sechsecke jeweils 18 mm lang sind. Ein solches Sechseck heißt Kleinfeld und dient zum Aufstellen der Figuren.

#### Großfelder

Je 48 durchnummerierte Kleinfelder sind von einer dickeren Linie umrahmt und bilden ein sogenanntes Großfeld, siehe Abbildung 2.1. Die Einteilung der Großfelder dient dazu, jedes einzelne Kleinfeld genau lokalisieren zu können. Zu diesem Zweck werden die Großfelder durchnummeriert. „GF 1/KF 4“ oder kurz „1/4“ bezeichnet beispielsweise das vierte Kleinfeld des ersten Großfeldes. Jedes Großfeld wird an drei Seiten (darunter der oberen Seite) von vier, an den anderen drei Seiten von fünf Kleinfeldern begrenzt.

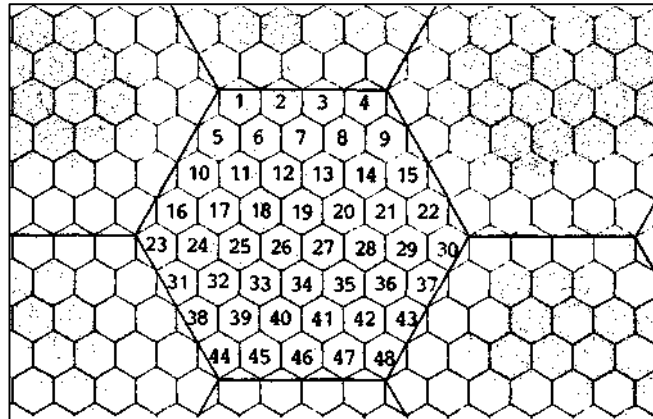


Abb. 2.1

### 2.2 Krieger

#### Bewaffnung

Jede Spielfigur stellt einen Krieger dar, der mit einer Axt, einem Schwert oder eine Lanze bewaffnet sein kann. Die Bezeichnungen der Waffen werden auch stellvertretend für die Krieger benutzt: Statt „ein Axtkrieger“ sagt man kurz „eine Axt“. Es ist nicht möglich, daß Figuren ihre Bewaffnung ändern oder tauschen.

### 2.3 Aufenthalt und Bewegung

#### Aufenthalt

Auf einem Kleinfeld haben maximal 4 Krieger Platz.

#### Bewegung

Wenn sich ein Krieger von einem Kleinfeld in das nächste bewegt, nennt man das einen „Schritt“. Jeder Krieger kann sich pro Runde maximal zwei Schritte weit bewegen. Eine Runde ist dann vergangen, wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war.

#### Freiheit der Bewegung

Die Bewegung der Figuren ist nicht vom Zufall abhängig. Es herrscht auch kein Zugzwang, das heißt, der Spieler kann ganz nach Belieben alle seine Figuren bewegen, oder nur einen Teil, oder überhaupt keine. Es steht dem Spieler ebenfalls frei, ob er seine Krieger einen oder zwei Schritte weit ziehen läßt, wobei nicht alle Krieger dasselbe tun müssen.

Die Richtung, in der die Figuren ziehen, kann der Spieler ebenfalls willkürlich wählen. Jede Figur kann sich in eine andere Richtung bewegen, und nicht einmal die 2 Schritte eines Zuges müssen in dieselbe Richtung zielen. Es ist sogar möglich, sich innerhalb ein Zuges auf ein Nachbar-Kleinfeld zu bewegen und mit dem zweiten Schritt wieder in das ursprüngliche Kleinfeld zurückzuziehen. Während der ganzen Bewegung muß jedoch immer darauf geachtet werden, daß sich auf keinem Kleinfeld zu keinem Zeitpunkt mehr als 4 Krieger aufhalten.

Schließlich ist es nicht notwendig, daß ein Krieger seine 2 Schritte, die er in einer Runde ziehen kann, direkt hintereinander ausführt. Es ist also möglich, daß sich ein Krieger einen Schritt bewegt, daß sich daraufhin ein anderer Krieger bewegt, und schließlich der erste Krieger den zweiten Schritt seines Zuges ausführt.

#### Platz tauschen

Von zwei benachbarten, vollbesetzten Kleinfeldern können Figuren die Plätze tauschen, indem sie gleichzeitig die Grenzlinie der Kleinfelder überschreiten.

### 2.4 Kampf

#### Bewegen - Kämpfen

Ist ein Spieler an der Reihe, so bewegt er zuerst alle Figuren, mit denen er ziehen möchte. Ist die Bewegung abgeschlossen, kann der Spieler mit den Figuren kämpfen. Sobald der Kampf begonnen hat, kann der Spieler keine Figur mehr bewegen. Es ist also notwendig, daß man die Krieger in geeignete Positionen bringt, bevor man die Kampfhandlungen beginnt.



## **Nahkampf**

Axt, Lanze und Schwert sind Waffen, die nur für den Nahkampf geeignet sind. Man kann damit nur hauen oder stechen, nicht aber werfen. Das bedeutet, daß sich zwei Krieger mit diesen Waffen nur dann bekämpfen können, wenn sie sich auf demselben Kleinfeld oder auf zwei benachbarten Kleinfeldern aufhalten. Liegen aber zwischen den Kriegern ein oder mehrere andere Kleinfeldern, so können die Krieger nicht im Nahkampf gegeneinander kämpfen.

## **Ablauf des Kampfes**

Eine Spielrunde mit zwei Spielern läuft wie folgt ab:

Spieler 1 bewegt seine Figuren; dann läßt er sie seinen Gegner angreifen, der sich dabei verteidigen kann. Wenn er damit fertig ist, übergibt er die Würfel an den Spieler 2. Mit der Übergabe der Würfel kommt Spieler 2 an die Reihe, der ebenfalls seine Krieger bewegen kann und sie dann die Krieger des Spielers 1 angreifen lassen kann; dabei kann sich diesmal Spieler 1 verteidigen.

Nun ist die Runde zu Ende, und die nächste Runde beginnt wieder mit Spieler 1.

## **Zweikampf**

Der Kampf zwischen zwei Heeren spielt sich immer in der Form von Zweikämpfen einzelner Krieger ab. Der Spieler, der an der Reihe ist, sagt an, welcher von seinen Kriegern als erster welchen gegnerischen Krieger angreift. Zuerst würfelt der Angreifer, dann würfelt der Verteidiger, und das Verhältnis zwischen den beiden Würfelzahlen bestimmt, ob ein Krieger beziehungsweise welcher von beiden fällt. Ist dieser Zweikampf erledigt, kann der Spieler, der an der Reihe ist, einen weiteren seiner Krieger einen Feind angreifen lassen.

Dabei ist zu beachten: Jeder Krieger kann pro Runde nur einmal angreifen, sich aber beliebig oft verteidigen. Es können also mehrere Angreifer nacheinander denselben Gegner angreifen.

Der Angriff wird eine „Handlung“ genannt, und es gilt die Regel, daß ein Krieger pro Runde nur einmal handeln kann. Die Verteidigung ist keine Handlung.

Wird ein Krieger angegriffen, so muß er sich wehren. Er darf auf den Verteidigungswurf nicht verzichten.

Jeder Wurf, ob Angriff oder Verteidigung, wird mit 3 sechsseitigen Würfeln durchgeführt. Stehen dabei zufälligerweise zwei Würfel aufeinander oder rollt ein Würfel vom Tisch, so wird der Wurf wiederholt. Im übrigen darf jeder Spieler mit allen im Spiel verwendeten Würfeln nach Wunsch würfeln.

## **Gutpunkte**

Um zu bestimmen, welcher von zwei Gegnern in einem Kampf fällt, muß man die sogenannten Gutpunkte der beiden berechnen. Gutpunkte gibt es für bestimmte Fähigkeiten und Tätigkeiten, und sie werden zu den Würfelzahlen bei einem Zweikampf hinzugezählt. Ein Krieger kann für mehrere Dinge gleichzeitig Gutpunkte bekommen. In diesem Fall werden alle Gutpunkte addiert.

Es gibt folgende Gutpunkte:

- Wer einen anderen Krieger angreift, bekommt 2 GP.
- Wenn eine Axt gegen eine Lanze kämpft, bekommt sie 1 GP, unabhängig davon, ob sie angreift oder sich verteidigt. Ebenso hat eine Lanze gegen ein Schwert 1 GP, und ein Schwert gegen eine Axt 1 GP. Man spricht bei dieser Regel von dem „kleinen Dreieck“ und merkt sich: Axt ist gut gegen Lanze; Lanze ist gut gegen Schwert; Schwert ist gut gegen Axt. Kurz: „ALS“.

## **Schlagen**

Um in einem Zweikampf einen Gegner schlagen zu können, muß man zwei Dinge leisten:

1. Man muß mindestens 12 würfeln (ohne die Gutpunkte!).
2. Die Gesamtzahl, also Würfelzahl plus Gutpunkte, muß größer als die Gesamtzahl des Gegners sein.

Wenn also beispielsweise zwei Krieger gleichzeitig weniger als 12 würfeln, können sie einander nicht töten, egal wieviel Gutpunkte sie auch haben. Sind andererseits ihre Gesamtzahlen gleich, so können sie einander ebenfalls nicht schlagen. In diesen beiden Fällen bleiben beide Figuren auf dem Spielbrett.

Wird dagegen ein Krieger geschlagen, so wird die Figur sofort aus dem Spiel entfernt.

## **Züge rückgängig machen**

Bei ARMAGEDDON wird nicht nach der Regeln „Was liegt, das pickt“ gespielt. Ein Spieler kann Züge solange rückgängig machen, bis die erste seiner Figuren gehandelt hat - von diesem Zeitpunkt an ist keine Bewegung mehr möglich.

Macht ein Spieler einen unerlaubten Zug (indem er beispielsweise 5 Krieger auf ein Kleinfeld fährt), so muß er die Situation bereinigen, sobald sie jemand auffällt. Man kann sich andererseits auch vorher absprechen, daß auf solche Fälle die Regel „Fehler bei der Aufstellung“ (Kapitel ??) angewendet wird, das heißt, daß der Spieler in dem Beispiel einen Krieger als tot entfernen müßte. Im allgemeinen ist das aber nicht üblich.

Handlungen dürfen nicht rückgängig gemacht werden.

## **Überstellen von Figuren**

Krieger dürfen nicht an andere Spieler überstellt werden, andere Figuren schon.

## **Beispiel**

In Kapitel ?? findet man zu jedem der vorhergegangenen Kapitel je ein Beispiel, ein Szenario (ein vorgegebenes Übungsspiel) und Hinweise für die Gestaltung eigener Spiele.

## 3 Recke, Held

### 3.1 Recke und Held

#### Gutpunkte

Recke und Held stellen die Anführer der einfachen Krieger dar. Die einfachen Krieger nennt man auch Mann; die Recken und Helden nennt man Fürsten. Für sie gelten die gleichen Regeln wie für Axt, Lanze und Schwert, ausgenommen die Stärke: Ein Recke hat gegen jeden Gegner 3 GP, ein Held 6 GP.

#### Beförderung

Erschlägt ein einfacher Mann einen Recken, so wird er selbst zum Recken befördert. Erschlägt ein einfacher Mann oder ein Recke einen Helden, so wird er selbst zum Helden. Dabei werden die Figuren, die befördert werden, gegen einen Recken oder Helden ausgetauscht.

### 3.2 Unterstützung

#### Zweck

Die Unterstützung dient dazu, eine starke feindliche Figur (zum Beispiel einen Helden) mit den vereinten Kräften zweier eigener Krieger zu töten. Unterstützung ist nur möglich zwischen Kriegern desselben Spielers.

#### Durchführung

Können zwei eigene Krieger im Nahkampf denselben Feind erreichen, so kann einer der beiden den anderen gegen den Feind unterstützen. Unterstützung ist nur möglich, wenn beide Krieger gemeinsam angreifen; in der Verteidigung gibt es keine Unterstützung. Ein Krieger kann in einer Runde nur einen anderen Krieger unterstützen; er kann dafür in dieser Runde nicht selbst kämpfen, denn Unterstützung ist wie Kämpfen eine Handlung. (Pro Runde darf ein Krieger nur einmal handeln.)

Weiterhin darf niemals eine stärkere Figur eine geringere unterstützen. Einfache Mann können andere einfache Mann sowie Recken und Helden unterstützen; Recken können nur Recken und Helden unterstützen; Helden können nur andere Helden unterstützen.

Ein Krieger kann nur von 1 anderen Krieger unterstützt werden.

#### Folgen

Wenn ein Krieger einen zweiten unterstützt, so kann der Unterstützende nicht mehr selbst kämpfen. Dafür aber bekommt der Unterstützte alle Gutpunkte des Unterstützenden, auch die Angriffsgutpunkte, zu seinen eigenen hinzu.

Töten zwei Krieger einen feindlichen Recken oder Helden mittels Unterstützung, so kann nur der Krieger befördert werden, der tatsächlich gekämpft hat.

Die Kampferfolge sind mit Unterstützung häufig höher als ohne. Die Unterstützung ist also von taktischer Bedeutung.

## 4 Bogen

### 4.1 Nahkampf

#### Messer

Für den Nahkampf hat der Bogen ein Messer bei sich. Damit kämpft er genau wie die anderen Krieger, mit einem Unterschied: Er hat keine Angriffs-Gutpunkte.

#### Unterstützung

Ein Bogen, der mit einem Messer kämpft, kann nur andere Messer unterstützen und auch nur von anderen Messern unterstützt werden. Ansonsten zählt der Bogen zu den einfachen Mann.

### 4.2 Fernkampf

#### Bogen

Der Bogen ist die einzige Bewaffnung, mit der man einen Gegner auch auf größere Entfernung erreichen kann. Eine weitere Besonderheit ist, daß sich der Angegriffene nicht gegen die Pfeile wehren kann. Nur Helden und Recken sind so stark gepanzert, daß sie von Pfeilen nicht getötet werden können.

Abbildung 4.2 gibt an, welche Kleinfelder der Bogen mit seinen Pfeilen erreichen kann und welche Würfelzahlen er auf die Kleinfelder mindestens braucht. Auf das eigene Kleinfeld und auf ein Nachbarfeld kann der Bogen nicht schießen; auf das übernächste Kleinfeld braucht er 13, auf das folgende 14, usw., bis 16; weiter kann er nicht schießen.

Alle Kleinfelder, die in Abbildung 4.2 gleiche Zahlen tragen, haben von dem Kleinfeld des Bogens aus die gleiche Entfernung.

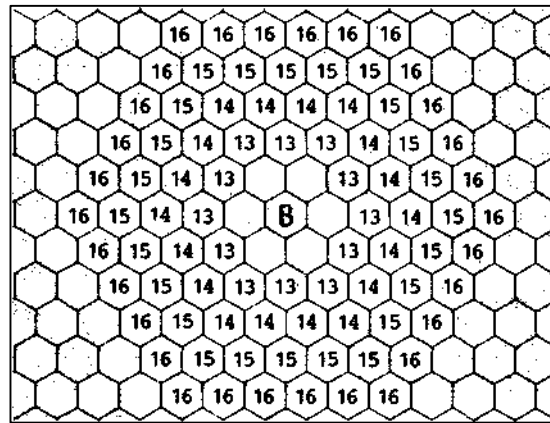


Abb. 4.2

#### Schießen

Der Spieler, der mit einem Bogen schießen möchte, gibt an, auf welchen Feind der Bogen schießen soll. Dann würfelt er, und wenn er mindestens die angegebene Zahl erreicht, ist der Feind tot. Der beschossene Krieger würfelt nicht.

Auch das Schießen ist eine Handlung. Ein Bogen kann also beispielsweise in einer Runde nicht gleichzeitig mit dem Messer kämpfen und mit dem Bogen schießen.

#### Unterstützung

Im Fernkampf gibt es keine Unterstützung.

#### Beförderung

Im Fernkampf gibt es keine Beförderung.

# 5 Gelände

## 5.1 Geographie

### Gelände

In den vorangegangenen Kapiteln wurde angenommen, alle Kleinfelder würden dieselbe Beschaffenheit aufweisen. Das ist jedoch bei den meisten Spielflächen nicht der Fall, wo sich die Kleinfelder durch ihr Niveau und durch die Oberflächenbeschaffenheit unterscheiden.

### Gelände- und Klima-Arten

Wasser	(blau)	Niveau 0
Tiefland	(ocker)	Niveau 1
Hochland	(hellbraun)	Niveau 2
Bergland	(dunkelrot)	Niveau 3
Gebirge	(schwarz)	Niveau unbetretbar hoch
Wüste	(gelb)	Niveau 1 oder 2
Eiswüste	(weiß)	Niveau 1, 2 oder 3
Sumpf	(violett)	Niveau 1
Wald	(grün)	Niveau 1

### Gelände-Beschreibung

In den Klammern ist die Farbe angegeben, mit der man ein Kleinfeld der jeweiligen Geländeart anmalt.

Das Niveau gibt an, wie hoch man sich diese Geländeart zu denken hat. Einen Niveauunterschied von 1 bezeichnet man als eine Höhenstufe. Theoretisch denkt man sich eine Höhenstufe so hoch, wie ein Kleinfeld breit ist.

Wenn die Wüste das Niveau 2 hat, nennt man sie eine Hochlandwüste. Man bemalt sie in der gleichen Weise wie Tieflandwüste und unterscheidet sie von der Tieflandwüste dadurch, daß die Hochlandwüste von Hochland-Kleinfeldern umgeben ist, die Tieflandwüste von Tiefland-Kleinfeldern. Wenn es Schwierigkeiten gibt, zu unterscheiden, ob ein Wüstengebiet aus Tiefland- oder Hochlandwüste besteht, so kann man als zusätzliche Kennzeichnung die Kleinfeldkanten der Hochlandwüstenfelder braun statt schwarz bemalen.

Die Eiswüste wird nur dann weiß gemalt, wenn sie Niveau 1 (Tiefland) hat. Vereistes Hochland oder Bergland wird wie sonst auch hellbraun bzw. dunkelrot bemalt. Man erkennt vereistes Hochland oder Bergland daran, daß diese Geländearten von vereistem Tiefland (weiß) umgeben sind. Wenn es aber Schwierigkeiten gibt, zu unterscheiden, ob ein Hochland- oder Berglandgebiet vereist ist oder nicht, so kann man vereiste Hochland- und Berglandfelder zusätzlich kennzeichnen, indem man ihre Kleinfeldkanten weiß statt schwarz malt. Folgende Geländearten dürfen sich nicht im Bereich des Eises befinden: Wasser, Wald, Sumpf, Wüste, Hochlandwüste.

### Fluß

Ein Fluß fließt zwischen den Sechsecken an deren Kanten entlang. Man kennzeichnet ihn, indem man diese Kanten blau bemalt.

### Aufgang

Der Aufgang ist eine Art Straße, mit deren Hilfe man leichter von einem Niveau auf ein anderes kommt. Der Aufgang ist im allgemeinen eine Sechseckkante breit und wird dargestellt, indem man senkrecht zur Kante der beiden Niveaus drei schwarze Striche zeichnet. Aufgänge gibt es nur zwischen Geländearten mit 1 Höhenstufe Unterschied.

## 5.2 Aufenthalt

### Aufenthalt

Der Platz, den 1 Krieger einnimmt, heißt 1 Raumeinheit. Raumeinheiten der verschiedenen Geländearten:

4 REH: Tiefland, Hochland, Wüste, Hochlandwüste, Eiswüste (in Tiefland und Hochland)

3 REH: Bergland, Wald, Eiswüste (in Bergland)

2 REH: Sumpf

0 REH: Gebirge

Wasser wird erst in dem Kapitel 15 behandelt.

### Erfrieren, Verdursten, Versinken

In jeder Art von Wüste und im Sumpf müssen Krieger ums Verdursten, Erfrieren bzw. Versinken würfeln, wenn sie auf einem solchen Feld stehen bleiben. Sie müssen nicht würfeln, wenn sie sich im Lauf einer Runde über ein solches Kleinfeld hinwegbewegen und anschließend auf einem ungefährlichen Kleinfeld stehenbleiben.

Vor dem Bewegen stellt in jeder Runde der Spieler fest, ob einer seiner Krieger auf einem gefährlichen Kleinfeld steht. Für jedes Kleinfeld dieser gefährlichen Geländearten, auf dem sich Krieger aufhalten, wird einmal gewürfelt, ob die Krieger auf dem Kleinfeld vor dem Erfrieren, Verdursten oder Versinken geschützt sind. Man nennt das „Würfeln ums Erfrieren, Verdursten, Versinken“.

Würfelt man für ein gefährliches, mit Kriegern besetztes Kleinfeld mindestens 6, so ist das betreffende Kleinfeld geschützt und den Kriegern geschieht nichts. Würfelt man unter 6, so sind die Krieger auf dem Kleinfeld ungeschützt, und sie müssen „ums Leben würfeln“.

Befinden sich Krieger mehrerer Spieler auf demselben gefährlichen Kleinfeld, so muß jeder Spieler von neuem würfeln, ob seine Krieger geschützt sind, sobald er an die Reihe kommt.

### Ums Leben würfeln

Ist ein Krieger gezwungen, ums Leben zu würfeln, so muß er mindestens 10 erreichen, um zu überleben. Hat er weniger, so ist er tot.

Befinden sich mehrere Krieger desselben Spielers auf einem Kleinfeld, die gleichzeitig ums Leben würfeln müssen, so können sie sich dabei unterstützen. Dabei können sich auch (Ausnahme!) Bogen und andere Krieger gegenseitig unterstützen. Das bedeutet, daß der Spieler insgesamt so oft würfelt, wie Krieger auf dem Kleinfeld sind, aber erst nach jedem Wurf angeben muß, für welchen Krieger er gewürfelt hat. Auf diese Weise kann man unter Umständen einen Helden retten und dafür einen einfachen Mann sterben lassen. Diese Unterstützung ist nur zwischen Kriegern desselben Spielers möglich.

### **5.3 Bewegung**

#### **Niveaunterschiede**

Nach wie vor gilt, daß ein Krieger in einer Runde sich maximal zwei Schritte weit bewegen kann. Bewegt sich ein Krieger im ebenen Gelände, so ändert sich gegenüber der früheren Bewegung nichts. Bewegt er sich jedoch von einem Kleinfeld auf ein zweites Kleinfeld, das um eine Höhenstufe höher oder tiefer liegt, so braucht er für diese Bewegung 2 Schritte: 1 Schritt, um die waagrechte Entfernung zu überwinden und 1 Schritt für die senkrechte Entfernung. Ein Höhenunterschied von 2 oder mehr Höhenstufen kann grundsätzlich nicht überwunden werden.

#### **Fluß**

Um einen Fluß zu überschreiten, braucht man einen zusätzlichen Schritt. Will also ein Krieger von einem Kleinfeld in ein benachbartes Kleinfeld überwechseln und befindet sich zwischen den beiden Kleinfeldern ein Fluß, so braucht der Krieger 2 Schritte: 1 Schritt, um die waagrechte Entfernung zurückzulegen und 1 Schritt, um den Fluß zu durchwaten.

Haben die zwei Kleinfeldern auf den beiden Seiten des Flusses unterschiedliches Niveau, so kann der Fluß nicht überschritten werden, außer es führt ein Aufgang zum Fluß.

#### **Aufgang**

Ein Aufgang erleichtert für einen Krieger das Wechseln von einem Niveau auf ein nächsthöheres überhaupt nicht. Nur beim Herabsteigen auf das nächstniedrigere Niveau über einen Aufgang braucht ein Krieger keinen zusätzlichen Schritt zur Überwindung des senkrechten Höhenunterschiedes zu tun. Zwischen zwei Kleinfeldern, die einen Niveaunterschied von 2 oder mehr aufweisen, ist kein Aufgang möglich.

(Für einen Krieger zu Fuß bringt der Aufgang nur wenig Vorteile. Seinen eigentlichen Sinn zeigt der Aufgang erst beim Transport von Geräten, was in Kapitel 12 erläutert wird.)

### **5.4 Nahkampf**

#### **Niveaunterschiede**

Befinden sich Krieger, die sich im Nahkampf bekämpfen wollen, auf dem gleichen Niveau, so verläuft der Nahkampf wie bisher. Wenn sich zwei Krieger auf zwei Kleinfeldern befinden, die 1 Höhenstufe Unterschied haben, so können sie noch Nahkampf ausüben; dabei hat der von oben nach unten Kämpfende 1 zusätzlichen Gutpunkt. Ist jedoch zwischen den zwei Kriegern ein Aufgang, so fällt der zusätzliche Gutpunkt für den Abwärtskämpfenden weg.

Beträgt der Höhenunterschied zwischen den zwei Gegnern 2 Höhenstufen oder mehr, so können sie sich nicht mehr im Nahkampf bekriegen.

Unterstützen sich zwei Krieger gegen ein Feind und hat einer der beiden Krieger einen Niveauvorteil, so bekommt der Unterstützte 1 GP. Sind beide Krieger im Niveauvorteil gegenüber den Angegriffenen, so bekommt der Unterstützte zweimal 1 GP. Unterstützen sich zwei Krieger gegen einen Feind und hat einer der beiden Krieger einen Niveaunachteil, so bekommt der Feind nur dann 1 GP, wenn der Unterstützte den Niveaunachteil hat.

#### **Fluß**

Über einen Fluß hinweg kann kein Nahkampf stattfinden.

### **5.5 Fernkampf**

#### **Flaches Gelände**

Im flachen Gelände gelten dieselben Schußzahlen wie bisher. Das heißt, ein Bogen braucht auf das übernächste Kleinfeld 13 und auf jedes Kleinfeld, das um einen Schritt weiter entfernt ist, um 1 mehr, bis 16.

#### **Höhenunterschiede**

Befindet sich das Opfer des Bogens auf einem höheren Niveau, so rechnet man jede Höhenstufe Unterschied genau wie einen waagrechten Schritt. Das heißt, die Schußzahlen erhöhen sich für jede Höhenstufe, die ein Bogen nach oben schießen muß, um 1.

Schießt ein Bogen nach unten, so kostet ihn die erste Höhenstufe nichts. Für jede weitere Höhenstufe aber erhöhen sich seine Schußzahlen genau wie beim Schießen nach oben um 1.

#### **Reichweite**

Nach wie vor ist die größte Reichweite für Bogen 16. Ist das Ziel so weit oder so hoch entfernt, daß der Bogen darauf 17 bräuchte, so kann er es nicht erreichen.

Wenn ein Bogen aus Gründen des Geländes oder aus anderen Gründen auf sein Nachbarfeld nicht nahkämpfen kann, dann kann er auf dieses Kleinfeld mit dem Bogen schießen, und zwar braucht er darauf mindestens 12 (plus eventuelle Erhöhungen), vorausgesetzt, die Hindernisregel spricht nicht dagegen.

#### **Hindernisse**

Während man bislang unbedenklich auf jedes beliebige Ziel schießen konnte, muß man jetzt im Gelände sorgfältig darauf achten, daß dem Bogenschützen kein Hindernis im Weg steht, denn ein Bogen schießt immer geradlinig, er kann keine ballistische Kurve schießen.

Hindernisse sind beispielsweise Kleinfeldern mit höherem Niveau. Auch Wald zählt dazu, denn die Bäume des Waldes sind eine Höhenstufe hoch, so daß durch ein Waldfeld nicht hindurchgeschossen werden kann.

### Horizontale Hindernisse

Um zu überprüfen, ob ein Bogen an einem horizontalen Hindernis noch vorbeischießen kann oder nicht, nimmt man an, der Bogen stünde genau in der Mitte seines Kleinfeldes, ebenso sein Gegner. Dann zieht man vom Bogen eine gerade Linie zu seinem Gegner. Schneidet diese Sichtlinie ein Hindernis, so kann der Bogen den Gegner nicht erreichen. Geht die Sichtlinie dagegen am Hindernis vorbei oder streift sie es nur (siehe Abbildung 5.5.1), so kann der Bogen den Gegner noch erreichen. Streift die Sichtlinie jedoch ein Hindernis von links und ein zweites von rechts, so ist der Gegner für den Bogen unerreichbar.

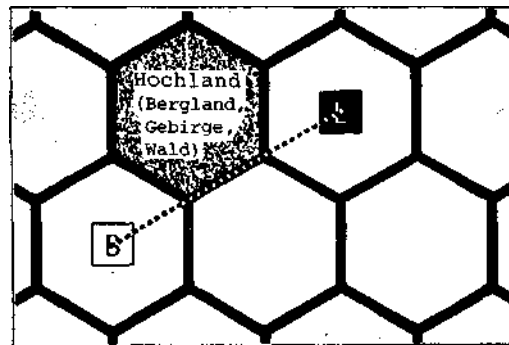


Abb. 5.5.1

### Vertikale Hindernisse

Stehen Bogen und Angegriffener auf unterschiedlichem Niveau, so nimmt man an, daß die Kleinfelder, welche die Gegner trennen, in einer Linie hintereinander liegen (was ja bei Sechsecken nicht immer genau der Fall ist). Ist die Figur auf dem höheren Niveau weiter von der Niveaugrenze entfernt als die andere Figur, kann der Bogen den Angegriffenen nicht beschießen.

Werden die Figuren durch zwei in gleiche Richtung ansteigende Niveaugrenzen getrennt (siehe Abbildung 5.5.2.), so gilt: Ist die Figur auf dem höheren Niveau von der ihr am nächsten gelegenen Niveaugrenze weiter entfernt als die andere Figur von der ihr am nächsten gelegenen Niveaugrenze, so kann der Bogen den Angegriffenen nicht beschießen. Analog für drei Niveaugrenzen.

Mit anderen Worten besagt diese Regel: Denkt man sich die Köpfe von Schütze und Ziel genau in der Mitte ihrer Felder, so darf die Sichtlinie von Schütze zu Ziel die Geländekanten dazwischenliegender Felder zwar noch berühren, jedoch nicht schneiden. Die Geländekanten der Felder, auf denen Schütze und Ziel stehen, dürfen jedoch schon geschnitten werden. (siehe Abbildung 5.5.2.)

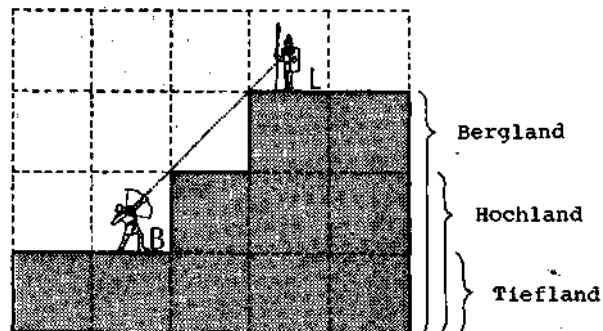


Abb. 5.5.2

### Wald

Wegen der Bäume ist es nicht möglich, durch ein Waldfeld zu schießen. Aber man kann vom Freien aus in das äußerste Waldfeld hinein schießen. Dabei braucht der Bogen auf den Gegner im Wald um 1 mehr, weil dieser „gedeckt“ ist. Umgekehrt kann ein Bogen, der sich im äußersten Waldfeld befindet, auch herausschießen. Die Bäume des Waldes sind 1 Höhenstufe hoch, haben so dieselbe Höhe wie Hochland. Schießt ein Bogen von Hochland oder Bergland aus über Waldfelder hinweg, so muß auf diese Waldfelder die vertikale Hindernisregel angewendet werden: Über ein Waldfeld kann genau dann hinweggeschossen werden, wenn über ein Hochlandfeld an Stelle des Waldfeldes hinweggeschossen werden könnte.

## 6 Phalanx

### 6.1 Aufenthalt und Bewegung

#### Schlachtreihe

Jeweils 4 gleiche einfache Nahkampfmännern, also 4 Lanzen, 4 Schwerter oder 4 Äxte, können eine feste Schlachtreihe bilden, die man als Phalanx bezeichnet. Gemischte Phalangen können nicht gebildet werden.

#### Bildung der Phalanx

Eine Phalanx kann gebildet werden, indem man 4 Mann auf ein Kleinfeld zusammenzieht und sie eine Runde lang nicht bewegt, nicht mit ihnen zuschlägt und auch keine sonstige Handlung durchführt. Kämpft oder bewegt sich auch nur ein einziger der vier Mann, so kann die Phalanx in der folgenden Runde noch nicht gebildet werden. Die Mann dürfen sich jedoch verteidigen, ums Leben oder gegen Fabelwesen würfeln, etc.

In der folgenden Runde gilt die Phalanx als gebildet; sie darf sich wieder bewegen und handeln. Es ist möglich, bei Spielbeginn statt 4 gleichen Nahkampfmännern gleich eine gebildete Phalanx aufzustellen.

Die Phalanx kann vor der Bewegung wieder aufgelöst werden, indem man diesen Vorgang ansagt.

#### Aufenthalt

Eine Phalanx kann sich in Tiefland, Hochland, Wüste, Hochlandwüste und Eiswüste (sofern sich diese nicht über Bergland erstreckt) aufhalten.

#### Bewegung

Eine Phalanx kann pro Runde 1 Schritt weit ziehen. Sie kann keine Flüsse durchwaten. Sie kann Höhenstufen nur über Aufgänge überwinden; das kostet sie auch von unten nach oben (Ausnahme!) nur 1 Schritt. Will man mit den Mann der Phalanx trotzdem einen Fluß durchqueren oder verbotenes Gelände betreten, so muß man die Phalanx vorher auflösen. Zwei Phalangen können (im Gegensatz zu anderen Figuren) nicht Platz tauschen; eine Phalanx kann jedoch mit anderen Figuren Platz tauschen.

Nach jeder Bewegung bzw., falls die Phalanx auf eine Bewegung verzichtet, statt der Bewegung, kann die Phalanx um einen beliebigen Winkel gedreht werden.

### 6.2 Kampf

#### Front und Rücken

Im Gegensatz zu den Kriegerern ohne starre Formation ist es bei der Phalanx sehr wesentlich, in welche Richtung sie schaut. Drei Seiten der Phalanx sind Front, die anderen drei Seiten bilden den Rücken. Schlägt eine Phalanx gegen eine der drei rückwärtigen Seiten, oder wird sie von einem Kleinfeld aus angegriffen, das an eine ihrer rückwärtigen Seiten grenzt, so kämpft sie wie einfache Mann, und zwar wie Äxte, Lanzen oder Schwerter, je nach Art der Phalanx. Kämpft die Phalanx dagegen nach einer der drei vorderen Seiten oder wird sie von einer der drei vorderen Seiten aus angegriffen, so kämpft sie wie Recken bzw. wird wie Recken bekämpft, wobei die Art der Krieger (Axt, Lanze oder Schwert) keine Rolle mehr spielt.

Im Kampf und in der Verteidigung müssen nicht alle Mann der Phalanx in dieselbe Richtung schlagen, sondern jeder Mann kann gegen ein anderes Kleinfeld kämpfen. Phalangenkrieger können nicht unterstützen und nicht unterstützt werden.

#### Wuchtschlag

Bewegt sich die Phalanx und schlägt sie noch in derselben Runde zu, so kann sie gegen das und nur gegen das Kleinfeld, das direkt in Bewegungsrichtung liegt, einen zusätzlichen Schlag, den sogenannten Wuchtschlag, ausführen - vorausgesetzt, eine ihrer drei Frontseiten weist gegen dieses Kleinfeld. Dieser 5. Schlag ist wie der Schlag eines Recken.

Sterben alle vier angreifenden Phalangenkrieger schon bei den ersten vier Schlägen, so gibt es keinen Wuchtschlag mehr.

#### Beförderung

Phalangenkrieger können nicht befördert werden. Wer jedoch einen Phalangenkrieger von der Frontseite her tötet, wird so befördert, als hätte er einen Recken getötet. Wer einen Phalangenkrieger dagegen vom Rücken her tötet, wird nicht befördert.

#### Beschränkung des Kampfes

Die Phalanx kann prinzipiell nur gegen Krieger auf Kleinfeldern kämpfen, die eine solche Beschaffenheit aufweisen, daß die Phalanx sie von ihrem Standort aus mit einem Schritt betreten könnte, wenn sie leer waren. Wird die Phalanx dagegen angegriffen, so darf sie sich gegen jedes Kleinfeld verteidigen, auch gegen solche, die für sie unbetretbar sind.

#### Auffüllen der Phalanx

Werden ein oder mehrere Mann einer Phalanx getötet, so bleibt die Phalanx trotzdem noch weiter bestehen, bis ihr Spieler erneut an die Reihe kommt; sobald er zu ziehen beginnt, ist die Phalanx aufgelöst. Diese Auflösung kann der Spieler jedoch verhindern, indem er die Phalanx sofort, das heißt, bei der ersten möglichen Bewegung nach der Dezimierung der Phalanx, wieder auffüllt. Die Mann, die zum Auffüllen eingesetzt werden, müssen sich aber auf einem der sechs Nachbarfelder der Phalanx befinden haben, sonst ist die Auffüllung ungültig und die Phalanx trotzdem aufgelöst. Die auffüllenden Mann dürfen zum Auffüllen keinen Doppelschritt machen (also beispielsweise nicht von einem Hochlandkleinfeld auf ein benachbartes Tieflandkleinfeld ziehen). Eine Phalanx kann auch durch andere Phalangenkrieger aufgefüllt werden. Die Phalanx selbst darf sich erst nach der Auffüllung bewegen, und zwar noch in derselben Runde 1 Schritt weit.

#### Fernkampf

Auch im Fernkampf zählt die Phalanx von vorne wie Recken, kann also von dieser Richtung aus von Bogen nicht angegriffen werden. Vom Rücken her kann sie jedoch wie einfache Mann beschossen werden.

In Abbildung 6.2 sind diejenigen Kleinfelder schraffiert, von denen aus die Phalanx Recken gleichwertig ist und nicht mit Bogen beschossen werden kann. Die gezackte Linie repräsentiert dabei die Front der Phalanx. Von den unschraffierten Kleinfeldern aus kann die Phalanx in Nah- und Fernkampf wie einfache Mann bekämpft werden.

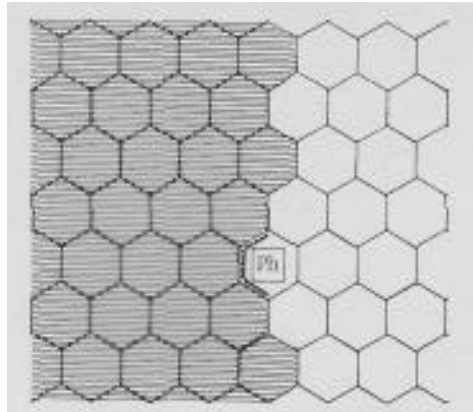


Abb. 6.2

### **Ums Leben würfeln**

Muß eine Phalanx ums Leben würfeln, so überlebt ein Phalangenkrieger erst ab 11.



# 7 Pferd

## 7.1 Aufenthalt und Bewegung

### Aufenthalt

Ein Pferd kann sich in Tiefland, Hochland, Bergland, Wald, Wüste, Hochlandwüste, Eiswüste und Sumpf aufhalten. Ein Pferd braucht 1 Raumeinheit Platz, ebensoviel wie ein Krieger.

### Reiter

Auf dem Pferd kann maximal 1 Krieger reiten. Auf ein Pferd zu steigen, kostet dem Krieger 1 Schritt, ebenso das Absteigen. Beides ist nur möglich, wenn der Krieger auf dem Kleinfeld des Pferdes steht.

### Bewegung

Ein unbewachtes Pferd bewegt sich nicht. Ein Pferd, das von einem Krieger zu Fuß am Zügel geführt wird, kann mit diesem 2 Schritte pro Runde gehen. Ein Krieger zu Fuß kann bis zu 3 Pferde am Zügel führen.

Wird ein Pferd geritten, so kann es sich maximal 4 Schritte pro Runde bewegen. Führt der Reiter noch weitere Pferde am Zügel, so kann sich diese Gruppe nur 3 Schritte pro Runde bewegen. Ein Reiter kann bis zu 2 reiterlose Pferde am Zügel führen.

Wechseln während der Bewegung die Bedingungen für die Schrittzahl (indem beispielsweise ein Reiter nach 3 Schritten absteigt), so kann nur so weit bewegt werden, wie die geringe Zahl angibt (im Beispiel ist also die Bewegung des Pferdes nach dem 3. Schritt zu Ende).

### Aktive und passive Bewegung

Es gilt der Grundsatz, daß sich eine Figur in einer Runde sowohl passiv wie auch aktiv bewegen kann. Das bedeutet für einen Krieger, daß er sich einen Schritt auf ein Pferd zubewegen kann, mit seinem zweiten Schritt aufsteigen kann und dann noch 4 Schritte auf dem Pferd reiten kann. Entsprechend kann ein Krieger auch in derselben Runde reiten und anschließend absteigen.

Wenn sich eine Figur in einer Runde gleichzeitig aktiv und passiv bewegt, dann muß die aktive Bewegung entweder vor oder nach der passiven erfolgen. Es ist also nicht möglich, daß ein Krieger in einer einzigen Runde auf ein Pferd steigt, reitet und auch wieder absteigt. Ebenso unmöglich ist es, daß ein Krieger auf einem Pferd reitet, auf ein anderes umsteigt und noch in derselben Runde weiterreitet.

### Gelände

Im Tiefland, Hochland, in der Eiswüste (sofern sie sich nicht über Bergland erstreckt), in der Wüste und der Hochlandwüste kann sich ein Reiter die vollen 4 Schritte pro Runde bewegen.

Im Wald kann sich ein Reiter nur 2 Schritte pro Runde bewegen. Reitet ein Krieger in ein Waldrandfeld hinein oder aus einem Waldrandfeld heraus, kann er sich im anderen Gelände 2 weitere Schritte bewegen. Das gilt nicht, wenn er in einer Runde gleichzeitig aus einem Waldrandfeld heraus- und in ein Waldrandfeld hineinreitet; in diesem Fall hat er insgesamt nur 2 Schritte. Da ein Reiter mit Pferd, auch wenn er aufsitzt, 2 Raumeinheiten Platz einnimmt, haben auf einem Wald-Kleinfeld keine zwei Reiter Platz.

Im Bergland und im Sumpf kann sich ein Pferd nur unberitten aufhalten.

Flüsse und Niveauunterschiede ohne Aufgang kann ein Pferd nur unberitten, also am Zügel geführt, überqueren. Ist ein Aufgang vorhanden, kann ihn auch ein Reiter überwinden; dabei kostet das Hinaufreiten einen zusätzlichen Schritt, das Hinunterreiten nicht.

### Erfrieren, Verdursten, Versinken

Hält sich in einem Kleinfeld von Eiswüste, Wüste, Hochlandwüste oder Sumpf ein Pferd auf, so muß für dieses Kleinfeld (ebenso wie bei Kriegern) ums Erfrieren, Verdursten, Versinken gewürfelt werden. Ist das Kleinfeld ungeschützt (unter 6), so muß auch das Pferd ums Leben würfeln, was es wie ein Krieger ab 10 überlebt.

Das Pferd kann beim Würfeln ums Leben Krieger unterstützen und so eventuell das Leben eines Kriegers durch sein Opfer retten. Befinden sich auf einem ungeschützten Kleinfeld Krieger zweier verschiedener Parteien, so unterstützt das Pferd nur die Partei, die es führt oder auf ihm reitet; ist beides nicht der Fall, so unterstützt es die Partei, der es gehört.

## 7.2 Kampf

### Schwere Pferde

Für den Kampf wird zwischen leichten und schweren Pferden unterschieden; im Aufenthalt und in der Bewegung sind beide gleich.

### Nahkampf

Für den Nahkampf gegen Reiter gelten dieselben Regeln wie für den Nahkampf gegen Fußtruppen. Der Reiter eines leichten Pferdes hat dabei 1 GP; der Reiter eines schweren Pferdes hat 2 GP.

Ein leichtes Pferd hat selbst 0 GP; ein schweres Pferd hat 2 GP. Ein Pferd kann nicht angreifen. Wird ein Pferd selbst angegriffen, so würfelt es wie ein angegriffener Krieger, um festzustellen, ob das Pferd getötet wird oder nicht; das Pferd kann dabei aber unter keinen Umständen den angreifenden Krieger töten.

### Fernkampf

Ein leichtes Pferd wird mit denselben Würfelzahlen erschossen, die auf einfache Mann gelten. Auf ein schweres Pferd braucht ein Bogen dagegen um 1 mehr. Auf Reiter leichter und schwerer Pferde braucht ein Bogen dieselben Zahlen wie auf die entsprechenden Fußtruppen.

Schießt ein Bogen von einem Pferd aus, braucht er auf alle Ziele um 1 mehr.

### Zweikampf

Für den Kampf gegen einen Reiter gilt wie bisher, daß sich der Angreifer vor dem Würfeln seinen Gegner aussuchen muß. Der Angreifer muß also wählen, ob er gegen das Pferd oder gegen den Reiter schlägt.

## **7.3 Erobern**

### **Besitz**

Ein Pferd bleibt so lange Eigentum seines Besitzers, bis es erobert wird. Ein Pferd, das alleine auf einem Kleinfeld steht, wird erobert, indem man auf ihm aufsteigt oder es am Zügel nimmt.

Ein Pferd, das von einem Krieger geritten oder am Zügel geführt wird, kann man nur erobern, indem man den Krieger tötet und selbst auf das Pferd aufsteigt oder es am Zügel nimmt. Da jedoch Aufsteigen und am Zügel nehmen zu den Bewegungen zählen, kann der Spieler, der den 1. Besitzer tötet, nicht mehr in derselben Runde auf das Pferd aufsteigen oder es am Zügel nehmen. Bis dieser Spieler wieder an die Reihe kommt, kann ihm jedoch schon ein anderer zugekommen sein und das Pferd erobert haben.

### **Verschenken**

Im Gegensatz zu Kriegeren können Pferde (wie alle anderen Tiere und toten Gegenstände) verliehen und verschenkt werden. Wird ein Pferd, das gerade bewegt worden ist, von einem anderen Spieler übernommen, so kann es von dem neuen Besitzer erst wieder bewegt werden, wenn seit der letzten Bewegung eine neue Runde begonnen hat. Ein Pferd kann nur verschenkt werden, wenn sich ein Krieger des Beschenkten auf dem Kleinfeld des Pferdes aufhält.

## 8 Quadriga

### 8.1 Aufenthalt und Bewegung

#### Aussehen, Anspannen

Eine Quadriga besteht aus einem Wagen, der 1 Raumeinheit Platz einnimmt und auf dem 3 Krieger (keine anderen Figuren!) Platz haben. Unter oder neben dem Wagen ist kein Platz. Die Quadrigapferde, mit denen der Wagen bespannt ist, befinden sich auf einem Kleinfeld, das an das Kleinfeld des Wagens angrenzt.

Bis zu 4 Quadrigapferde können an den Wagen gespannt werden. Ein Krieger kann in einer Runde bis zu 3 Quadrigapferde an- oder abspannen. Das An- oder Abspannen muß angesagt werden, sobald der Krieger die Quadrigapferde auf das Nachbarfeld des Wagens geführt hat, auf das die Deichsel des Wagens gerichtet ist. Ein Krieger, der ein Quadrigapferd an- oder abspannt, muß nicht beim Quadrigapferd auf dem Deichselfeld stehen, sondern darf diese Tätigkeiten auch (Ausnahme!) vom Nachbarfeld aus machen. Ein Quadrigapferd kann in einer Runde nur einmal entweder an- oder abgespannt werden.

Quadrigapferde unterscheiden sich von gewöhnlichen Pferden. An Quadrigen können nur Quadrigapferde gespannt werden. Eine Quadriga kann nur mit ausschließlich leichten oder ausschließlich schweren Quadrigapferden bespannt werden. Eine gemischte Bespannung aus leichten und schweren Quadrigapferden ist nicht möglich.

Auf Quadrigapferden kann nicht geritten werden. Im übrigen gelten für leichte und schwere Quadrigapferde dieselben Regeln wie für leichte und schwere Pferde (siehe Kapitel 7).

#### Aufenthalt

Die Quadriga kann sich aufhalten in Tiefland, Hochland, Wüste, Hochlandwüste und Eiswüste (sofern sich diese nicht über Bergland erstreckt). Das gilt nicht nur für den Wagen, sondern auch für die Quadrigapferde, solange diese an den Wagen gespannt sind. In Wüste und Hochlandwüste müssen Pferde und Besatzung auf ungeschützten Kleinfeldern ums Leben würfeln. Angespannte Quadrigapferde überleben erst ab 11.

#### Bewegung

Die Quadriga bewegt sich nur dann, wenn sich auf dem Wagen ein Krieger befindet, der sie lenkt. Ist die Quadriga mit 1 oder 2 Quadrigapferden bespannt, so kann sie 3 Schritte pro Runde fahren. Ist sie mit 3 oder 4 Quadrigapferden bespannt, so kann sie 4 Schritte pro Runde fahren. Wechseln während der Bewegung die Bedingungen für die Schrittzahl, so gilt die geringere Zahl.

Die Bewegung um 1 Schritt geht so vor sich: Man bewegt die Quadrigapferde um 1 Schritt auf ein Nachbarfeld und bewegt den Wagen auf das Kleinfeld nach, auf dem zuvor die Quadrigapferde gestanden sind.

Auf den Wagen zu steigen, kostet einem Krieger einen zusätzlichen Schritt und ist nur von dem Kleinfeld aus möglich, das sich direkt hinter dem Wagen befindet, gegenüber der Deichsel (oder von dem Kleinfeld des Wagens selbst aus, aber auf dieses gelangt man nur, wenn man überrollt wird; siehe dazu Abschnitt 8.4). Auf eine Quadriga kann man nur bei Geschwindigkeit 0, 1 oder 2 auf- oder absteigen (siehe „Geschwindigkeit“).

Quadrigen und Quadrigapferde können untereinander und mit anderen Figuren nicht Platz tauschen.

#### Aktive und passive Bewegung

Auch bei der Quadriga ist aktive und passive Bewegung in einer Runde zugleich möglich. Ein Krieger kann also in einer Runde sich selbst bewegen, auf den Wagen der Quadriga auf- oder absteigen und mit der Quadriga fahren.

Wenn sich eine Figur in einer Runde gleichzeitig aktiv und passiv bewegt, dann muß die aktive Bewegung entweder vor oder nach der passiven erfolgen. Es ist also nicht möglich, daß ein Krieger in einer einzigen Runde auf einen Quadrigawagen steigt, mit der Quadriga fährt und auch wieder absteigt. Ebenso unmöglich ist es, daß ein Krieger auf einem Quadrigawagen fährt, absteigt, auf denselben oder einen anderen Wagen wieder aufsteigt und in derselben Runde erneut fährt.

#### Gelände

Die Quadriga darf nicht über Flüsse fahren und kann Höhenstufen nur über Aufgänge überwinden; das gilt auch für die an die Quadriga gespannten Quadrigapferde. Der zusätzliche Schritt, den das Bewegen über einen Aufgang nach oben kostet, muß dann geleistet werden, wenn die Quadrigapferde den Aufstieg machen; sind die Quadrigapferde oben, gilt der Aufgang als überwunden.

#### Besonderheiten der Bewegung

Rückwärts kann die Quadriga nur 1 Schritt pro Runde fahren. Das Rückwärtsfahren geht genau umgekehrt wie das Bewegen nach vorne vor sich.

Sind am Wagen keine Quadrigapferde angespannt, so kann er im leeren Zustand von 2 Kriegern, bewegt werden, die sich auf dem Deichselfeld befinden müssen, und zwar 1 Schritt pro Runde. In diesem Zustand kann der Wagen auch im Wald oder über Bergland transportiert werden. Das Durchqueren von Flüssen und das Überwinden von Höhenstufen ohne Aufgange ist allerdings auch in diesem Zustand unmöglich.

Abgespannte Quadrigapferde werden wie normale Pferde bewegt. Auf Quadrigapferden kann nicht geritten werden, ob sie nun an- oder abgespannt sind.

Eine bespannte Quadriga kann nicht bewegt werden, indem man die Quadrigapferde am Zügel führt, sondern nur vom Wagen aus.

#### Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit einer Quadriga in einer Runde ist die Zahl von Schritten, die sich die Quadriga in der vorigen Runde bewegt hat.

### 8.2 Nah- und Fernkampf

#### Nahkampf

Steht eine Quadriga still (ist also ihre Geschwindigkeit 0), so kann von allen Seiten gegen die Quadrigapferde und die Besatzung des Wagens Nahkampf ausgeführt werden. Die Besatzung des Wagens hat dabei 2 zusätzliche Gutpunkte. (Man beachte, daß für die Geschwindigkeit der Quadriga die Zahl der Schritte in der Runde zuvor maßgeblich ist, nicht die Zahl der Schritte in der gegenwärtigen Runde!)

Hat die Quadriga eine Geschwindigkeit von 1 oder 2, so kann gegen die Besatzung des Wagens nur noch von dem Kleinfeld aus, das direkt hinter dem Wagen liegt, Nahkampf geführt werden - das gilt auch umgekehrt. Gegen die Quadrigapferde kann von allen Seiten Nahkampf ausgeführt werden. Beim normalen Nahkampf (jedoch nicht beim Trampeln; siehe Abschnitt 8.3) kämpfen die Quadrigapferde wie normale Pferde.

Hat die Quadriga eine Geschwindigkeit von 3 oder 4 Schritten, so können nur noch Reiter von dem Kleinfeld hinter dem Wagen aus gegen die Wagenbesatzung kämpfen. Bei Geschwindigkeit 3 oder 4 können selbst Reiter nicht mehr gegen die Quadrigapferde Nahkampf ausführen. Krieger zu Fuß können weder gegen die Besatzung des Wagens noch gegen die Quadrigapferde nahkämpfen; umgekehrt kann die Besatzung auch nicht mehr gegen Fußkrieger nahkämpfen.

### **Fernkampf**

Fernkampf ist zwischen der Besatzung und feindlichen Kriegeren bei jeder Geschwindigkeit möglich, ebenso Fernkampf gegen die Quadrigapferde. Die Krieger auf dem Wagen sind gegen Bogen um 1 gedeckt, das heißt, die Würfelzahlen für Bogen erhöhen sich gegen die Besatzung um 1.

Hat die Quadriga eine Geschwindigkeit von 3 oder 4, so beträgt die Erhöhung der Würfelzahlen im Fernkampf gegen die Besatzung 2, gegen die Quadrigapferde 1. Auch die Würfelzahlen für Bogen, die vom Wagen aus schießen, erhöhen sich bei Geschwindigkeit 3 oder 4 um 1.

### **Wichtig**

Nah- und Fernkampf wird in einer Runde erst dann durchgeführt, wenn die Quadriga ihre Bewegung abgeschlossen hat.

## **8.3 Trampeln**

### **Besonderheit**

Hat die Quadriga eine Geschwindigkeit von 3 oder 4, so können die Quadrigapferde in Vorwärtsfahrt in ein Kleinfeld hineinfahren, in dem sich bereits andere Krieger oder Pferde befinden. (In Kleinfelder, in denen sich andere Quadrigawagen oder angespannte Quadrigapferde befinden, können sie jedoch nicht hineinfahren.) In diesem Kleinfeld halten sich dann bis zu 8 Raumeinheiten auf, was man als Überbesetzung bezeichnet.

Um diese Überbesetzung zu bereinigen, wird sofort, also noch während der Bewegung, ein zusätzlicher Kampf eingeschaltet: das Trampeln. Das Trampeln ist keine Handlung und wird so lange durchgeführt, bis die Überbesetzung beseitigt ist, wobei sowohl Krieger als auch Quadrigapferde ums Leben kommen können. Ist die Überbesetzung beseitigt, so kann die Quadriga noch weitere Schritte machen, sofern sie noch welche zur Verfügung hat. Die Quadriga kann also in einer Runde in bis zu 4 Kleinfeldern trampeln und dort Krieger töten.

Wenn die Quadriga rückwärts fährt oder der Wagen von Kriegeren gezogen wird, kann die Quadriga nicht trampeln.

### **Trampeln**

Haben die Quadrigapferde in einem Kleinfeld Überbesetzung hervorgerufen, so trampeln sie in derselben Runde so lange, bis die Überbesetzung beseitigt ist, sich also auf dem Kleinfeld nur noch die erlaubte Höchstzahl von insgesamt 4 Kriegeren und Pferden aufhalten. Dieses Trampeln wird wie Nahkampf ausgewürfelt. Die Quadrigapferde haben dabei 4 GP; schwere Quadrigapferde haben 6 GP. Die getrampelten Krieger und Pferde können sich wehren, wobei der Getrampelte bestimmen kann, wer von seinen Kriegeren und Pferden sich jeweils wehrt. Es darf sich dabei ein Krieger oder Pferd beliebig oft hintereinander wehren, sich also auch für einen anderen Krieger opfern. Ein getrampeltes Pferd kann sich zwar wehren, aber ohne die Möglichkeit, ein Quadrigapferd zu töten.

Sind Krieger oder Pferde mehrerer Spieler betroffen, so wehren sich die Spieler abwechselnd der Reihe nach jeweils für 1 Krieger oder Pferd.

Sind unter den getrampelten Kriegeren oder Pferden Krieger oder Pferde des Quadrigabesitzers darunter, so werden diese genauso wie feindliche Krieger oder Pferde von den Quadrigapferden getrampelt.

Gegen Bogen trampeln die Quadrigapferde mit 2 GP mehr als gegen andere Krieger. Phalangenkrieger wehren sich wie Recken bzw. wie einfache Mann, je nachdem, ob die Quadriga von der Front oder dem Rücken in die Phalanx gefahren ist.

## **8.4 Rollen**

### **Trampeln und Rollen**

Befinden sich nach Beseitigung der Überbesetzung beim Trampeln noch Krieger oder Pferde zwischen den Quadrigapferden und macht die Quadriga dann noch einen Schritt, so geraten die Krieger oder Pferde unter den Wagen und werden von ihm überrollt. Überrollen ist nur bei Geschwindigkeit 3 oder 4 möglich. Überrollte Pferde sind sofort tot.

Die Quadriga kann mit einem Schritt gleichzeitig trampeln und rollen. Dabei wird zuerst das Trampeln, danach das Rollen ausgewürfelt.

Wenn die Quadriga rückwärts fährt oder der Wagen von Kriegeren gezogen wird, kann die Quadriga nicht überrollen.

### **Erklettern des Wagens**

Da unter dem Wagen kein Platz ist, müssen Krieger, die von ihm überrollt werden, würfeln, ob ihnen das Erklettern des Wagens gelingt. Unter 12 sind die überrollten Krieger tot, ab 12 stehen sie auf dem Wagen. Bei diesem Würfeln dürfen sich alle Krieger unter dem Wagen unterstützen, sofern sie demselben Spieler gehören. Das heißt, ein Spieler würfelt zuerst und bestimmt danach, für welchen seiner Krieger der Wurf galt. Phalangenkrieger, die den Wagen erklettert haben, werden sofort einfache Mann. Überrollte Pferde sind sofort tot.

### **Handgemenge**

Sobald sich unter dem Wagen keine Krieger mehr befinden, wird festgestellt, ob es durch die auf den Wagen Gekletterten nicht zur Überbesetzung auf dem Wagen gekommen ist. Ist Überbesetzung der Fall, so beginnt der Besitzer der Quadriga mit dem Handgemenge: Die Krieger des Besitzers, die sich auf dem Wagen befinden, schlagen gegen alle Eindringlinge auf dem Wagen, dann schlagen die Eindringlinge zu, usw. Wenn die Überbesetzung beseitigt ist, endet das Handgemenge. Ein Handgemenge wird zusätzlich ausgeführt, noch während der Bewegung, und ist keine Handlung.

### **Majoritätsregel**

Befinden sich auf dem Quadrigawagen Krieger verschiedener, verfeindeter Spieler, die sich nicht einigen können, wer die Quadriga lenken soll, so tritt die Majoritätsregel in Kraft: Derjenige lenkt die Quadriga, der die meisten Krieger auf dem Wagen hat. Befinden sich Krieger dreier Spieler auf dem Wagen, so können sich zwei Verbündete bei der Bestimmung der Majorität zusammentun. Die Verbündeten müssen sich allerdings einig sein, wer von ihnen die Lenkung der Quadriga übernehmen soll.

Hat niemand die Übermacht, so kann die Quadriga weder gelenkt werden noch fahren.

### **Verteidigung des Wagens**

Befinden sich auf einem Quadrigawagen nur Krieger eines einzigen Spielers, so darf dieser bestimmen, ob fremde Krieger den Wagen von hinten besteigen dürfen. Hat ein Spieler jedoch bereits mindestens einen Krieger auf dem Wagen, so darf er weitere nachziehen, sofern auf dem Wagen noch Platz ist und die Geschwindigkeit nicht größer als 2 ist.

### **Erobern**

Eine Quadriga wird erobert, indem man auf dem Wagen die Majorität erringt und die Quadriga für erobert erklärt; das gilt auch analog für andere tote Gegenstände. Auch hier können sich Krieger verbündeter Spieler zusammentun gegen Krieger eines dritten Spielers. Die Verbündeten müssen sich allerdings einig sein, wer von ihnen als Besitzer gelten soll. (Man beachte den Unterschied zwischen dem Erobern toter Gegenstände und dem Erobern von Tieren.)

Befinden sich Krieger verschiedener Spieler in gleicher Zahl auf dem Wagen (so daß niemand die Majorität hat), so gilt als Besitzer derjenige, der zuletzt die Majorität hatte.

Wird eine Quadriga, die gerade bewegt worden ist, von einem anderen Spieler übernommen, so kann sie erst dann wieder bewegt werden, wenn seit der letzten Bewegung eine neue Runde begonnen hat.

Angespannte Quadrigapferde können nicht einzeln, sondern nur durch die Eroberung des Wagens erobert werden. Nichtangespannte Quadrigapferde können dagegen wie normale Pferde erobert werden.

Eine Quadriga kann nur dann verschenkt werden, wenn sich ein Krieger des Beschenkten auf dem Wagen der Quadriga aufhält.

## 9 Elefant

### 9.1 Aufenthalt und Bewegung

#### Aufenthalt

Ein Elefant nimmt 2 Raumeinheiten Platz ein. Er kann sich aufhalten in Tiefland, Hochland, Wald, Wüste und Hochlandwüste. Befindet sich ein Elefant mit Reitern auf einem Wüstenfeld und mißlingt das Würfeln ums Verdursten, so muß der Elefant ums Leben würfeln. Überlebt der Elefant, so brauchen die Reiter nicht zu würfeln; stirbt der Elefant, so müssen die Reiter selbst ums Leben würfeln.

#### Mammut

Für ein Mammut gelten dieselben Regeln wie für einen Elefanten. Nur der Aufenthalt ist anders: Ein Mammut kann sich aufhalten in Tiefland, Hochland, Wald und Eiswüste (sofern sich diese nicht über Bergland erstreckt). Mammute und ihre Reiter brauchen auf Eiswüstenfeldern nicht ums Erfrieren zu würfeln. Hält sich neben dem Mammut eine Figur auf, wegen der ums Erfrieren gewürfelt werden muß, so braucht das Mammut samt seinen Reitern selbst dann nicht ums Leben würfeln, wenn das Würfeln ums Erfrieren weniger als 6 ergibt.

#### Reiter

Auf einem Elefanten haben 2 Krieger Platz. Da der Elefant 1 Höhenstufe hoch ist, benötigt ein berittener Elefant nicht mehr Raumeinheiten als ein unberittener (im Gegensatz zum Pferd, das unberitten 1 Raumeinheit, beritten 2 Raumeinheiten benötigt). Ein Krieger kann sich von dem Kleinfeld des Elefanten aus oder von einem Nachbarfeld aus auf den Elefanten hinaufbewegen bzw. von dem Elefanten herunterbewegen. Für dieses Auf- und Absteigen benötigt der Krieger 1 zusätzlichen Schritt, genau wie bei der Überwindung einer Höhenstufe. Ein Krieger kann sich nur dann auf einen Elefanten hinaufbewegen, wenn kein feindlicher Krieger auf ihm reitet oder ihn führt.

#### Bewegung

Ein Krieger kann höchstens 1 reiterlosen Elefanten, der auf demselben Kleinfeld geht, führen; Elefant und Führer bewegen sich 2 Schritte pro Runde. Elefanten können nur von Kriegern zu Fuß geführt werden. Reiter auf Elefanten können keine anderen Tiere führen. Berittene Elefanten bewegen sich 3 Schritte pro Runde. Bewegt sich ein berittener Elefant im Wald, so kann er nur 2 Schritte pro Runde gehen. Bewegt er sich jedoch in ein Waldrandfeld hinein oder aus einem Waldrandfeld heraus, so darf er außer diesem Schritt noch 2 Schritte im anderen Gelände tun. Das gilt nicht, wenn er in einer Runde gleichzeitig aus einem Waldrandfeld heraus- und in ein Waldrandfeld hineinziehen möchte; in diesem Fall hat er nur 2 Schritte zur Verfügung. Wechseln während der Bewegung die Bedingungen für die Schrittzahl, so gilt die geringere Zahl.

Der Elefant kann Höhenunterschiede nur über Aufgänge überwinden. Er kann jedoch Flüsse durchqueren, wozu er 1 zusätzlichen Schritt benötigt.

Elefanten ohne Reiter und ohne Führer bewegen sich nicht.

Elefanten können mit Figuren Platz tauschen, wenn diese ebenfalls Platz tauschen dürfen.

Auch beim Elefanten ist aktive und passive Bewegung zugleich möglich; dabei muß die aktive Bewegung entweder vor oder nach der passiven erfolgen. Es ist also nicht möglich, daß ein Krieger in einer einzigen Runde auf einen Elefanten steigt, reitet und auch wieder absteigt. Ebenso unmöglich ist es, daß ein Krieger auf einem Elefanten reitet, auf einen anderen umsteigt und noch in derselben Runde weiterreitet.

#### Quadrige gegen Elefant

Quadrigapferde können keine Elefanten zertrampeln. Fahren Quadrigapferde auf ein Kleinfeld, auf dem ein Elefant steht und kommt es zur Überbesetzung, so werden sofort so viele Quadrigapferde entfernt, bis die Überbesetzung beseitigt ist; danach wird wie beim normalen Trampeln verfahren. Der Wagen der Quadrige kann auf Kleinfelder, auf denen sich ein Elefant aufhält, nicht fahren.

### 9.2 Erobern

#### Besitz

Ein Elefant bleibt so lange Eigentum seines Besitzers, bis er erobert wird. Ein Elefant, der alleine auf einem Kleinfeld steht, wird erobert, indem man auf ihn aufsteigt oder ihn führt.

Einen Elefanten, der von einem Krieger geritten wird oder von einem Krieger geführt wird, kann man nur erobern, indem man den Krieger tötet und selbst auf den Elefanten aufsteigt oder ihn führt. Da jedoch Aufsteigen und am Zügel nehmen zu den Bewegungen zählen, kann der Spieler, der den 1. Besitzer tötet, nicht mehr in derselben Runde auf den Elefanten aufsteigen oder ihn führen. Bis dieser Spieler wieder an der Reihe ist, kann ihm jedoch schon ein anderer zuvorgekommen sein und den Elefanten erobert haben.

Wird ein Elefant, der gerade bewegt worden ist, von einem anderen Spieler übernommen, so kann er von dem neuen Besitzer erst dann wieder bewegt werden, wenn seit der letzten Bewegung eine neue Runde begonnen hat.

#### Verschenken

Im Gegensatz zu Kriegern können Elefanten (wie auch Pferde und tote Gegenstände) verliehen und verschenkt werden. Wird ein Elefant, der gerade bewegt worden ist, von einem anderen Spieler übernommen, so kann er von dem neuen Besitzer erst wieder bewegt werden, wenn seit der letzten Bewegung eine neue Runde begonnen hat. Ein Elefant kann nur verschenkt werden, wenn sich ein Krieger des Beschenkten auf dem Kleinfeld des Elefanten aufhält.

### 9.3 Nah- und Fernkampf

#### Gegen die Reiter

Krieger, die auf einem Elefanten reiten, können keinen Nahkampf ausführen. Im Fernkampf sind die Reiter gegen Bogen um 1 gedeckt. Außerdem muß ein Bogen, der auf die Reiter schießen will, auch die Höhe des Elefanten berücksichtigen. Der Elefant selbst ist aber trotz seiner Größe kein Hindernis für Bogen.

Wenn sich ein Elefant im Wald befindet, kann Fernkampf gegen die Krieger auf dem Elefanten nur von den Waldfeldern, die an das Feld des Elefanten angrenzen, geführt werden, und umgekehrt.

### **Nahkampf gegen den Elefanten**

Ein Elefant kann von allen Kriegern im Nahkampf angegriffen werden, ausgenommen von Bogen, die den Elefanten auch mit dem Messer nicht angreifen können. Der Elefant verteidigt sich im Nahkampf mit 6 GP, kann aber den Angreifer nicht töten. Der Elefant kann selbst nicht im Nahkampf angreifen.

### **Beförderung**

Ein Krieger, der einen Elefanten tötet, wird so befördert, als hätte er einen Recken getötet.

### **Tod des Elefanten**

Stirbt ein Elefant, so müssen seine Reiter ums Leben würfeln, was sie ab 10 überleben.

### **Fernkampf gegen den Elefanten**

Der Elefant kann im Fernkampf nicht getötet werden. Nur wenn ein Bogen auf ihn oder einen seiner Reiter (nicht aber auf Krieger, die neben dem Elefanten stehen) gezielt und dabei eine 17 gewürfelt hat, gerät der Elefant in Panik. Dabei darf die Entfernung des Bogens nur so groß sein, daß er einen Krieger auf dem Kleinfeld des Elefanten noch mit 16 erreichen könnte.

### **Wirkung der Panik**

Befindet sich ein Elefant in Panik, so tötet er sofort alle Krieger und Pferde, die sich auf seinem Kleinfeld aufhalten oder auf ihm reiten. Nur andere Elefanten und deren Reiter läßt er unversehrt. Die Panik endet sofort nach der Beseitigung aller Betroffenen.

### **Ums Leben würfeln**

Muß ein Elefant ums Leben würfeln, so geschieht folgendes: Unter 6 stirbt der Elefant; seine Reiter müssen ums Leben würfeln. Von 6 bis 9 gerät der Elefant in Panik. Ab 10 lebt der Elefant und seine Reiter mit ihm, die nicht eigens würfeln müssen.

## **9.4 Trampeln**

### **Trampeln**

Der Elefant kann ebenso wie Quadrigapferde trampeln; er braucht dazu jedoch keine Geschwindigkeit, sondern kann vom Stand aus trampeln. Nur berittene Elefanten können trampeln.

Der Elefant bewegt sich hierbei auf ein Kleinfeld, auf dem sich feindliche Figuren aufhalten, und ruft Überbesetzung hervor. Es ist möglich, daß zwei Elefanten gleichzeitig auf einem Kleinfeld trampeln. Da sich ein Elefant 3 Schritte pro Runde bewegen kann, kann er auf bis zu 3 Kleinfelder in einer Runde trampeln.

Ein Elefant kann nicht gegen andere Elefanten trampeln; Elefanten können also untereinander keine Überbesetzung hervorrufen.

### **Durchführung des Trampelns**

Hat ein Elefant in einem Kleinfeld Überbesetzung hervorgerufen, so trampelt er wie Quadrigapferde so lange auf seinen Opfern herum, bis die Überbesetzung beseitigt ist. Das Trampeln ist keine Handlung und wird während der Bewegung ausgeführt; ist das Trampeln zu Ende, kann die Bewegung weiter durchgeführt werden.

Der Elefant trampelt mit 6 GP. Die Opfer können sich wehren, jedoch können Bogen und Pferde den Elefanten nicht töten. Würfelt ein getrampelter Krieger (auch Bogen) beim Verteidigungswurf eine 17, so gerät der Elefant in Panik. Phalangenkrieger wehren sich wie einfache Mann oder wie Recken, je nachdem, ob der Elefant von dem Rücken oder von der Front in die Phalanx eingedrungen ist.

Das Trampeln des Elefanten wirkt wie das der Quadrigapferde gegen Freund und Feind.

Betritt der Elefant ein Kleinfeld, auf dem sich ein Quadrigawagen befindet, so ist dieser automatisch vernichtet, auch wenn keine Überbesetzung herrscht.

### **Tod des Elefanten**

Stirbt ein trampelnder Elefant und überleben seine Reiter, so kann auf dem Kleinfeld Überbesetzung herrschen. Diese wird durch ein Handgemenge, also einen Nahkampf aller Krieger auf dem Kleinfeld, beseitigt.

Das Handgemenge wird von den Kriegern begonnen, die unter dem Trampeln zu leiden hatten. Wenn die Überbesetzung beendet ist, endet das Handgemenge. Ein Handgemenge wird zusätzlich ausgeführt, noch während der Bewegung, und ist keine Handlung.

Trampeln zwei Elefanten gleichzeitig auf einem Kleinfeld und fällt einer von beiden, so wird die eventuell entstehende Überbesetzung durch Trampeln des überlebenden Elefanten beseitigt. Erst wenn auch der zweite Elefant fällt, kann sich ein Handgemenge entwickeln.

## **9.5 Rammen**

Als Vorgriff auf die Burgbelagerung sei erwähnt, daß der Elefant ebenso wie der Widder rammen kann. Die 2 Krieger, welche zur Durchführung des Rammens notwendig sind, müssen dazu auf dem Rücken des Elefanten reiten. Mehr als 1 Elefant kann pro Runde nicht an einem Tor rammen. Siehe dazu Kapitel 12.2.

# 10 Mauer

## 10.1 Aufenthalt und Bewegung

### Aussehen

Eine Mauer ist eine Kleinfeldkante lang und eine Höhenstufe hoch. Sie besitzt entweder eine Schießscharte oder ein Tor.

### Aufenthalt

Eine Mauer steht an einer Kleinfeldkante am Rande eines Kleinfelds. Die Seite, die dem Kleinfeld, auf dem sie steht, zugekehrt ist, ist ihre Innenseite, die andere die Außenseite. Eine Mauer braucht keine Raumeinheiten, nimmt also keinen Platz weg. In einem Kleinfeld können bis zu 6 Mauern stehen, an jeder Seite eine.

### Aufenthalt im Gelände

Eine Mauer kann stehen in Tiefland, Hochland, Bergland, Wald, Wüste, Hochlandwüste und Eiswüste.

### Bewegung der Mauer

Eine Mauer kann nicht bewegt werden.

### Übersteigen

Ein Krieger kann von einem Kleinfeld über eine Mauer in das Nachbarfeld übersteigen. Dazu braucht er einen zusätzlichen Schritt, also insgesamt 2 Schritte. Das Übersteigen ist nicht möglich, wenn die Kleinfelder zu beiden Seiten der Mauer verschiedene Niveaus haben (ausgenommen, die Mauer steht an einem Aufgang: Ausnahme!) oder die Mauer vor einem Fluß steht. Tiere und Phalangen können eine Mauer nicht übersteigen.

Stehen zwei Mauern auf zwei benachbarten Kleinfeldern an derselben Kleinfeldkante so, daß sich ihre Außenseiten berühren, so kann man sich zwischen den Mauern nicht hindurchbewegen.

## 10.2 Tor

### Aufenthalt

Eine Mauer kann nur dann ein Tor besitzen, wenn die beiden Kleinfelder vor und hinter der Mauer gleiches Niveau haben, ausgenommen, die Mauer steht an einem Aufgang.

### Wirkung des Tores

Ist das Tor geschlossen, so hat die Mauer keine Öffnung, auch keine Schießscharte. Ist das Tor offen, so kann man so spielen, als wäre die Mauer nicht vorhanden.

Steht eine Mauer mit Tor vor einem Fluß, so wirkt das Tor wie eine Zugbrücke: Wenn das Tor geöffnet wird, ist der Fluß an der Kleinfeldkante des Tores überbrückt und man spielt, als wäre der Fluß an der Kleinfeldkante des Tores nicht vorhanden.

### Öffnen und Schließen

Ein Krieger kann in einer Runde nur einmal ein Tor bewegen, also entweder öffnen oder schließen. Ein Tor kann in einer Runde nur einmal bewegt, also entweder geöffnet oder geschlossen werden.

Um ein Tor bewegen zu können, muß sich ein Krieger an der Innenseite des Tores befinden. Befinden sich Krieger mehrerer Spieler auf der Innenseite des Tores, die sich nicht einigen können, wer von ihnen das Tor bewegen darf, so tritt die Majoritätsregel (siehe Kapitel 8.4) in Kraft: Der Spieler, dessen Krieger die Majorität auf dem Innenfeld der Mauer besitzen, darf das Tor bewegen; falls kein Spieler die Majorität besitzt, bleibt das Tor unbewegt.

Das Bewegen eines Tores ist zu jeder Zeit möglich; ein Krieger darf also beispielsweise ein Tor bewegen, noch bevor er sich selbst bewegt, oder auch während des Kampfes.

## 10.3 Nah- und Fernkampf

### Nahkampf

Befindet sich zwischen zwei Kriegern eine Mauer mit Schießscharte oder geschlossenem Tor, so können sie keinen Nahkampf ausführen. Liegt zwischen den Kriegern aber ein offenes Tor, so ist die Mauer als nicht vorhanden zu denken.

### Fernkampf-Hindernis

Eine Mauer ist für Bogen ein Hindernis, wenn sie kein Tor besitzt oder das Tor geschlossen ist. Eine Mauer mit offenem Tor ist kein Hindernis.

### Schießscharte

Hat eine Mauer kein Tor, so besitzt sie eine Schießscharte. Von der Innenseite der Mauer aus kann jederzeit durch die Schießscharte geschossen werden. Der Bogen, der das tut, hat dasselbe Schußfeld, als wenn die Mauer nicht vorhanden wäre. Durch eine Schießscharte hindurch ist Fernkampf auch auf das Nachbarfeld möglich. Durch ein offenes Tor hindurch ist der Fernkampf auf das Nachbarfeld nicht möglich.

Im allgemeinen kann von der Außenseite der Mauer nicht durch die Schießscharte geschossen werden. Schießt jedoch ein Bogen von der Innenseite der Mauer aus der Schießscharte heraus, so können seine Gegner eine Runde lang von der Außenseite durch die Schießscharte auf das Kleinfeld des Bogens schießen. Durch eine Schießscharte hindurch ist kein Nahkampf möglich.

### Deckung

Krieger und andere Figuren, die auf dem Kleinfeld an der Innenseite einer Mauer stehen, sind gegen Bogenbeschuß durch Schießscharten oder durch offene Tore hindurch um 1 gedeckt. Das heißt, ein feindlicher Bogen an der Außenseite der Mauer braucht auf die Figuren an der Innenseite um 1 mehr, sofern er durch Schießscharten oder offene Tore hindurch schießt.



Schießt ein Bogen, der sich an der Innenseite einer Mauer befindet, auf Krieger und andere Figuren an der Außenseite, so sind die Figuren an der Außenseite nicht gedeckt.

Befinden sich der Bogen und sein Ziel beide an der Innenseite oder beide an der Außenseite einer Mauer, so gibt es keine Deckung.

### **Doppelmauer**

Es kann vorkommen, daß zu beiden Seiten einer Kleinfeldkante je eine Mauer steht, beide mit ihren Außenseiten zueinander. In diesem Fall können beide Mauern weder Schießscharten noch Tore besitzen. Sie können jedoch, wenn die Besitzer der beiden Mauern es wünschen, einen nicht verschließbaren Durchgang haben. Ist das der Fall, so wird durch den Durchgang so bewegt und gekämpft, als ob die beiden Mauern nicht vorhanden wären. Für das Übersteigen einer solchen Doppelmauer gelten dieselben Regeln wie für eine normale Mauer.

## **10.4 Graben**

### **Funktion**

Ein Graben ist eine Kleinfeldkante lang und hat genau dieselbe Wirkung wie ein Fluß. Alle Regeln des Flusses (siehe Kapitel 5) gelten auch für den Graben. Ein Graben darf sich an jeder Sechseckkante befinden. Es dürfen beliebig viele Gräben aneinander gefügt werden. Gräben dürfen nur zwischen Landfeldern gebaut werden. An der Innenseite einer Mauer darf kein Graben gebaut werden.

### **Zuschütten**

Von einem Fluß unterscheidet sich der Graben nur dadurch, daß der Graben zugeschüttet werden kann, der Fluß hingegen nicht. Um einen Graben zuzuschütten, müssen 3 Krieger an den Graben treten (auf beliebiger Seite des Grabens) und versuchen, ihn zuzuschütten: Man würfelt einmal für die 3 Krieger zusammen; wenn mindestens 10 gewürfelt wird, ist der Graben zugeschüttet, das heißt, er ist nicht mehr vorhanden. Das Zuschütten ist für die 3 Krieger eine Handlung, ob es nun gelingt oder nicht. Zuschütten kann nicht von Phalangen ausgeführt werden.

## **10.5 Brücke**

### **Aufenthalt**

Eine Brücke kann sich dann über einem Fluß oder Graben befinden, wenn die Kleinfelder auf beiden Seiten des Flusses oder Grabens das gleiche Niveau besitzen oder der Fluß bzw. der Graben an einen Aufgang grenzt. Die Brücke hat 0 Raumeinheiten.

### **Funktion**

Befindet sich eine Brücke über einem Fluß oder Graben, so ist dieser für eine Kleinfeldkante überbrückt, das heißt, für das Spiel wie nicht vorhanden. Es dürfen höchstens 4 Brücken aneinander grenzen.

## **10.6 Aushungern**

### **Verteidigungsstellung**

Eine Verteidigungsstellung kann sich aus Mauern, Gräben und speziellem Gelände wie beispielsweise Gebirge zusammensetzen. Jede Verteidigungsstellung muß mindestens einen Zugang besitzen, über den man alle Teile der Verteidigungsstellung erreichen kann. Erreicht man über einen Zugang nur einen Teil der Verteidigungsstellung, so handelt es sich in Wirklichkeit um zwei Verteidigungsstellungen, von denen die zweite ebenfalls einen Zugang braucht. Ein Zugang kann aus einer Lücke in der Stellung oder einem Tor bestehen. Jede Verteidigungsstellung muß mindestens einen Zugang besitzen, der weder vom Besitzer noch von anderen Spielern zugebaut werden darf.

Vorgriff auf Kapitel 12.3 und 13.2: Es ist erlaubt, eine Lücke in der Verteidigungsstellung mit einem Belagerungsturm oder einer Schildkröte zu schließen; diese Lücke zählt trotzdem noch als Zugang.

### **Aushungern**

Jede Gruppe von Krieger kann ausgehungert werden, die sich durch Mauern, Gräben oder natürliches Gelände so abgeschlossen hat, daß Kleinfelder der Verteidiger von außen nur noch dann betreten werden können oder gegen die Verteidiger von außen nur noch dann Nahkampf geführt werden kann, wenn die Verteidiger einen Zugang öffnen, wenn sie also ein Tor, das aus der Verteidigungsstellung heraus führt, öffnen (oder einen Belagerungsturm oder eine Schildkröte so drehen oder fortbewegen, daß sich eine Lücke in der Verteidigungsstellung zum Feind hin öffnet). Als Voraussetzung für das Aushungern reicht es jedoch nicht, wenn ein Kleinfeld der Verteidiger nur deshalb nicht betreten werden kann, weil sonst Überbesetzung hervorgerufen würde.

### **Belagerungszustand**

Die Verteidiger befinden sich dann im Belagerungszustand, wenn der Angreifer seine Krieger so vor den Toren aufgestellt hat, daß der Verteidiger mit einem Zug (Ausfall) aus seiner Stellung nur auf Kleinfelder ziehen kann, die vom Angreifer im nächsten Zug mit Nahkampfaffen bekämpft werden können. Unter einem Zug versteht man dabei die Anzahl der Schritte, die eine Figur in einer Runde durchführen kann. Befinden sich Krieger in einer Position, die sie (außer durch Zauber; siehe Kapitel 17) nicht verlassen können (beispielsweise auf einem ringsum von Gebirge umgebenen Kleinfeld), so genügt es, wenn der Belagerer einen Krieger so plziert, daß er den Rand dieser Position mit einem Zug erreichen kann.

Der Beginn des Belagerungszustands muß angesagt werden, andernfalls kann nicht ausgehungert werden.

### **Hungern**

Ist der Belagerungszustand angesagt, so hat der Belagerte noch eine Frist, bevor er zu hungern beginnt. Die Zahl der Kleinfelder, die von der Verteidigungsstellung umfaßt werden, plus 1 ergibt die Länge dieser Frist.

Ist diese Frist verstrichen, so muß der Belagerte in jeder Runde noch vor der Bewegung für alle Krieger und Tiere in der Verteidigungsstellung ums Verhungern würfeln. In der ersten dieser Hungerrunden überleben die Krieger und Tiere ab 6, in jeder weiteren Runde brauchen sie um 1 mehr zum Überleben, bis sie schließlich in der 16. Hungerrunde mindestens 19 bräuchten und damit alle verhungern.

Beim Würfeln ums Verhungern dürfen sich alle Krieger und Pferde in der Verteidigungsstellung unterstützen: Der Belagerte würfelt so oft, wie er Krieger und Pferde in der Verteidigungsstellung hat und braucht erst nach jedem Wurf anzugeben, für welchen Krieger oder für welches Pferd der Wurf gegolten hat. Für Elefanten muß gesondert gewürfelt werden.

### **Aufhebung des Belagerungszustands**

Der Verteidiger kann nur dann ausgehungert werden, wenn sämtliche Zugänge zu seiner Verteidigungsstellung geschlossen sind. Wird ein Zugang (zum Beispiel ein Tor), durch den man von außen in die Verteidigungsstellung gelangen kann, geöffnet, so braucht der Verteidiger so lange nicht ums Verhungern würfeln, wie der Zugang offen ist. Wird der Zugang wieder verschlossen, so muß der Verteidiger mit der nächsthöheren Würfelzahl weiterhungern, nach der er vor dem Öffnen aufgehört hatte.

Wenn der Verteidiger den Zugang nicht nur öffnet, sondern mit einigen Kriegeren oder Tieren einen Ausfall macht, sich wieder zurückzieht und das Tor wieder schließt, so beginnen die Krieger und Tiere, die am Ausfall beteiligt waren, wieder mit der Würfelzahl 6; sie können jedoch die übrigen Verteidiger beim Würfeln ums Verhungern weder unterstützen noch von ihnen unterstützt werden, sondern können sich nur untereinander unterstützen. Das gleiche gilt auch für Krieger, die bei geschlossenen Zugängen auf anderen Wegen (beispielsweise über einen Belagerungsturm) in die Verteidigungsstellung eindringen.

Unterbricht der Belagernde den Belagerungszustand, indem er beispielsweise seine belagernden Krieger so bewegt, daß die Bedingungen für das Aushungern nicht mehr gegeben sind, so ist der Belagerungszustand völlig aufgehoben. Belagert der Angreifer erneut, so hat der Verteidiger auch wieder seine Schonfrist, nach der er erneut mit 6 zum Würfeln ums Verhungern beginnt.

# 11 Turm

## 11.1 Aufenthalt

### Aussehen

Ein Turm besteht aus 6 Mauern um ein Kleinfeld, die mit einer Plattform und Zinnen bedeckt sind. In Wald oder Bergland besitzt er zudem eine Grundfeste. Sind auf den Zinnen eines Turmes nochmals 6 Mauern mit einer weiteren Plattform und Zinnen, so spricht man von einem Bergfried. Ein Turm nimmt ein ganzes Kleinfeld ein und ist 1 Höhenstufe hoch. Der Bergfried ist 2 Höhenstufen hoch. Wenn nicht anders erwähnt, gelten die im folgenden für Türme festgelegten Regeln auch für Bergfriede. Ein Bergfried darf nur im Erdgeschoß Tore besitzen.

### Aufenthalt

Ein Turm kann stehen im Tiefland, Hochland, Bergland, Wald, Wüste, Hochlandwüste und Eiswüste. Figuren in oder auf Türmen sind immer vor Erfrieren oder Verdursten geschützt.

Im Erdgeschoß haben 4 Raumeinheiten Platz, auch dann, wenn der Turm im Wald oder Bergland steht. Im Erdgeschoß können sich Krieger, Pferde, Reiter auf Pferden, Quadrigen und unberittene Elefanten (nur einer pro Turm), jedoch keine Phalangen aufhalten.

Auf der Plattform und im 1. Stock des Bergfriedes haben je 4 Raumeinheiten Platz. Dort können sich nur Krieger aufhalten, jedoch keine Phalangen.

### Unvollständiger Turm

Befinden sich auf einem Kleinfeld weniger als 4 Mauern, so werden sie als einzelne Mauern gewertet, nicht als Turm. Dementsprechend dürfen sich auf einem solchen Kleinfeld auch die Figuren aufhalten, die sich in Türmen nicht aufhalten können.

Befinden sich auf einem Kleinfeld von Tiefland, Hochland, Wüste, Hochlandwüste und Eiswüste (sofern sie sich nicht über Bergland erstreckt) mindestens 4 Mauern, so werden sie bereits als unvollständiger Turm betrachtet, für den alle Regeln des Turmes gelten.

Im Wald und Bergland brauchen die 4 Mauern zusätzlich ein Fundament, um als Turm gelten zu können. Ohne Fundament werden im Wald und Bergland selbst 6 Mauern nicht als Turm betrachtet, so daß auf ihnen auch keine Plattform errichtet werden kann. Liegt dagegen ein Fundament, so darf darauf ein kompletter Turm errichtet werden. Auf dem Fundament haben 4 Raumeinheiten Platz, und es dürfen sich darauf alle Figuren aufhalten, die sich auch in einem fertigen Turm aufhalten können. Solange auf dem Fundament weniger als 4 Mauern stehen, dürfen sich darauf auch Phalangen aufhalten.

Ein Turm kann nur dann Zinnen besitzen, wenn er eine Plattform besitzt. Ein Turm kann nur dann eine Plattform besitzen, wenn er 6 Mauern besitzt.

## 11.2 Bewegung

### Bewegung im Turm

Sobald ein Turm eine Plattform besitzt, können die Mauern nicht mehr überstiegen werden. Im Innern des Turmes gibt es eine Treppe, über die ein Krieger mit 1 Schritt von einem Stockwerk in das andere ziehen kann; in einem Bergfried gibt es zwei solcher Treppen.

### Durchgänge

Ohne einen Durchgang ist eine Bewegung von Turm zu Turm nicht möglich, auch nicht über die Plattformen. Stehen zwei Türme nebeneinander, so kann es zwischen den Stockwerken gleichen Niveaus (in Abhängigkeit von dem Gelände, auf dem die Türme stehen) Durchgänge geben. Ein Durchgang ist beispielsweise zwischen dem Erdgeschoß eines Turmes im Hochland und der Plattform eines benachbarten Turmes im Tiefland möglich. Ein Durchgang ist immer offen und kann nicht verschlossen werden.

Ein Durchgang ist so groß wie eine Mauer und wird so behandelt, als ob die zwei sich berührenden Mauern, in denen sich der Durchgang befindet, nicht vorhanden wären. Zieht ein Krieger durch einen Durchgang von einem Turm in den anderen, so braucht er dazu 1 Schritt. Befindet sich der Durchgang zwischen den Erdgeschossen zweier Türme, so können auch Tiere und Quadrigen hindurchbewegt werden.

### Durchgänge und Treppen

Befinden sich zwei Türme desselben Spielers nebeneinander, so ist es nicht notwendig, daß jeder von ihnen eine Treppe besitzt, wenn dafür Durchgänge bestehen. Umgekehrt kann man auf Durchgänge verzichten, wenn genügend Treppen vorhanden sind.

### Übergänge

Fließt zwischen zwei benachbarten Türmen ein Fluß, so kann zwischen ihnen mit Hilfe einer Brücke, die sich auf beliebigem Niveau über dem Boden befinden kann, ein Übergang geschaffen werden.

Von der Plattform eines Turmes kann man nicht auf benachbartes Gelände vom gleichen Niveau wie die Plattform übersteigen, außer man errichtet einen Übergang in Form einer Brücke von der Plattform zum Gelände.

### Zugbrücke

Ein Tor vor einem Graben wirkt wie eine Zugbrücke.

### Aushungern

Für Verteidigungsstellungen, die neben Mauern und Gräben auch Türme enthalten, gilt entsprechend Kapitel 10.6.

Stehen zwei Türme nebeneinander, die nicht durch Durchgänge oder Übergänge miteinander verbunden sind und zwischen denen der Verteidiger auch nicht über eine vom Feind nicht betretbare Verteidigungsstellung hin- und herwechseln kann, so werden die Türme als getrennte Anlagen behandelt und müssen auch getrennt ausgehungert werden.

### Quadrigen

Quadrigen können in Türme hinein, aus Türmen heraus und innerhalb von Türmen höchstens 2 Schritte pro Runde fahren. Sie können, solange sich mindestens ein Teil der Quadriga in einem Turm befindet, weder trampeln noch rollen.

Ausnahme: Befindet sich der Quadrigawagen innerhalb eines Turmes, so können Krieger von allen Seiten auf den Wagen aufsteigen, nicht nur von hinten.

## **Reiter**

Reiter können sich in Türmen nur 2 Schritte pro Runde bewegen. Aus Türmen heraus oder in Türme hinein können sie sich 3 Schritte pro Runde bewegen. Führt jedoch eine Bewegung in einer Runde gleichzeitig aus einem Turm heraus und in einen anderen hinein, so sind nur 2 Schritte möglich.

## **11.3 Nah- und Fernkampf**

### **Nahkampf**

Zwischen Kriegeren außerhalb eines Turmes und Kriegeren auf der Plattform des Turmes kann kein Nahkampf stattfinden. Zwischen Kriegeren auf Plattformen zweier benachbarter Türme, zwischen deren Plattformen kein Durchgang oder Übergang existiert, kann kein Nahkampf stattfinden. Existieren zwischen zwei Türmen jedoch Durchgänge oder Übergänge, so kann Nahkampf geführt werden.

Befindet sich in einem Turm eine Treppe, so kann von einem Stockwerk zum nächsten Nahkampf geführt werden, was ohne Treppe nicht möglich ist. Dabei erhält der Krieger, der eine Höhenstufe höher steht, im Nahkampf 1 GP mehr. Sind die Krieger durch mehr als 1 Höhenstufe voneinander getrennt, ist kein Nahkampf mehr möglich.

### **Fernkampf**

Der Turm ist für Bogen ein Hindernis. Für den Fernkampf zwischen Figuren im Erdgeschoß und Figuren außerhalb des Turmes gilt dasselbe wie für den Fernkampf mit Mauern. Zusätzlich gilt, daß Figuren im Innern eines Turmes immer um 1 gegen Bogenbeschuß gedeckt sind, von welcher Richtung her er auch kommt.

### **Fernkampf auf der Plattform**

Krieger auf der Plattform eines Turmes können von feindlichen Bogen jederzeit erreicht werden. Sie sind aber hinter den Zinnen um 1 gedeckt, das heißt, die feindlichen Bogen brauchen auf sie um 1 mehr; dazu kommen die üblichen Erhöhungen für Entfernung und Niveauunterschied.

Bogen, die sich auf der Plattform aufhalten, können direkt auf Feinde außerhalb des Turmes schießen, ohne vor Schießscharten treten zu müssen. Bogen auf der Plattform können auf Feinde schießen, die auf Nachbarfeldern stehen, wenn zu diesen Feldern kein Durchgang oder Übergang besteht.

Steht ein Turm im Wald, so kann man vom Innern und von der Plattform aus auf die benachbarten Waldfelder schießen und umgekehrt. Steht ein Bergfried im Wald, so kann man zudem von der Plattform aus auf die benachbarten und übernächsten Waldfelder schießen und umgekehrt.

### **Fernkampf im Turm**

Fernkampf innerhalb eines Turmes ist nicht möglich, es sei denn, die Bogen befinden sich in zwei übereinanderstehenden Stockwerken ohne Treppenverbindung. Ansonsten müssen Bogen, die in Türmen über eine Treppe gegen Nachbarstockwerke oder mittels Durchgängen oder Übergängen gegen benachbarte Türme kämpfen wollen, das Messer benutzen.

Über zwei Treppen hinweg oder durch einen ganzen Turm hindurch in ein drittes Kleinfeld kann nicht geschossen werden. Durch zwei sich berührende Schießscharten kann nicht geschossen werden.

### **Ums Leben würfeln**

Bisher galt, daß sich Krieger und Pferde, die sich auf demselben Kleinfeld aufhalten, sich beim Würfeln ums Leben unterstützen können. Bei Türmen muß nun die Einschränkung gemacht werden, daß sich die Unterstützenden auf demselben Stockwerk aufhalten müssen.

## **11.4 Pech**

### **Vorgriff**

Dieser Abschnitt beschäftigt sich auch mit einigen Geräten aus den folgenden Kapiteln. Beim ersten Durchlesen kann man diese Vorgriffe ignorieren.

### **Ort des Gießens**

Pech gegossen werden kann jeweils von der obersten Plattform eines Turmes auf jedes Kleinfeld, das um 1 oder 2 Höhenstufen tiefer als die Plattform liegt bzw. auf Figuren, deren oberster Teil um 1 oder 2 Höhenstufen tiefer als die Plattform liegt (das ist von Bedeutung, wenn die begossenen Figuren selbst eine Höhenstufe hoch sind). Das gilt jedoch nicht für Belagerungstürme und Schildkröten ohne Plattform. Steht beispielsweise auf gleichem Gelände ein Belagerungsturm ohne Plattform neben einem Turm, so kann man sehr wohl von der Plattform des Turmes aus ins Innere des Belagerungsturmes Pech gießen.

Weiterhin kann auf das direkt unter der obersten Plattform gelegene Stockwerk Pech gegossen werden.

### **Durchführung**

Das Pechgießen wird von einem Krieger durchgeführt, indem man es ansagt. Pechgießen ist eine Handlung. Von einer Plattform aus kann pro Runde nur 1 Krieger auf 1 Kleinfeld Pech gießen. Nur der Spieler kann Pech gießen, dessen Krieger auf der Plattform die Majorität haben (es sei denn, die Spieler einigen sich, wer gießen darf). Verbündete können sich jedoch einigen, wer Pech gießen darf. Ebenso können Verbündete ihre Krieger zusammenzählen, wenn sich noch ein feindlicher Krieger auf dem gleichen Feld befindet.

### **Gelände**

Auf Wasserfelder kann kein Pech gegossen werden, auch wenn Schiffe darauf stehen. Auf Waldfelder oder über einen Fluß hinweg kann kein Pech gegossen werden. Pech kann immer nur höchstens 1 Kleinfeld weit und höchstens 2 Höhenstufen tief gegossen werden.

### **Wirkung**

Sofort nach dem Pechgießen muß von allen Betroffenen gewürfelt werden. Es würfeln alle Spieler, von denen Figuren betroffen sind, in derselben Reihenfolge, in der sie in einer Runde an die Reihe kommen. Wird weniger als die angegebene Zahl erreicht, so sind die Figuren tot oder beschädigt oder vernichtet. Es wird für jedes Kleinfeld in der Reihenfolge gewürfelt, in der die Figuren in der folgenden Liste angegeben sind. Gebäude werden durch Pechguß nicht beschädigt.

### **Belagerungsturm: 6**

Wird mindestens 6 gewürfelt und ist der Belagerungsturm nicht beschädigt, so müssen nur die Krieger auf der Plattform würfeln, die im Innern nicht.

Wird zum ersten Mal weniger als 6 gewürfelt, so ist die Plattform zerstört und die Krieger auf der Plattform sind tot. Die 3 Seitenwände stehen noch, und die Krieger im Innern brauchen nicht zu würfeln. Bei weiteren Pechgüssen müssen auch die Krieger im Innern des plattformlosen Belagerungsturmes würfeln.

Wird bei einem zweiten Pechguß für den Belagerungsturm weniger als 6 gewürfelt, so ist er vollständig zerstört.

### **Schildkröte: 6**

Wird mindestens 6 gewürfelt und ist die Schildkröte nicht beschädigt, so brauchen die Krieger im Innern nicht zu würfeln.

Wird zum ersten Mal weniger als 6 gewürfelt, so ist das Dach zerstört und der Ramm balken vernichtet. Die 4 Seitenwände stehen noch, und die Krieger im Innern brauchen nicht zu würfeln. Bei weiteren Pechgüssen müssen auch die Krieger in der dachlosen Schildkröte würfeln.

Wird für die Schildkröte ein zweites Mal weniger als 6 gewürfelt, so ist sie vollständig zerstört.

### **Onager, Widder, Leiter, Quadrigawagen: 7**

Wird für diese Geräte weniger als 7 gewürfelt, so sind sie vernichtet.

### **Elefant: 6 - 10**

Unter 6 ist der Elefant tot, die Reiter würfeln ums Leben. Bei 6 bis 9 gerät der Elefant in Panik (siehe Kapitel 9.3). Ab 10 überlebt der Elefant; seine Reiter brauchen nicht selbst zu würfeln.

### **Krieger, Pferde: 10**

Ab 10 überleben Krieger und Pferde, die sich beim Würfeln unterstützen dürfen, wenn sie auf demselben Kleinfeld oder im selben Stockwerk eines Turmes stehen.

### **Phalangenkrieger, angespannte Quadrigapferde: 11**

Phalangenkrieger und angespannte Quadrigapferde überleben erst ab 11. Die Krieger einer Phalanx bzw. die Pferde, die an einer Quadriga angespannt sind, dürfen sich ausschließlich untereinander unterstützen.

## **11.5 Burg**

### **Aussehen**

Kleinfelder, die von einer einzigen zusammenhängenden und geschlossenen Mauerkette umringt sind, nennt man einen Burghof. Die Mauern der Mauerkette müssen mit der Innenseite zum Burghof weisen. Burghof und Mauerkette bilden zusammen die Burg. Die Mauern, welche die Burg umringen, dürfen auch Teile von Türmen sein. Es müssen jedoch alle Türme und Burghöfe in Verbindung mit den anderen Teilen der Burg stehen, entweder über Durchgänge und Übergänge oder über Tore auf die Burghöfe hinaus, so daß ein Krieger alle Teile der Burg erreichen kann, ohne sie verlassen zu müssen. Wenn aus der Anlage der Burg die genaue Lage von Toren, Treppen, Durch- und Übergängen nicht ersichtlich ist, muß der Spieler einen Plan besitzen, aus dem diese Dinge abgelesen werden können.

Ein Turm, der nur Tore nach außen, aber keine Durch- oder Übergänge zu anderen Türmen oder keine Tore auf Burghöfe besitzt, ist kein Teil der Burg, sondern eine separate Befestigung.

### **Außentor**

Jede Burg muß mindestens ein Tor nach außen besitzen, das weder vom Besitzer der Burg noch von seinen Gegnern zugebaut werden darf.

## 12 Widder, Schildkröte

### 12.1 Geräte

#### Geräte

Geräte bestehen aus Holz.

In diesem Abschnitt 12.1 werden Transport, Bedienung und Besitz der Geräte Widder, Schildkröte, Leiter, Belagerungsturm (siehe Kapitel 13) und Onager (siehe Kapitel 14) erläutert. Auch Quadrigawagen und Schiffe sind Geräte; deren Regeln werden jedoch vollständig in Kapitel 8 und 15 erläutert.

#### Transporteinheiten

Jedes Gerät benötigt, um bewegt zu werden, eine bestimmte Zahl von Transporteinheiten. Dabei bilden Quadrigawagen und Schiffe eine Ausnahme: Sie werden nicht transportiert, sondern gefahren.

Krieger, Pferde und Elefanten besitzen je 1 Transporteinheit.

Bei jedem Gerätetransport muß mindestens 1 Krieger zu Fuß beteiligt sein; der Rest der Transporteinheiten kann durch Tiere oder Reiter aufgebracht werden.

#### Transport

Wird ein Gerät nur von Kriegern transportiert, so kann es nur 1 Schritt pro Runde bewegt werden; die beteiligten Krieger dürfen außerdem in dieser Runde keinen weiteren Schritt tun.

Ist am Transport mindestens 1 Tier mit beteiligt, so gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder wird das Gerät 2 Schritte weit transportiert, dann dürfen die beteiligten Krieger und Tiere keinen weiteren Schritt mehr tun, oder das Gerät wird nur 1 Schritt weit transportiert, dann dürfen die beteiligten Krieger und Tiere vor oder nach dem Transport noch 1 Schritt ohne das Gerät tun.

Das Gerät selbst darf in einer Runde jedoch niemals mehr als 2 Schritte tun, auch wenn Figuren zweier verschiedener Spieler in derselben Runde nacheinander transportieren.

#### Transport im Gelände

Geräte können nur dann über Flüsse bewegt werden, wenn eine Brücke vorhanden ist. Geräte können Höhenunterschiede nur über Aufgänge überwinden: Von unten nach oben kostet das, wenn Krieger transportieren (Ausnahme!) 1 Schritt, mit Tieren 2 Schritte; von oben nach unten jeweils 1 Schritt. Wechseln während des Transportes die Bedingungen für die Schrittzahl, so gilt die geringere Zahl.

Auf einem Kleinfeld können sich so viele Geräte aufhalten, wie dort hintransportiert werden können. Neben einem Belagerungsturm oder einer Schildkröte hat jedoch kein zweites Gerät Platz.

#### Bedienen

Folgende Geräte müssen bedient werden: Widder, Schildkröte, Onager. Ein Gerät kann pro Runde nur 1 mal bedient werden. Zur Bedienung eines Gerätes ist eine bestimmte Anzahl von Kriegern nötig. Die Bedienung eines Gerätes ist eine Handlung. Ein Gerät kann nur von Kriegern bedient werden, die sich auf dem Kleinfeld des Gerätes aufhalten. Geräte können nur von Kriegern zu Fuß bedient werden.

Für die Bedienung von Geräten gilt die Majoritätsregel: Nur wer auf dem Kleinfeld des Gerätes die Überzahl an Kriegern hat, darf das Gerät bedienen, es sei denn, die verschiedenen Spieler auf dem Kleinfeld einigen sich, wer die Bedienung übernehmen darf. Verbündete dürfen sich bei der Bestimmung der Majorität zusammentun, wobei sie sich allerdings einig sein müssen, wer von ihnen das Gerät bedient. Hat niemand die Majorität, so kann das Gerät nicht bedient werden.

#### Besitz

Ein Gerät wird erobert, indem man auf dem Kleinfeld des Gerätes die Majorität erringt und das Gerät für erobert erklärt. Auch hier können sich Krieger verbündeter Spieler zusammentun gegen Krieger eines dritten Spielers. Die Verbündeten müssen sich allerdings einig sein, wer von ihnen als Besitzer gelten soll. (Man beachte den Unterschied zwischen dem Erobern von Geräten und dem Erobern von Tieren.) Wird ein Gerät, das gerade bewegt worden ist, von einem anderen Spieler übernommen, so kann es erst dann wieder transportiert werden, wenn seit dem letzten Transport eine neue Runde begonnen hat.

Befinden sich Krieger verschiedener Spieler in gleicher Zahl auf dem Kleinfeld des Gerätes (so daß niemand die Majorität hat), so gilt als Besitzer derjenige, der zuletzt die Majorität hatte.

Ein Gerät kann verschenkt werden. Verschenken eines Gerätes ist jedoch nur dann möglich, wenn sich ein Krieger des Beschenkten auf dem Kleinfeld des Gerätes aufhält.

### 12.2 Widder

#### Aufenthalt

Der Widder kann sich aufhalten in Tiefland, Hochland, Bergland, Wald, Wüste, Hochlandwüste und Eiswüste. Er kann sich nicht in oder auf Türmen aufhalten. Der Widder hat 1 Raumeinheit.

#### Transport, Bedienen, Besitz

Siehe auch Kapitel 12.1.

#### Transport

Der Widder benötigt 2 Transporteinheiten. Er kann durch Tore von Mauern, nicht jedoch durch Tore von Türmen transportiert werden.

Der Widder darf zusammen mit der Transportmannschaft Platz tauschen, wenn dies bei diesen ebenfalls erlaubt ist.

#### Quadrigen und Elefanten

Quadrigapferde können keine Widder zertrampeln. Fahren Quadrigapferde auf ein Kleinfeld, auf dem ein Widder steht und kommt es zur Überbesetzung, so wird sofort 1 Quadrigapferd als tot entfernt; wenn danach noch immer Überbesetzung herrscht, wird wie üblich verfahren. Der Wagen der Quadriga kann auf Kleinfelder, auf denen sich ein Widder aufhält, nicht fahren.

Der Elefant dagegen kann auch Widder zertrampeln. Trampelt der Elefant auf einem Kleinfeld, auf dem sich ein Widder befindet, so wird bei Überbesetzung zuerst der Widder entfernt. Befinden sich auf einem Kleinfeld, auf dem ein Elefant trampelt, mehrere Widder verschiedener Spieler, so wird gewürfelt, welcher zuerst entfernt wird.

### **Rammen**

Die Funktion des Widders ist es, Tore einzurammen. Er muß sich dazu auf dem Kleinfeld vor dem Tor befinden. Ist zwischen dem Widder und dem Tor ein Fluß, so kann der Widder das Tor nicht einrammen. Den Widder rammen zu lassen, ist eine Handlung, die von 2 Kriegern gleichzeitig ausgeführt werden muß. Pro Runde kann ein Widder nur einmal rammen. Pro Runde kann auf ein Tor nur ein Rammversuch gemacht werden.

Nach jedem Rammen wird gewürfelt, ob das Tor einbricht. Wird die geforderte Mindestzahl nicht erreicht, so kann das Rammen in der nächsten Runde nochmals versucht werden, wobei sich nach jeder Runde, in der vergeblich gerammt wurde, die erforderliche Mindestzahl um 1 verringert.

### **Mindestzahlen beim Rammen**

Die geringste Mindestzahl ist 13. Sie gilt für Tore an einfachen Mauern.

Für Tore an Türmen erhöht sich die Mindestzahl um 1, für Tore an Bergfrieden um 2. Handelt es sich um ein Außentor einer Burg von mindestens 3 Kleinfelder Umfang, so erhöht sich die Mindestzahl zusätzlich um 1.

### **Besonderheiten des Rammens**

Der Verteidiger kann die Zerstörung seines Tores verhindern, indem er die Bedienungsmannschaft des Widders tötet oder einfach das Tor öffnet. Wurde ein Tor bereits in einer früheren Belagerung berammt, ohne daß es zerstört wurde, und wurde es nicht wiederhergestellt, so fährt man beim Rammen mit der nächstniedrigeren Würfelzahl fort.

Vorgriff auf Kapitel 13: Mit der Mindestzahl 13 kann der Widder auch Seitenwände von Belagerungstürmen und Schildkröten einrammen, außer es befindet sich zwischen dem Widder und seinem Rammziel eine Niveaustufe ohne Aufgang. Mit der 2. Seitenwand stürzt auch die Plattform des Belagerungsturmes ein; mit der 3. Seitenwand sind Dach und Ramm Balken der Schildkröte vernichtet.

## **12.3 Schildkröte**

### **Aussehen**

Die Schildkröte hat 4 Seitenwände aus Holz, von denen jede eine Schießscharte besitzt. Die Vorder- und Rückseite ist offen. Nach oben ist die Schildkröte durch ein Dach verschlossen. Die Schildkröte ist 1 Höhenstufe hoch. Im Innern der Schildkröte ist für 3 Raumeinheiten Platz; darin können sich Krieger und Pferde ohne Reiter aufhalten. Auf dem Dach kann sich nichts aufhalten.

### **Aufenthalt**

Die Schildkröte kann sich aufhalten in Tiefland, Hochland, Wüste, Hochlandwüste und Eiswüste (sofern sich diese nicht auf Bergland erstreckt). Sie nimmt 1 Raumeinheit ein. Sie darf sich nicht in oder auf Türmen aufhalten.

### **Transport, Bedienen, Besitz**

Siehe auch Kapitel 12.1.

### **Transport**

Die Schildkröte braucht 3 Transporteinheiten. Die Krieger bzw. Pferde, welche die Schildkröte transportieren, müssen sich in deren Innern aufhalten. Die Schildkröte kann nicht durch Tore transportiert werden.

Die Schildkröte kann nach jeder Bewegung von ihren 3 Transporteinheiten um einen beliebigen Winkel (Vielfache von 60°) gedreht werden. Dieses Drehen kann von 3 Transporteinheiten auch dann durchgeführt werden, wenn die Schildkröte nicht transportiert wird. Anders beim Widder wird bei der Schildkröte zwischen vorne und hinten unterschieden, so daß sie vor einem Tor so gedreht werden muß, daß ihre Vorderseite dem Tor zugewandt ist.

Die Schildkröte darf mit anderen Figuren nicht Platz tauschen.

### **Nah- und Fernkampf**

Die Schildkröte ähnelt einem Turm, von dem zwei gegenüberliegende Mauern entfernt sind. Für Nah- und Fernkampf zwischen Kriegern in der Schildkröte und Kriegern außerhalb der Schildkröte gelten deshalb dieselben Regeln wie für einen Turm, dem zwei gegenüberliegende Mauern fehlen. Krieger im Innern der Schildkröte sind gegen Bogen immer um 1 gedeckt.

Die Schildkröte ist für Bogen ein ebensolches Hindernis wie ein Turm.

### **Rammen**

Für das Rammen mit der Schildkröte gelten dieselben Regeln wie für einen Widder (siehe Kapitel 12.2), ausgenommen, daß die Schildkröte von 3 Kriegern, die sich im Innern der Schildkröte aufhalten, bedient werden muß.

Über die Funktion des Widders hinaus kann die Schildkröte auch Mauern einrammen, sogar Seitenmauern von Türmen. Es werden dieselben Mindestzahlen wie für entsprechende Tore verwendet, die jedoch zusätzlich um 2 erhöht werden müssen. Wird von demselben Turm die dritte Seitenwand eingerammt, so stürzt die Plattform ein. Bei Bergfrieden stürzt in diesem Fall alles ein, was sich über der 1. Plattform befindet. Figuren im Erdgeschoß sind nicht betroffen; alles was sich in den höheren Stockwerken befindet, ist tot und vernichtet.

Befindet sich zwischen der Schildkröte und ihrem Rammziel eine Niveaustufe ohne Aufgang oder Fluß, so kann die Schildkröte nicht rammen.

### **Quadriga und Elefant**

Quadrigapferde, Quadrigawagen und Elefanten können nicht in eine Schildkröte eindringen und daher auch nicht in ihr trampeln.

## 13 Leiter, Belagerungsturm

### 13.1 Sturmleiter

#### Aufenthalt

Eine Leiter ist 1 Höhenstufe lang und nimmt 1 Raumeinheit ein. Sie kann sich aufhalten in Tiefland, Hochland, Bergland, Wald, Wüste, Hochlandwüste und Eiswüste. Sie kann sich zwar nicht in Türmen, wohl aber auf Türmen aufhalten. Sie kann sich nicht in oder auf Belagerungstürmen aufhalten.

Auf einer aufgestellten Leiter kann sich 1 Krieger aufhalten.

#### Transport, Bedienung, Besitz

Siehe auch Kapitel 12.1.

#### Transport

Die Leiter braucht 2 Transporteinheiten. Sie wird liegend bewegt. Sie kann durch Tore von Mauern, jedoch nicht durch Tore von Türmen bewegt werden.

Die Leiter darf zusammen mit der Transportmannschaft Platz tauschen, wenn diese ebenfalls Platz tauschen dürfen.

#### Quadrigen und Elefanten

Es gilt dasselbe wie beim Widder: Quadrigapferde können keine Leitern zertrampeln. Verursachen sie trotzdem Überbesetzung auf einem Kleinfeld, auf dem sich eine Leiter befindet, so wird ein Quadrigapferd entfernt. Der Quadrigawagen kann nicht auf Kleinfelder fahren, auf denen sich eine Leiter aufhält.

Elefanten können Leitern zertrampeln. Verursacht ein Elefant auf einem Kleinfeld, auf dem sich eine Leiter aufhält, Überbesetzung so wird zuerst die Leiter entfernt. Befinden sich auf einem Kleinfeld, auf dem ein Elefant trampelt, mehrere Geräte (Widder, Leitern) verschiedener Spieler, so wird gewürfelt, welches zuerst entfernt wird.

#### Aufstellen

Befindet sich eine Leiter auf einem Kleinfeld neben einem Turm, so kann sie von zwei Kriegern noch in derselben Runde, in der sie dorthin gebracht worden ist, aufgerichtet und gegen eine Seitenwand des Turmes gelehnt werden. Dies ist nur möglich, wenn das Kleinfeld der Leiter und das Kleinfeld des Turmes gleiches Niveau besitzen und zwischen Leiter und Turm kein Fluß oder Graben ist.

Noch in derselben Runde, in der die Leiter an den Turm gelehnt wird, kann 1 Krieger auf die Leiter steigen und von oben gegen die Besatzung der Plattform Nahkampf führen. Der Krieger kann jedoch erst in der nächsten Runde auf die Plattform des Turmes übersteigen, denn ein solches Übersteigen kostet 2 Schritte.

Genau wie an den Turm kann eine Leiter auch an einen Belagerungsturm gelehnt werden. An Bergfriede, Schildkröten oder Elefanten kann die Leiter nicht gelehnt werden.

#### Hinaufziehen

Eine leere Leiter, die an einem Turm lehnt, kann von 2 Kriegern, die sich auf der Plattform des Turmes befinden, hinaufgezogen werden. Dieses Hinaufziehen ist jedoch nur möglich, wenn sich sowohl auf dem Kleinfeld, auf dem die Leiter steht, als auch auf der Plattform, auf die die Leiter gezogen werden soll, die Feinde in der Minderzahl befinden.

Von der Plattform des Turmes aus kann die Leiter in der nächsten Runde dann beispielsweise gegen einen benachbarten Bergfried gelehnt und dieser damit erstiegen werden. Ebenso kann eine Leiter von einem Turm herabgelassen werden, wozu nur auf der Plattform die Majorität erforderlich ist.

#### Umwerfen

Lehnt an einem Turm eine Leiter, so kann jeder Krieger auf der Plattform des Turmes versuchen, die Leiter umzuwerfen, unabhängig, ob ein Feind auf ihr steht oder nicht. Eine Majorität ist zum Umwerfen nicht erforderlich.

Das Umwerfen ist eine Handlung. Man sagt an, daß ein Krieger versuchen will, die Leiter umzuwerfen, und würfelt für den Krieger: Ab 12 ist die Leiter umgeworfen, jedoch nicht beschädigt. Falls ein Krieger auf der umgeworfenen Leiter stand, ist er herabgefallen und muß ums Leben würfeln, was er ab 10 überlebt.

#### Beschränkung

An einer Leiter darf pro Runde nur eine einzige der folgenden Tätigkeiten ausgeübt werden: aufstellen, umlegen, heraufziehen, hinablassen. Ein Krieger darf pro Runde nur eine einzige dieser Tätigkeiten ausführen. Nur das gewaltsame Umwerfen darf der Leiter zusätzlich geschehen bzw. von einem Krieger zusätzlich ausgeführt werden.

### 13.2 Belagerungsturm

#### Aussehen

Der Belagerungsturm besitzt drei sich berührende Seitenwände aus Holz, von denen jede eine Schießscharte hat. Darüber befindet sich eine hölzerne Plattform mit Zinnen. Der Belagerungsturm ist 1 Höhenstufe hoch. Im Innern des Belagerungsturmes haben 3 Raumeinheiten Platz. Im Belagerungsturm dürfen sich Krieger, Pferde und Reiter aufhalten. Auf der Plattform haben 2 Raumeinheiten Platz. Auf der Plattform dürfen sich Krieger aufhalten.

#### Aufenthalt

Der Belagerungsturm kann sich aufhalten in Tiefland, Hochland, Wüste, Hochlandwüste und Eiswüste (sofern sich diese nicht über Bergland erstreckt). Er nimmt 1 Raumeinheit ein. Er darf sich nicht in oder auf Türmen aufhalten. Auf jedem Kleinfeld darf sich nur 1 Belagerungsturm aufhalten.

#### Transport, Bedienung, Besitz

Siehe auch Kapitel 12.1.



### **Transport**

Der Belagerungsturm braucht 3 Transporteinheiten. Es dürfen Krieger und Pferde, jedoch keine Elefanten verwendet werden. Die Figuren, die den Belagerungsturm transportieren, müssen sich in seinem Innern aufhalten. Krieger auf der Plattform werden passiv mitbewegt.

Der Belagerungsturm kann nicht durch Tore transportiert werden. Der Belagerungsturm kann nach jeder Bewegung von seinen 3 Transporteinheiten um einen beliebigen Winkel (Vielfache von 60°) gedreht werden. Dieses Drehen kann von 3 Transporteinheiten auch dann durchgeführt werden, wenn der Belagerungsturm nicht transportiert wird.

Der Belagerungsturm darf mit anderen Figuren nicht Platz tauschen.

### **Nah- und Fernkampf**

Der Belagerungsturm gleicht einem Turm, der senkrecht entzwei geschnitten wurde. Im Innern hat der Belagerungsturm eine Treppe. Für Nah- und Fernkampf zwischen Krieger in oder auf dem Belagerungsturm und Krieger außerhalb des Belagerungsturmes gelten deshalb auch dieselben Regeln wie für einen Turm, dem die entsprechenden 3 Mauern fehlen. Krieger auf der Plattform und im Innern des Belagerungsturmes sind gegen Bogen immer um 1 gedeckt. Der Belagerungsturm ist für Krieger ein Hindernis.

### **Belagerung eines Turmes**

Hat man den Belagerungsturm auf ein Kleinfeld neben einem Turm transportiert und steht der Turm auf demselben Niveau wie der Belagerungsturm und befindet sich zwischen Turm und Belagerungsturm weder Fluß noch Graben, so kann man mit dem Belagerungsturm den Turm stürmen.

Dazu muß man die mittlere Seitenwand des Belagerungsturmes gegen eine Mauer des Turmes drehen: Dann können Krieger von der Plattform des Belagerungsturmes auf die Plattform des Turmes übersteigen und umgekehrt; diese Bewegung kostet 2 Schritte. Während des Transportes und der Drehung dürfen sich bereits 2 Krieger auf der Plattform des Belagerungsturmes aufhalten.

Zwischen den Plattformen von Belagerungsturm und Turm ist Nahkampf nur möglich, wenn der Belagerungsturm mit seiner mittleren Seitenwand am Turm steht. Berührt der Belagerungsturm den Turm mit einer anderen Seitenwand, so ist weder Nahkampf noch Übersteigen möglich. Zwischen den Plattformen zweier Belagerungstürme ist Nahkampf und Übersteigen nur möglich, wenn ein Belagerungsturm mit der Mittelseite an einer der drei Frontseiten des anderen Belagerungsturmes steht.

### **Belagerung einer Mauer**

Steht die mittlere Seite des Belagerungsturmes an einer Mauer, besitzen die Kleinfelder von Belagerungsturm und Mauer dasselbe Niveau und befindet sich zwischen Belagerungsturm und Mauer weder Fluß noch Graben, so kann man von der Plattform des Belagerungsturmes auf das Kleinfeld hinter der Mauer steigen. Diese Bewegung, die auch in umgekehrter Richtung möglich ist, kostet 2 Schritte.

Es ist nicht möglich, von der Plattform des Belagerungsturmes auf ein Kleinfeld zu steigen, dessen Niveau um 1 höher liegt als das Niveau des Kleinfeldes des Belagerungsturmes. Ebenso ist das Übersteigen von der Plattform des Belagerungsturmes auf Elefanten unmöglich. Von einer Außenseite einer Seitenwand aus kann man auch im ebenen Gelände nicht auf die Plattform des Belagerungsturmes steigen; auch die umgekehrte Bewegung ist nicht möglich.

### **Belagerung höherer Gebäude**

Steht ein Belagerungsturm vor einem Turm, auf dessen Plattform zusätzliche Mauern gebaut sind (beispielsweise vor einem Bergfried ohne Plattform), so kann man nicht von der Plattform des Belagerungsturmes auf die Plattform des Turmes übersteigen, es sei denn, das Gelände unter dem Belagerungsturm wäre um 1 Höhenstufe höher als das Gelände unter dem Turm.

### **Quadriga, Elefant**

Quadrigapferde, Quadrigawagen und Elefanten können nicht in das Innere von Belagerungstürmen eindringen und daher auch nicht auf Kleinfeldern trampeln oder rollen, auf denen sich Belagerungstürme aufhalten.

# 14 Onager

## 14.1 Aufenthalt und Bewegung

### Aufenthalt

Ein Onager nimmt 1 Raumeinheit ein. Er kann sich aufhalten in Tiefland, Hochland, Bergland, Wald, Wüste, Hochlandwüste und Eiswüste. Er kann sich außerdem in und auf Türmen aufhalten (nicht jedoch in oder auf Belagerungstürmen).

### Transport, Bedienen, Besitz

Siehe auch Kapitel 12.1.

### Transport

Der Onager braucht 2 Transporteinheiten. Er kann durch Tore und Durchgänge bewegt werden, und er kann in Türmen von einem Stockwerk in ein anderes bewegt werden.

Der Onager darf zusammen mit der Transportmannschaft mit anderen Figuren Platz tauschen, wenn die anderen Figuren ebenfalls Platz tauschen dürfen.

### Quadriga und Elefant

Es gilt dasselbe wie beim Widder: Quadrigapferde können keine Onager zertrampeln. Verursachen sie trotzdem Überbesetzung auf einem Kleinfeld, auf dem sich ein Onager befindet, so wird ein Quadrigapferd entfernt. Der Quadrigawagen kann sich nicht auf Kleinfelder bewegen, auf denen sich ein Onager befindet.

Elefanten hingegen können Onager zertrampeln: Verursacht ein Elefant auf einem Kleinfeld, auf dem sich ein Onager befindet, Überbesetzung, so wird zuerst der Onager entfernt. Befinden sich auf einem Kleinfeld, auf dem ein Elefant trampelt, mehrere Geräte (Widder, Leitern, Onager) verschiedener Spieler, so wird gewürfelt, welches zuerst entfernt wird.

## 14.2 Wurf

### Bedienen

Ein Onager kann pro Runde 1 mal werfen. Dazu muß er von einem Krieger durch eine Handlung bedient werden. Der Onager kann überall dort bedient werden, wo er sich aufhalten kann, ausgenommen in einem Turm. Der Onager kann jedoch auf Türmen schießen.

### Werfen

Im Tiefland wirft der Onager 6 Kleinfelder weit. Er braucht dazu auf sein Nachbarkleinfeld 11, auf das nächste Kleinfeld 12, usw. bis zum 6. Kleinfeld, auf das er 16 braucht. Auf sein eigenes Kleinfeld kann der Onager nicht schießen.

Es gibt 3 Möglichkeiten, mit dem Onager zu schießen: In Hauptrichtung, in Nebenrichtung und auf ein Einzelfeld. In Abbildung 14.2 werden alle Möglichkeiten dargestellt.

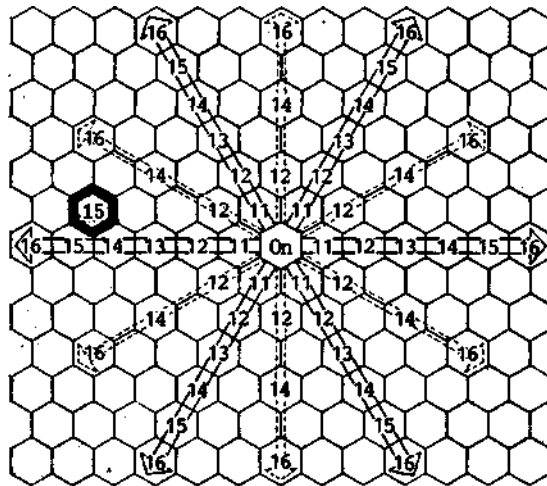


Abb. 14.2

### Hauptrichtung

Jede der 6 Richtungen, in die ein durchgezogener Pfeil zeigt, ist eine Hauptrichtung. Schießt man in eine Hauptrichtung und würfelt eine Zahl zwischen 11 und 16, so ist das Kleinfeld getroffen, das diese Zahl aufweist, auch wenn sich auf diesem Kleinfeld befreundete Krieger aufhalten.

### Nebenrichtung

Jede der 6 Richtungen, in die ein gestrichelter Pfeil zeigt, ist eine Nebenrichtung. Schießt man in eine Nebenrichtung und würfelt 12, 14 oder 16, so ist das Kleinfeld getroffen, das diese Zahl aufweist.

### Einzelfeld

Schießt man auf ein einzelnes Kleinfeld, wie zum Beispiel auf das in Abbildung 14.2 dick umrandete Kleinfeld, so muß man genau die Zahl würfeln, die dieses Kleinfeld aufweist. Anders als beim Schießen des Bogens ist hier eine Würfelzahl, die höher als die geforderte ist, ein Fehlschuß und trifft nichts. Man kann auch auf Kleinfelder, die in einer Haupt- oder Nebenrichtung liegen, mit Einzelfeldbeschuß werfen.

## **Gelände**

Während der Bogen immer in Sichtlinie schießt und keinen Gegner erreichen kann, der durch ein Hindernis verdeckt ist, wirft der Onager in einer ballistischen Kurve über Hindernisse hinweg. Für jede Höhenstufe, die er nach oben schießen muß, erhöhen sich seine Schußzahlen um 1. Beim Schießen nach unten erhöhen sie sich nicht.

Ob ein Ding ein Hindernis für den Onager ist oder nicht, wird auf dieselbe Weise wie beim Bogen bestimmt; siehe dazu Kapitel 5.5. Als Hindernisse für den Onager zählen höheres Gelände, Mauern, Türme, die Bäume des Waldes, Schildkröte, Belagerungsturm. Elefanten sind kein Hindernis für Onager.

Der Onager kann aus dem Wald heraus- und in den Wald hineinschießen. Dabei ist zu beachten, daß der Onager wegen der Bäume 1 Höhenstufe nach oben schießen muß, es sei denn, er schießt von Niveau 2 oder höher in den Wald hinein. Auf oder über Gebirgsfelder kann der Onager nicht schießen; diese sind für ihn ein absolutes Hindernis.

## **Reichweite**

Die maximale Reichweite des Onagers ist immer 16. Erhöhen sich durch Hindernisse die Schußzahlen, so verringert sich gleichzeitig die Reichweite.

## **14.3 Wirkung**

### **Wirkung**

Der Onager wirft einen Stein in einer ballistischen Kurve. Der Stein trifft immer nur das oberste Niveau eines Kleinfeldes. Auf diesem Niveau sind jedoch alle Figuren betroffen, auch eigene.

Sofort nach dem Treffer muß die Wirkung ausgewürfelt werden. Es wird folgender Schaden angerichtet:

### **Krieger, Pferd**

Krieger und Pferde müssen ums Leben würfeln, was sie ab 10 überleben. Sie können sich dabei unterstützen.

### **Phalanx**

Jeder Phalangenkrieger muß ums Leben würfeln, was er ab 11 überlebt.

### **Quadriga**

Wird der Wagen getroffen, so ist er zerstört. Werden die Quadrigapferde getroffen, so müssen sie ums Leben würfeln, was sie in angespanntem Zustand ab 11, in abgespanntem Zustand ab 10 überleben.

### **Elefant**

Der Elefant muß würfeln: Unter 6 ist er tot, seine Reiter würfeln ums Leben (was sie ab 10 überleben). Von 6 bis 9 gerät der Elefant in Panik; siehe dazu Kapitel 9.2. Ab 10 überlebt der Elefant, für seine Reiter erübrigt sich das Würfeln ums Leben.

### **Mauer**

Ein Onagertreffer zerstört zwei zusammenhängende Mauern auf dem getroffenen Kleinfeld. Sind mehr als 2 Mauern auf dem Kleinfeld vorhanden, darf sich der Schütze aussuchen, welche getroffen sind. Stehen auf einem Kleinfeld jedoch nur einzelne, sich nicht berührende Mauern, so wird nur 1 Mauer zerstört.

### **Turm**

Der erste Treffer zerstört die Zinnen, so daß fortan die Krieger auf der Plattform vor Bogen nicht mehr gedeckt sind. Beim ersten Treffer sind Figuren im Innern des Turmes noch nicht betroffen.

Der zweite Onagertreffer zerstört die Plattform. Alles, was sich auf ihr befindet, ist tot und vernichtet, aber Figuren im Innern des Turmes sind noch nicht betroffen.

Mit dem 3. Treffer sind dann auch die Figuren im Innern betroffen. Im übrigen siehe oben „Mauer“.

In Wald oder Bergland besitzt der Turm zudem eine Grundfeste. Solange diese existiert, haben 4 Raumeinheiten auf ihr Platz. Nach der Zerstörung der letzten Mauer braucht es noch einen weiteren Treffer, um auch die Grundfeste zu zerstören. Danach haben auf dem betreffenden Wald- oder Berglandfeld nur noch die üblichen 3 Raumeinheiten Platz.

### **Widder, Leiter, Onager**

Jedes dieser Geräte wird von einem Treffer zerstört. Befinden sich mehrere dieser Geräte auf einem Kleinfeld, so zerstört ein Onagertreffer alle zusammen.

### **Schildkröte**

Der erste Treffer zerstört das Dach und den Ramm balken, so daß die Schildkröte nicht mehr rammen kann. Figuren im Innern sind noch nicht betroffen. Die vier Seitenwände stehen noch.

Der zweite Treffer vernichtet die Schildkröte vollständig. Figuren im Innern sind mit betroffen.

### **Belagerungsturm**

Der erste Treffer zerstört die Plattform. Figuren, die sich auf ihr aufhalten, sind vernichtet. Figuren im Innern sind nicht betroffen. Die drei Seitenwände stehen noch.

Der zweite Treffer vernichtet den Belagerungsturm vollständig. Figuren im Innern sind mit betroffen.

### **Brücke**

Onagerschießen auf eine Brücke muß extra angesagt werden. Dabei handelt es sich um einen Einzelfeldbeschuß, bei dem außer der Brücke nichts anderes getroffen werden kann. Der Onager braucht auf die Brücke eine Würfelzahl, die um 1 höher ist als die Zahl für das der Brücke benachbarte und dem Onager zugewandte Kleinfeld.

Der erste Treffer beschädigt die Brücke. Mit Ausnahme von Leitern kann kein Gerät mehr über sie bewegt werden, auch Elefanten können sie nicht mehr passieren.

Alle anderen Figuren bewegen sich über die beschädigte Brücke wie über eine unbeschädigte.

Mit dem zweiten Treffer ist die Brücke vernichtet.

### **Graben**

Ein Graben wird durch einen Onagertreffer zugeschüttet. Auf den Graben muß genau wie auf die Brücke im Einzelfeldbeschuß gezielt werden.

### **Vorgriff**

Der Onager wirkt auch auf Figuren, die erst in den folgenden Kapiteln behandelt werden:

### **Floß**

Der erste Treffer beschädigt das Floß, was keinerlei Auswirkungen hat.

Der zweite Treffer versenkt das Floß.

### **Langschiff, Segelschiff**

Der erste Treffer beschädigt Bug oder Heck. Das hat keine Auswirkungen, außer, daß Krieger auf der beschädigten Schiffshälfte nicht mehr gegen Bogen gedeckt sind und die Schiffe nicht mehr rammen können.

Wird derselbe Schiffsteil zweimal getroffen, so sinkt das Schiff.

### **Zauberer, Fabelwesen**

Zauberer und Fabelwesen können durch einen Onager nicht gefährdet werden, es sei denn, der Zauberer ist sterblich.

## **14.4 Brandpfeil**

### **Brandpfeil**

Wenn ein Bogen auf einen Krieger oder eine andere Figur schießt, die er mit höchstens 16 noch erreichen könnte, wenn auf dem Zielfeld ein hölzernes Gerät (Quadrigawagen, Widder, Schildkröte, Leiter, Belagerungsturm, Onager, Schiff) steht und wenn der Bogen eine 17 würfelt, dann kann er wählen: Entweder er tötet damit wie normal die Figur, auf die er geschossen hat, oder er erklärt den Pfeil zu einem Brandpfeil.

Es ist auch erlaubt, von vorneherein auf ein hölzernes Gerät zu schießen, sofern es nur mit 16 erreicht werden kann.

### **Wirkung**

Der Brandpfeil wirkt wie ein Onagertreffer, mit der Ausnahme, daß ein Brandpfeil keine steinernen Bauten (Brücke, Mauer, Turm) beschädigt.

# 15 Schiffe

## 15.1 Wind

### Windanzeiger

Der Windanzeiger wird mit der Seite 1 nach rechts aufgestellt. Entsprechend den 6 Ecken des Sechsecks gibt es 6 Himmelsrichtungen, deren Namen in Abbildung 15.1 eingetragen sind. Für die Bestimmung der Windrichtung haben die 6 Himmelsrichtungen jedoch keine Bedeutung, für den Wind gelten nur die 6 Seiten des Sechsecks, die mit den Zahlen „1“ bis „6“ gekennzeichnet sind. Sie tragen die Bezeichnung „Windrichtungen“.

Ein Wind weht jeweils von der Mitte des Sechsecks zu einer der 6 Seiten hin.

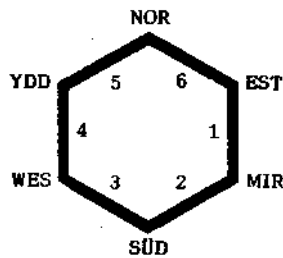


Abb. 15.1

### Wind würfeln

Zu Beginn des Spieles wird vom ersten Spieler als erste Tätigkeit der Wind ausgewürfelt. Er muß dreimal mit 1 Würfel würfeln: für Stärke, Richtung und Dauer des Windes. Ist die Dauer des Windes beendet, so würfelt der folgende Spieler als erste Tätigkeit einen neuen Wind.

### Stärke

Die Würfelzahlen haben folgende Bedeutung: 1 oder 2 = Flaute; 3 oder 4 = Brise; 5 oder 6 = Sturm.

Beim Sturm wird der lange Pfeil in Richtung des Windes auf den Windanzeiger gelegt, bei Brise der mittlere Pfeil, bei Flaute der kurze.

### Richtung

Als zweites wird die Richtung des Windes gewürfelt. Der Pfeil auf dem Windanzeiger wird in Richtung des Windes gedreht.

### Dauer

Der dritte Wurf gibt an, für wieviele Spieler der Wind gilt, den würfelnden Spieler mit eingeschlossen. Sind mehr als 6 Spieler beteiligt, so wird die Würfelzahl der Dauer verdoppelt, bei mehr als 12 verdreifacht. Es ist zweckmäßig, sich für den Wind einen Satz von 3 Würfeln bereitzulegen, die für die Dauer eines Windes von links nach rechts Stärke, Richtung und Dauer angeben.

## 15.2 Aufenthalt

### Aussehen

Schiffe sind Geräte und bestehen aus Holz.

Langschiff, Segelschiff: Ein Lang- oder Segelschiff nimmt 2 ganze Kleinfeldern ein und ist 1 Höhenstufe hoch. Sein Deck ist ebenso hoch wie ein Tieflandfeld. Man unterscheidet zwischen Vorder- und Hinterteil des Lang- oder Segelschiffes. Ein Lang- oder Segelschiff wird von 10 Sechseckseiten begrenzt; deren vorderste wird Bug, deren hinterste Heck genannt. Die übrigen 8 Seiten heißen Seitenlinien.

Floß: Ein Floß nimmt 1 ganzes Kleinfeld ein und ist 1 Höhenstufe hoch. Seine 6 Seiten sind alle gleichwertig, es gibt weder Bug noch Heck.

### Aufenthalt der Schiffe

Schiffe können sich nur auf Wasserfeldern aufhalten. Sie können keine Flüsse befahren.

### Aufenthalt auf den Schiffen

Auf Schiffen können sich aufhalten: Krieger, unberittene Pferde und Elefanten, Widder, Schildkröten und Onager, liegende Leitern, Belagerungstürme mit leeren Plattformen, Quadriren (diese können auf Schiffen nicht trampeln). Alles, was diese Bedingungen nicht erfüllt, kann sich auf Schiffe nicht aufhalten; so können sich beispielsweise Phalangen auf Schiffen nicht aufhalten.

Auf jedem Schiffsfeld haben oben 4 Raumeinheiten Platz. Im Innern eines Schiffes ist kein Platz.

## 15.3 Bewegung

### Bewegungstabelle

Die Bewegung eines Schiffes ist vom Wind abhängig. Will man ein Schiff bewegen, so dreht man die Bewegungstabelle (siehe Abschnitt 15.4) so, daß der Pfeil mit der Aufschrift „Windrichtung“ auf der Tabelle mit der Richtung des Windes im Windanzeiger auf dem Spielfeld übereinstimmt. Man blickt auf das Sechseck in der Tabelle, das zu dem benutzten Schiffstyp und der herrschenden Windstärke paßt. Die Zahl an der Seite des Sechsecks, die in der gewünschten Bewegungsrichtung liegt, gibt an, wieviele Schritte sich das Schiff in dieser Runde maximal in diese Richtung bewegen darf.

## **Bewegung des Schiffes**

Ein Schiff wird bewegt, indem man das Vorderteil des Schiffes in ein benachbartes Kleinfeld bewegt und das Hinterteil in das Kleinfeld nachbewegt, wo vorher das Vorderteil war. Diese Bewegung nennt man einen Schritt. Die Richtung, in die das Schiff nach Ausführung des Schrittes schaut, ist die Bewegungsrichtung des Schrittes.

Macht das Schiff in einem Zug Schritte in verschiedene Richtungen, so darf es sich maximal so viele Schritte bewegen, wie die geringste Schrittzahl unter den verschiedenen Richtungen angibt.

Ein Schiff darf mit anderen Schiffen nicht Platz tauschen.

Segelschiff: Ergibt sich eine negative Bewegungszahl, so bedeutet das, daß das Schiff so viele Schritte entgegen der gewünschten Bewegungsrichtung abgetrieben wird.

Floß: Beim Floß geht die Bewegung ebenso vor sich wie bei den anderen Schiffen, nur etwas einfacher, weil das Floß nur aus einem Teil besteht, der bei einem Schritt in ein anderes Kleinfeld bewegt werden muß.

## **Rückwärtsfahrt**

Ein Schiff kann in einer Runde nur entweder vorwärts oder rückwärts fahren.

Langschiff: Beim Langschiff ist die Rückwärtsfahrt in eine bestimmte Richtung immer um 2 Schritte langsamer als die Vorwärtsfahrt in dieselbe Richtung.

Segelschiff: Bei Flaute kann das Segelschiff pro Runde in jede Richtung 2 Schritte rückwärts fahren. Bei Brise und Sturm kann es pro Runde nur in Windrichtung und in die beiden an die Windrichtung angrenzenden Richtungen 2 Schritte rückwärts fahren.

Floß: Weil das Floß keinen Bug kennt, ist für dieses Schiff jede Richtung eine Vorwärtsrichtung.

## **Steuern**

Ein Schiff bewegt sich nur dann gezielt, wenn es von einem Krieger gesteuert wird. Auch hier gilt die Majoritätsregel: Derjenige Spieler steuert das Schiff, dessen Krieger auf dem Schiff in der Überzahl sind, es sei denn, die Spieler einigen sich. Verbündete können sich bei der Bestimmung der Majorität zusammentun, wobei sie sich allerdings einig sein müssen, wer von ihnen das Schiff steuert.

Floß: Ein Doppelfloß (siehe „Ankern“) braucht nur 1 Steuermann.

## **Treiben**

Ist ein Schiff nicht verankert und befinden sich auf ihm keine Krieger (oder gleichviele Krieger von verschiedenen Spielern, die sich nicht einigen können, wer das Schiff steuert), so treibt es ab: Bei Flaute steht es still; bei Brise treibt es 1 Schritt pro Runde in Windrichtung ab; bei Sturm treibt es 2 Schritte pro Runde in Windrichtung ab.

Treibt ein Schiff ab, so ändert es seine Lage nicht, selbst wenn es quer zur Windrichtung stehen sollte. Stößt ein treibendes Schiff an Land, so strandet es dort, das heißt, es bleibt wie verankert liegen und ist an dem Teil, mit dem es angestoßen ist, wie durch einen Onagertreffer beschädigt. Sollte das Schiff mit beiden Teilen zugleich anstoßen, so sind beide beschädigt. Das gilt auch (Ausnahme!), wenn das Schiff an eine nicht landbare Küste stößt; es kann allerdings von dieser Küste aus nicht bestiegen werden.

Stößt ein treibendes Schiff mit einem anderen Schiff, ob gesteuert oder ebenfalls abgetrieben, zusammen, so geschieht den beiden Schiffen nichts.

## **Ankern**

Schiffe können an landbaren Küsten verankert werden. Eine Küste ist landbar, wenn sie Niveau 1 hat. Um an einer Küste verankert zu werden, muß das Schiff mit einer Seitenlinie (nicht mit Bug oder Heck alleine) an der Küste liegen. Ist das der Fall, so kann ein Krieger den Anker auswerfen, womit das Schiff an allen Kanten der Seite, die Land berührt, verankert ist. Ebenso kann der Anker auch wieder von einem Krieger eingeholt werden. Für beide Tätigkeiten muß sich der Krieger auf dem Schiff befinden.

Der Anker kann in einer Runde nur einmal entweder ausgeworfen oder eingeholt werden. Ein Krieger kann in einer Runde nur einmal entweder den Anker auswerfen oder einholen. Steht das Schiff so, daß es mit zwei Seitenlinien zwei verschiedene Küsten berührt, kann es (Ausnahme!) an beiden Küsten verankert werden; um dies durchzuführen, sind zwei verschiedene Krieger nötig.

Floß: Flöße können auch untereinander verankert werden, was auch auf hoher See möglich ist. Zwei miteinander verankerte Flöße nennt man ein Doppelfloß. Flöße verschiedener Spieler können nur mit Zustimmung beider Spieler miteinander verankert werden. Auch 3 Flöße können miteinander verankert werden; sie brauchen zum Fahren 2 Steuermänner (ab 5 Flößen 3 Steuermänner und so weiter).

## **Ein- und Aussteigen**

Ist ein Schiff mit einer Seitenlinie an einer landbaren Küste verankert, so können Figuren von Land zu Schiff ein- oder aussteigen. Möglich ist das allerdings nur für Figuren, die sich auf Schiffen aufhalten können bzw. sich in dem Zustand befinden, in dem sie sich auf dem Schiff aufhalten können.

Auch bei Schiffen ist aktive und passive Bewegung möglich. Eine Figur kann also in einer Runde in ein Schiff entweder ein- oder aussteigen und zugleich mit dem Schiff fahren. Die drei Tätigkeiten Einsteigen, Aussteigen und mit dem Schiff fahren können von einer Figur nicht alle drei gleichzeitig in einer Runde ausgeführt werden.

Langschiff, Segelschiff: Um bei einem Lang- oder Segelschiff ein- oder auszusteigen, werden 2 Schritte benötigt. Wenn ein Gerät nur von Kriegern transportiert wird, gilt eine Ausnahmeregel: Diese Gruppe benötigt nur 1 Schritt zum Ein- oder Aussteigen. Über Bug oder Heck kann weder aus- noch eingestiegen werden.

Floß: Auf ein verankertes Floß können alle Figuren mit einem Schritt ein- oder aussteigen. Alle Seiten zählen als Seitenlinien.

## **Übersteigen**

Berühren sich zwei befreundete Schiffe oder ein bemanntes und ein unbemanntes Schiff auf hoher See mit je 1 Seitenlinie, so können Figuren von einem Schiff auf das andere übersteigen. Will man auf ein bemanntes feindliches Schiff übersteigen, so muß man die Regeln fürs Entern (siehe „Entern“) beachten.

Langschiff, Segelschiff: Ist wenigstens eines der beiden Schiffe ein Lang- oder Segelschiff, so können nur Krieger übersteigen. Sie benötigen dazu 2 Schritte.

Floß: Berühren sich zwei Flöße, so können nur Krieger von einem Floß auf das andere übersteigen; sie brauchen dazu 1 Schritt. Auf zwei miteinander verankerten Flößen können sich jedoch alle Figuren mit einem Schritt von dem einen Floß auf das andere bewegen.

## **Bewegung auf dem Schiff**

Auf einem Lang- oder Segelschiff können sich alle Figuren mit 1 Schritt von einem Schiffsteil auf den anderen bewegen.

## Entern

Berühren sich zwei feindliche, mit Krieger besetzte Schiffe mit mindestens 2 Seitenlinien, so befinden sie sich in Enterposition. In diesem Fall darf von einem Schiff auf das andere genauso wie zwischen befreundeten Schiffe übergestiegen werden.

Floß: Zwei einzelne Flöße sind schon in Enterposition, wenn sie sich nur mit je 1 Seitenlinie berühren. Ist nur eines von beiden ein einzelnes Floß und das andere ein Doppelfloß, ein Langschiff oder ein Segelschiff, so müssen sie sich mit mindestens 2 Seitenlinien berühren, um in Enterposition zu sein.

## Besitz

Ein Schiff wird erobert, indem man auf den Kleinfeldern des Schiffes die Majorität erringt und das Schiff für erobert erklärt. Auch hier können sich Krieger verbündeter Spieler zusammentun gegen Krieger eines dritten Spielers. Die Verbündeten müssen sich allerdings einig sein, wer von ihnen als Besitzer gelten soll. (Man beachte den Unterschied zwischen dem Erobern von Schiffen und dem Erobern von Tieren.) Wird ein Schiff, das gerade bewegt worden ist, von einem anderen Spieler übernommen, so kann es erst dann wieder bewegt werden, wenn seit der letzten Bewegung eine neue Runde begonnen hat.

Befinden sich Krieger verschiedener Spieler in gleicher Zahl auf dem Schiff (so daß niemand die Majorität hat), so gilt als Besitzer derjenige, der zuletzt die Majorität hatte.

Ein Schiff kann verschenkt werden. Verschenken eines Schiffes ist jedoch nur dann möglich, wenn sich ein Krieger des Beschenkten auf dem Schiff aufhält.

## Wassertore

Mauern, Türme und Burgen können auch Tore zum Wasser hin besitzen, die nur von Schiffen aus erreichbar sind. Wassertore sind nur an landbaren Küsten möglich.

Hat eine Befestigung nur ein Tor zum Wasser und keines zum Land, so kann es von einem Schiff ausgehungert werden, wenn das Schiff bemannt ist und so steht, daß es mit einem Zug vor dem Tor ankern kann.

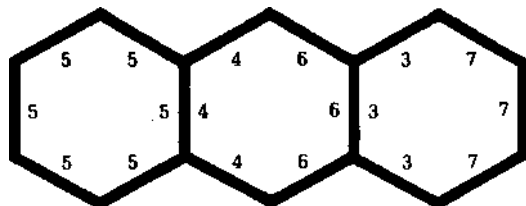
Ist ein Seetor einer Befestigung so angelegt, daß es von Lang- und Segelschiffen nur über Bug oder Heck erreicht werden könnte, so kann die Befestigung über dieses Tor nicht mit Lang- oder Segelschiffen ausgehungert werden, sondern nur mit Flößen.

## 15.4 Bewegungstabelle



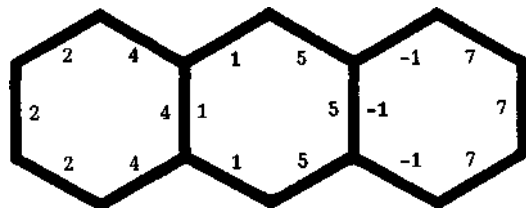
### LANGSCHIFF

Flaute (1;2)      Brise (3;4)      Sturm (5;6)



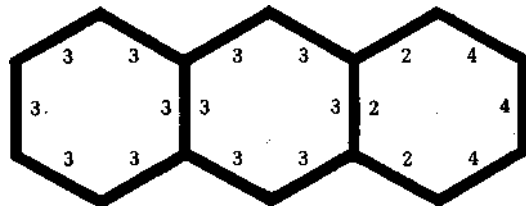
### SEGELSCHIFF

Flaute (1;2)      Brise (3;4)      Sturm (5;6)



### FLOSS

Flaute (1;2)      Brise (3;4)      Sturm (5;6)



## 15.5 Strom

### Aussehen des Stroms

Ein Strom ist ein Wasserweg von 1 Kleinfeld Breite. Stromfelder sind mit Pfeilen gekennzeichnet, die angeben, daß das Wasser in der angezeigten Richtung mit einer Geschwindigkeit von 1 Schritt pro Runde fließt.

## **Bewegung im Strom**

Bei jeder Bewegung des Schiffes wird die Strömungsgeschwindigkeit zur Schiffsgeschwindigkeit hinzugezählt oder abgezogen, je nach Bewegungsrichtung des Schiffes. Ein Schiff muß in einem Strom pro Runde 1 Schritt gegen die Strömung fahren, um am selben Ort zu bleiben. Erreicht die Gesamtgeschwindigkeit (Bewegung des Schiffes mit Stromgeschwindigkeit) eine negative Zahl, so wird das Schiff abgetrieben, selbst wenn es gesteuert wird.

Steuerlose Schiffe oder im Wasser befindliche Krieger treiben nur mit der Strömung, unabhängig vom Wind. Verankerte Schiffe treiben nicht ab.

## **Rückwärtsfahrt im Strom**

Langschiff: Zur normalen Rückwärtsgeschwindigkeit des Langschiffes wird die Strömungsgeschwindigkeit hinzugezählt oder abgezogen, je nach Bewegungsrichtung des Langschiffes.

Segelschiff: Ein Segelschiff kann im Strom nur in Strömungsrichtung rückwärts fahren, und zwar unabhängig vom Wind 2 Schritte pro Runde.

## **15.6 Kampf**

### **Nahkampf**

Zwischen Kriegern auf dem Land und Kriegern auf einem Schiff kann dann Nahkampf geführt werden, wenn das Schiff verankert ist und der Kampf über eine Seitenlinie hinweg stattfinden kann. (Beim Floß zählt jede der 6 Seiten als Seitenlinie.) Zwischen Kriegern auf zwei Schiffen kann nur dann Nahkampf geführt werden, wenn sie sich in Enterposition befinden.

### **Fernkampf**

Fernkampf zwischen Land und Schiff oder zwischen zwei Schiffen findet nach den normalen Regeln statt, unabhängig von der Stellung des Ankers oder der Position der Schiffe. Krieger auf Lang- und Segelschiffen sind gegen Bogen um 1 gedeckt, Krieger auf Flößen nicht. Deckungen addieren sich nicht: Ein Krieger auf einem Langschiff hinter einem Belagerungsturm ist auch nur um 1 gedeckt, wenn er aus der Schießscharte des Belagerungsturmes herausschießt.

### **Onager**

Der Onager ist das einzige Gerät, das auch auf Schiffen bedient werden kann. Er schießt von einem Schiff aus nach den normalen Regeln.

### **Krieger im Wasser**

Krieger können sich freiwillig ins Wasser stürzen. Sie können Geräte nur dann ins Wasser stürzen, wenn sie sich selbst mit hinein stürzen.

Stürzt sich ein Krieger ins Wasser, so wird wie folgendermaßen verfahren: In der 1. Runde stürzt sich der Krieger ins Wasser. In der 2. Runde muß er ums Leben würfeln, sobald sein Spieler an die Reihe kommt. Kann er sich in der 2. Runde nicht auf ein befreundetes Schiff oder ein benachbartes landbares Landfeld retten, so ertrinkt er, sobald sein Spieler in der 3. Runde an die Reihe kommt.

Krieger, die im Wasser treiben, können sich nicht von einem Wasserfeld auf ein anderes Wasserfeld fortbewegen. Sie können sich jedoch auf ein landbares Landfeld oder auf ein befreundetes Schiff retten, wenn ein solches an das Wasserfeld des Kriegers angrenzt.

Krieger, die im Wasser treiben, können sich im Nahkampf ohne Angriffsgutpunkte bekämpfen, wenn sie sich auf demselben Kleinfeld befinden. Zwischen Kriegern, die im Wasser treiben, und solchen zu Lande oder zu Schiff kann kein Nahkampf stattfinden.

Bogen, die im Wasser treiben, können nicht im Fernkampf schießen. Dagegen können im Wasser treibende Krieger von Bogen zu Lande oder zu Schiff angegriffen werden. Die Bogen brauchen dabei auf die im Wasser Treibenden um 1 mehr als sonst.

Treiben Krieger auf demselben Kleinfeld im Wasser, so können sie sich beim Würfeln ums Leben unterstützen.

Krieger, die im Wasser treiben, können von Schiffen überfahren werden. Dies geschieht, indem ein Schiffsteil auf das Kleinfeld, auf dem die Krieger treiben, gefahren wird.

Langschiff, Segelschiff: Ein Krieger, der von einem Lang- oder Segelschiff überfahren wird, ist sofort tot.

Floß: Ein Krieger, der von einem Floß überfahren wird, muß würfeln: Bis 11 ist der Krieger tot; ab 12 kann er das Floß ersteigen, selbst wenn es schon voll besetzt ist (Ausnahme!). Auf dem Floß beginnt, falls es durch das Ersteigen zu einer Überbesetzung gekommen ist, ein Handgemenge auf dem betroffenen Floß. Die Krieger des Besitzers, die sich auf dem Floß befinden, schlagen gegen die Eindringlinge auf dem Floß, dann schlagen die Eindringlinge zu, usw. Wenn die Überbesetzung beseitigt ist, endet das Handgemenge. Ein Handgemenge wird zusätzlich ausgeführt, noch während der Bewegung, und ist keine Handlung.

### **Schiffsuntergang**

Geht ein Schiff unter, so sind alle Tiere und Geräte auf ihm tot und vernichtet. Die Krieger treiben im Wasser.

Langschiff, Segelschiff: Hat der Untergang beispielsweise in der 1. Runde stattgefunden, so müssen die Krieger ums Leben würfeln, sobald ihr Spieler in der 2. Runde an die Reihe kommt; das überleben sie ab 10. Können sich die im Wasser treibenden Krieger in der 2. Runde nicht auf ein befreundetes Schiff oder ein benachbartes landbares Landfeld retten, so ertrinken sie, sobald ihr Spieler in der 3. Runde an die Reihe kommt.

Floß: Überlebende eines Floßes, das in der 1. Runde untergegangen ist, treiben noch in der 2. und 3. Runde im Wasser, indem sie sich an die Balken des Floßes klammern. Sie würfeln, sobald ihr Spieler in der 2. und 3. Runde an die Reihe kommt, ums Leben, was sie ab 10 überleben. Gelingt es ihnen nicht, sich zu retten, so ertrinken sie, sobald ihr Spieler in der 4. Runde an die Reihe kommt. Geht eines von zwei verankerten Flößen unter, so löst sich die Verankerung automatisch.

## **15.7 Rammen**

### **Durchführung des Rammens**

Lang- und Segelschiffe können andere Schiffe rammen. Das ist eine Handlung, die von 2 Kriegern, die sich auf dem rammenden Schiff befinden, ausgeführt werden muß. Gerammt wird, indem der Rammer mit dem Bug voraus über eine Seitenlinie des Gerammten fährt. (Das Floß hat 6 Seitenlinien, keinen Bug.)

Um zu rammen, muß ein Schiff mindestens 3 Schritte ausführen. Dabei müssen die letzten 3 Schritte des Zuges in einer geraden Linie liegen. Als 3. Schritt zählt der, welcher den Rammer mit dem Vorderteil über einen Schiffsteil des Gerammten bringt.



Das Kleinfeld, auf dem sich die beiden Schiffe überschneiden, wird Rammfeld genannt. Nach dem Rammen darf weiter bewegt werden (Ausnahme!), ausgenommen das Rammschiff selbst.

### **Folgen des Rammens**

Sobald sich die beiden Schiffe überschneiden, ist die Bewegung des Rammers zu Ende. Das gerammte Schiff geht immer unter.

Langschiff: War es ein Langschiff, das gerammt hat, so geht es mit unter.

Segelschiff: War es ein Segelschiff, das gerammt hat, so würfelt sein Besitzer: Unter 6 geht es mit unter, ab 6 bleibt es unversehrt (außer, das gerammte Schiff war ein Floß).

Floß: Wird ein Floß gerammt, so geht das rammende Schiff immer mit unter.

### **Untergang des gerammten Schiffes**

Geht nur das gerammte Schiff unter, so wird wie folgt verfahren: Auf dem Rammfeld werden alle Tiere und Geräte entfernt, auch die des Rammenden. Dann würfeln alle Krieger des Gerammten auf dem Rammfeld ums Leben: Unter 10 sind sie tot, ab 10 überleben sie und befinden sich auf dem Vorderteil des rammenden Schiffes.

Kommt es dadurch auf dem Vorderteil des rammenden Schiffes zu einer Überbesetzung, so beginnt ein Handgemenge: Die Krieger des Rammenden, die sich auf dem Vorderteil des Rammschiffes aufhalten, schlagen gegen die Eindringlinge, dann schlagen die Eindringlinge zurück, usw. Wenn die Überbesetzung beseitigt ist, endet das Handgemenge. Ein Handgemenge wird zusätzlich ausgeführt, noch während der Bewegung, und ist keine Handlung.

Krieger vom gerammten Schiff, die sich nicht auf dem Rammfeld befinden, treiben im Wasser; Tiere und Geräte gehen unter.

Geht das rammende Schiff mit unter, so gehen alle Tiere und Geräte auf beiden Schiffen unter. Sollte es durch die treibenden Krieger zu einer Überbesetzung im Wasser kommen, beginnen die Krieger des untergegangenen Rammschiffes ein Handgemenge.

## **15.8 Selbstvernichtung**

### **Selbstvernichtung**

Eigene Krieger können Selbstmord begehen. Wenn der Spieler an der Reihe ist, kann er seine Krieger beliebig vom Spielfeld nehmen.

Tiere und Geräte kann man selbstvernichten, wenn man sie in Besitz hat. Nahkampfkrieger können Tiere und Geräte selbstvernichten, wenn sie auf demselben Kleinfeld wie das zu vernichtende Tier oder Gerät stehen; bei Schiffen dürfen sich die Krieger auch auf einem an eine Seitenlinie angrenzenden landbares Landfeld befinden, wenn das Schiff dort verankert ist. Fernkampfkrieger dürfen alle Tiere und Geräte vom Nachbarfeld aus vernichten, auch unverankerte Schiffe. Elefanten können nur von ihren Reitern selbstvernichtet werden. Selbstvernichtung ist eine Handlung.

### **Selbstvernichtungsliste**

Die folgenden Zahlen geben die Mindest-Würfelzahlen an, die ein Nah- oder Fernkampfkrieger braucht, um ein Tier oder Gerät selbstvernichten zu können. In dieser Liste nicht aufgeführte Figuren können nicht selbstvernichtet werden (außer Krieger).

- 9 Leichtes Pferd, Leiter
- 10 Schweres Pferd, Quadrigawagen, Widder, Onager, Floß
- 11 Schildkröte, Belagerungsturm
- 12 Langschiff, Segelschiff, Elefant

## 16 Fabelwesen

### 16.1 Fabelwesen

#### Fabelwesen

Fabelwesen wie Greif oder Drache sind nicht das Eigentum eines bestimmten Spielers, sondern völlig unabhängige Figuren. Fabelwesen bewegen sich zufällig im Rahmen eines bestimmten Gebietes und schaden jeder anderen Spielfigur, die ihnen begegnet.

#### Aufstellen der Fabelwesen

Vor Spielbeginn, noch bevor die Spieler ihre Figuren aufgestellt haben, werden die Fabelwesen aufgestellt. Alle Spieler würfeln: Wer die höchste Zahl hat, darf das Großfeld bestimmen, in dem das Fabelwesen aufgestellt wird. Alle Spieler würfeln nochmals: Wer diesmal die höchste Zahl hat, darf innerhalb des vorher bestimmten Großfeldes das Kleinfeld bestimmen, in dem das Fabelwesen aufgestellt wird.

Die Fabelwesen dürfen nicht so aufgestellt werden, daß sie bewegungsunfähig von Mauern oder Türmen eingeschlossen sind. Umgekehrt dürfen auch Mauern und Türme nicht so aufgestellt werden, daß Fabelwesen in einem Teilgebiet ihres Aufenthaltsbereiches eingesperrt werden.

#### Aufenthalt

Ein Kleinfeld, auf dem sich ein Drache, ein Greif, ein Troll, eine Seeschlange, eine Sirene oder ein Riese aufhält, darf keine andere Figur betreten, ausgenommen Götterbote, Reiter der Finsternis und der Zauberer.

#### Reflexion

Jedes Fabelwesen wird bei seiner Bewegung an den Grenzen des Gebietes, in dem es sich aufhalten kann, reflektiert. Wenn sich das Fabelwesen über die ganze Spielplatte bewegen kann, wird es am Rand der Platte reflektiert. Reflexion bedeutet, daß das Fabelwesen, sobald es an die Grenze seines Gebietes stößt, sich so viele Schritte in umgekehrter Richtung zurückbewegt, wie es noch zu tun gehabt hätte, als es an die Grenze gestoßen ist.

In seinem Gebiet kann sich normalerweise nur 1 Fabelwesen aufhalten. Ausnahmen: Die beiden Riesen können sich zusammen in einem Gebiet aufhalten; Götterbote und Reiter der Finsternis können sich zusätzlich zu jedem anderen Fabelwesen aufhalten.

#### Kampf

Gegen ein Fabelwesen kann ein Krieger nur dann kämpfen, wenn er von ihm bedroht wird. Ein Krieger, der ein Fabelwesen tötet (bzw. eine Sirene zum Schweigen bringt), wird zum Helden befördert; das gilt nicht für Phalangenkrieger.

Onagertreffer haben auf Fabelwesen keine Wirkung. Fabelwesen brauchen nicht ums Erfrieren, Verdursten, Leben und ähnliches zu würfeln.

### 16.2 Götterbote

#### Die Achtzehn

Die Würfelzahl 18 erregt den Zorn der Götter. Egal, wofür sie gewürfelt wurde, sie erfüllt nie den Zweck ihres Wurfes, sondern ist immer zu wenig.

#### Auswirkung

Wenn die 18 beim Würfeln ums Erfrieren, Verdursten, Versinken gewürfelt wurde, geschieht nichts weiter, als daß die Krieger auf dem betroffenen Kleinfeld ums Leben würfeln müssen, da die 18 zu wenig war.

In allen anderen Fällen ist die 18 nicht nur zu wenig, sondern es erscheint darüber hinaus der Götterbote und verliert über dem Kleinfeld, auf dem die 18 gewürfelt wurde, einen Götterspruch. Der Götterspruch wirkt auf das Kleinfeld, auf dem die 18 gewürfelt wurde und auf die 6 umliegenden Kleinfelder wie je ein Onagertreffer. Anschließend verschwindet der Götterbote wieder.

### 16.3 Reiter der Finsternis

#### Aufenthalt

Der Reiter der Finsternis nimmt keinen Platz ein, sondern schwebt über allen anderen Figuren. Er kann sich überall aufhalten, auf dem Land wie auf dem Wasser, sogar auf Gebirgsfeldern.

#### Bewegung

Die Bewegung des Reiters der Finsternis richtet sich nach dem Wind. Jeder Spieler bewegt den Reiter, sobald er an der Reihe ist, und zwar noch vor den eigenen Figuren, jedoch nach dem Auswürfeln des Windes, falls dies gerade fällig war. Sind mehr als 6 Spieler am Spiel beteiligt, so bewegt ihn nur jeder zweite Spieler.

Der Reiter der Finsternis wird dabei in Windrichtung bewegt, und zwar so viele Schritte weit, wie die Windstärke angibt. Kommt er an den Rand der Spielplatte, so wird er reflektiert.

#### Wirkung

Der Reiter der Finsternis wirkt auf jedes Kleinfeld, auf das er zieht, wie ein Onagertreffer. Die Wirkung tritt sofort bei der Bewegung ein. Werden Krieger verschiedener Spieler bedroht, so würfeln die Spieler in der Reihenfolge, in der sie in einer Runde an die Reihe kommen.

### 16.4 Drache, Greif, Troll, Seeschlange

#### Aufenthalt

Drache: Kann sich nur im Wald aufhalten.

Greif: Kann sich nur in unvereistem Tiefland aufhalten.

Troll: Kann sich nur in vereistem Tiefland aufhalten. Unter dem Namen „Wüstenzweig“ kann er sich nur entweder in der Wüste oder in der Hochlandwüste aufhalten.

Seeschlange: Kann sich nur im Wasser aufhalten, nicht in Flüssen.

### **Bewegung**

Diese Fabelwesen werden sofort bewegt, sobald ein neuer Wind ausgewürfelt worden ist. Sie bewegen sich so viele Schritte, wie die Windstärke angibt, in Windrichtung.

Kommt eines dieser Fabelwesen an die Grenze des Gebietes, in dem es sich aufhalten kann, so wird es reflektiert. Drache, Greif und Troll (Wüstenzweig) werden außerdem auch an Mauern und Türmen reflektiert. Die Seeschlange wird am Rand der Spielplatte und am Festland reflektiert. Kann sich ein Fabelwesen, wenn es reflektiert wird, auch in die reflektierte Richtung nicht bewegen, so steht es still.

Führt eine Bewegung ein Fabelwesen an einen Fluß, so muß es davor anhalten, und seine Bewegung ist für diese Runde zu Ende. Führt die nächste Bewegung wieder auf den Fluß zu, so bewegt sich das Fabelwesen über den Fluß und hält auf der anderen Seite des Flusses wieder an.

### **Bedrohung**

Die Bedrohung durch diese Fabelwesen wirkt nur unmittelbar nach dem Auswürfeln eines neuen Windes.

Drache: Bedroht das Kleinfeld, auf dem er stehen bleibt, und die 6 umliegenden Kleinfelder, sofern diese Waldfelder sind. Ist auf einem der Nachbarfelder des Drachen ein Turm, so sind Figuren auf oder in dem Turm nicht bedroht. Flüsse und einfache Mauern schützen dagegen vor der Bedrohung des Drachen nicht.

Greif: Bedroht alle Kleinfelder, über die er zieht. Diese Kleinfelder gelten alle als gleichzeitig bedroht, nicht schrittweise nacheinander.

Troll: Bedroht das Kleinfeld, auf dem er stehen bleibt, indem er dort eine Fallgrube gräbt. Auch die beiden Kleinfelder, auf denen er nach seinen letzten beiden Bewegungen stehen geblieben ist, wirken noch nach und sind noch bedroht. Der Troll bedroht also immer 3 Kleinfelder, es sei denn, das Spiel hat erst begonnen oder zwei der drei Kleinfelder fallen zufälligerweise zusammen.

Seeschlange: Bedroht das Kleinfeld, auf dem sie stehen bleibt und die 6 umliegenden Kleinfelder, sofern diese Wasserfelder sind.

### **Wirkung**

Werden nur Tiere oder Geräte von einem Fabelwesen bedroht, so sind sie alle tot und vernichtet. Die Wirkung erstreckt sich auf Pferde, Elefanten, Quadrigawagen, Quadrigapferde, Widder, Schildkröten, Leitern, Belagerungstürme, Onager und Schiffe.

Werden jedoch auch Krieger von einem Fabelwesen bedroht, so müssen die bedrohten Krieger würfeln, wobei sie sich alle unterstützen können, auch wenn sie von verschiedenen Spielern stammen. Die Spieler würfeln in der Reihenfolge, in der sie in einer Runde an die Reihe kommen. Würfelt einer der Krieger eine 16, so wird die letzte Bewegung des Fabelwesens rückgängig gemacht, und alle bedrohten Figuren (Krieger, Tiere und Geräte, auch von anderen Spielern und auch diejenigen, die zuvor weniger als 16 hatten) sind gerettet; es wird nicht mehr weiter gewürfelt. Würfelt einer der Krieger eine 17, so sind alle bedrohten Figuren gerettet, und das Fabelwesen ist für die Dauer des Spieles tot. Würfelt keiner der bedrohten Krieger eine 16 oder 17, so sind alle bedrohten Krieger, Tiere und Geräte tot und vernichtet.

## **16.5 Sirene**

### **Aufenthalt**

Die Sirene kann sich nur auf einer Tieflandinsel aufhalten. Der Vulkan hat dieselben Eigenschaften wie die Sirene, er kann sich jedoch nur auf Gebirgsfeldern befinden.

### **Bedrohung**

Bei Flaute wirkt die Sirene nicht. Bei Brise wirkt sie 2 Kleinfelder weit, bei Sturm 4 Kleinfelder weit. Sie bedroht nur die Kleinfelder, die in dem Sechstel der Windrose liegen, in das der Wind weht. Dabei sind auch die Kleinfelder, die nur zur Hälfte angeschnitten werden, voll betroffen.

Die Bedrohung der Sirene wirkt nicht nur unmittelbar nach dem Auswürfeln eines neuen Windes, sondern permanent.

### **Wirkung**

Die Sirene wirkt auf alle Krieger, Tiere und Geräte, außer sie befinden sich im Innern von Gebäuden, wo sie geschützt sind. Werden nur Tiere und Geräte von ihr bedroht, so sind sie alle tot und vernichtet.

Werden Krieger, Tiere und Geräte bedroht, so müssen die bedrohten Krieger würfeln, wobei sie sich nicht unterstützen können. Wer sich auf dem Nachbarfeld der Sirene befindet, braucht 17; bei 2 Kleinfeldern Entfernung braucht man 16; bei 3 Kleinfeldern 15 und bei 4 Kleinfeldern 14. Erreicht einer der betroffenen Krieger die geforderte Mindestzahl, so sind alle bedrohten Figuren gerettet, auch von anderen Spielern. Damit endet das Würfeln. Erreicht keiner der Krieger die geforderte Mindestzahl, so sind alle betroffenen Figuren tot und vernichtet.

Würfelt einer der Krieger eine 17, so schweigt die Sirene für die Dauer des Spieles und alle bedrohten Figuren sind gerettet.

Abbildung 16.5 zeigt eine Sirene bei Sturm. Alle Kleinfelder, die Nummern tragen, sind von ihr bedroht. Die Nummern geben an, welche Mindestzahl ein bedrohter Krieger auf dem jeweiligen Kleinfeld braucht, um sich und alle anderen bedrohten Figuren zu retten. Bei Brise werden nur die Kleinfelder bedroht, welche die Zahlen 16 und 17 tragen, bei Flaute wird nichts bedroht.

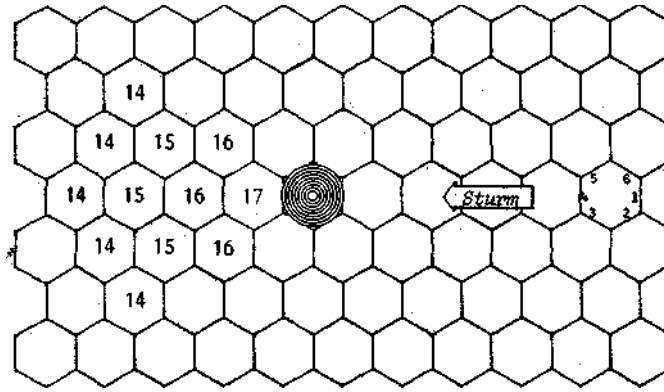


Abb. 16.5

## 16.6 Riesen

### Aufenthalt und Bewegung

Ein Riese kann sich nur im Hochland aufhalten.

Ein wilder Riese wird jedes Mal, wenn ein neuer Wind gewürfelt wurde, 1 Schritt in Windrichtung bewegt, unabhängig von der Windstärke. Der Riese wird vom Rand des Hochlandes und von Mauern und Türmen reflektiert.

Ein zahmer Riese kann von seinem Besitzer pro Runde 1 Schritt weit bewegt werden, unabhängig von Windstärke und Windrichtung. Auch der zahme Riese kann bei der Bewegung durch seinen Herrn nur solche Kleinfelder betreten, die auch ein wilder Riese betreten könnte.

### Steinwurf

Nach jeder Bewegung wirft ein wilder Riese auf seine 6 umliegenden Kleinfelder je einen Stein, der wie ein Onagertreffer wirkt.

Ein zahmer Riese wirft in jeder Runde Steine auf diejenigen der 6 umliegenden Kleinfelder, die ihm sein Herr angibt.

Ein Riese, zahm oder wild, wirft auch auf Kleinfelder, die anderes Gelände haben, wenn dieses nicht höher ist als Hochland. Er wirft nicht auf Gebäude, auch wenn diese tiefer als Hochland stehen. Der Riese wirft über einfache Mauern hinweg, sofern diese nicht höher als auf Hochland stehen.

### Zähmen

Befindet sich ein Krieger auf einem Nachbarfeld eines wilden Riesen und hat der Krieger den Steinwurf überlebt, so kann er versuchen, den Riesen zu zähmen, indem er würfelt. Hat der Krieger 15 oder 16, so ist der Riese gezähmt; hat er 17, so ist der Riese tot. Hat der Krieger weniger als 15, so ist er selbst tot.

Mit dieser Zähmweise kann man auch versuchen, einen gezähmten Riesen, der einem anderen Spieler gehört, für sich zu gewinnen.

### Bedrohung durch den Riesen selbst

Auf dem Kleinfeld, auf dem der Riese steht, sind alle Krieger, Tiere und Geräte bedroht. Befinden sich nur Tiere und Geräte auf diesem Kleinfeld, so sind sie tot und vernichtet.

Werden Krieger, Tiere und Geräte bedroht, so müssen die bedrohten Krieger würfeln, wobei sie sich unterstützen können. Würfelt einer der Krieger 15 oder 16, so hat er den Riesen gezähmt; alle bedrohten Figuren sind gerettet, auch wenn sie anderen Spielern gehören, und der Riese kann einen zusätzlichen Schritt in eine Richtung machen, die ihm sein Zähler angibt. Würfelt ein Krieger 17, so ist der Riese tot, alle bedrohten Figuren sind gerettet. Würfeln alle Krieger unter 15, so sind alle bedrohten Figuren tot und vernichtet.

### Gezähmter Riese

Ein gezähmter Riese muß von einem Krieger seines Herrn begleitet werden, der sich in höchstens 12 Kleinfeldern Entfernung vom Riesen befindet. Ist kein solcher Riesenführer vorhanden, so wird der Riese wieder wild.

# 17 Zauberer

## 17.1 Aufenthalt und Bewegung

### Aufenthalt

Der Zauberer hat 0 Raumeinheiten. Er nimmt keinen Platz ein, sondern schwebt über allen anderen Figuren. Er kann sich überall aufhalten, auch auf Wasser- und Gebirgsfeldern. Zwei Zauberer können sich nicht auf demselben Kleinfeld aufhalten.

Wenn ein Gegner jedoch ebenfalls einen Zauberer besitzt, kann sich der eigene Zauberer nicht in oder auf Türmen, Burgen und Burghöfen dieses Gegners aufhalten, ausgenommen, die Türme oder Burgen sind völlig frei von Kriegeren dieses Gegners.

### Bewegung

Ein Zauberer kann sich 4 Kleinfelder pro Runde weit bewegen, unabhängig von der Beschaffenheit des Geländes. Er braucht also nicht auf Höhenunterschiede zu achten und kann sich auch über feindliche Türme oder Burgen hinwegsetzen, ohne einen zusätzlichen Schritt zu benötigen.

Ein Zauberer wird nie passiv mitbewegt. Er kann also beispielsweise nicht einfach auf einem Schiff mitfahren, sondern muß, um über dem Schiff zu bleiben, sich aktiv mit dem Schiff mitbewegen; bewegt er sich nicht aktiv mit, fährt das Schiff unter ihm weg und er schwebt über dem Wasser.

### Überstellen

Ein Zauberer darf nicht an andere Spieler überstellt werden.

## 17.2 Zauberliste

### Schwächen

**1 ZEH**

Wirkt gegen Krieger und Tiere. Den Geschwächten werden im Nahkampf 2 Gutpunkte abgezogen, sofern sie so viele haben. Beim Würfeln ums Leben und Verhungern brauchen Geschwächte um 1 mehr als normal, um zu überleben.

Für Bogen sind Geschwächte um 1 leichter tötbar; wenn aber ein Feind als Ungeschwächter für einen Bogen unerreichbar ist, so bleibt er das auch als Geschwächter. Ein geschwächter Bogen braucht auf seine Gegner um 1 mehr.

### Stärken

**1 ZEH**

Wirkt gegen Krieger und Tiere. Die Gestärkten erhalten im Nahkampf 2 Gutpunkte mehr. Beim Würfeln ums Leben und Verhungern brauchen die Gestärkten um 1 weniger als normal, um zu überleben.

Für Bogen sind die Gestärkten um 1 schwerer zu töten. Gestärkte Bogen brauchen im Fernkampf auf ihre Gegner um 1 weniger; wenn aber ein Feind für einen ungestärkten Bogen unerreichbar ist, so bleibt er das auch für einen Gestärkten.

### Unsichtbar machen

**3 ZEH**

Wirkt gegen Krieger und Tiere, die sich auf dem Kleinfeld des Zauberers und den 6 umliegenden Kleinfeldern befinden. Unsichtbare haben im Nahkampf 4 Gutpunkte mehr. Sie können von Bogen nicht angegriffen werden. Pechbeuß wirkt bei ihnen nicht.

### Lähmen

**4 ZEH**

Wirkt gegen Krieger und Tiere. Die Gelähmten können sich nicht bewegen und nicht handeln. Sie brauchen nicht ums Verhungern zu würfeln. Wenn sie ums Leben würfeln müssen, sind sie immer tot. Gelähmte können sich selbstvernichten (siehe Kapitel 15.8).

Wenn Gelähmte im Nahkampf angegriffen werden, wehren sie sich nicht und sind tot, sobald der Angreifer mindestens 12 würfelt. Im Fernkampf werden sie wie unverzauberte Krieger angegriffen. Wer einen gelähmten Recken oder Helden tötet, wird so befördert, als hätte er einen Ungelähmten getötet.

### Versteinern

**4 ZEH**

Wirkt gegen Krieger und Tiere. Die Versteinerten können sich nicht bewegen und nicht handeln. Sie brauchen nicht ums Leben und ums Verhungern zu würfeln. Sie können nicht getötet werden. Fallen Versteinerte ins Wasser, so gehen sie sofort unter und sind tot, sobald ihre Versteinering endet. Versteinerte können nicht selbstvernichtet werden. Ist ein Versteinerter an einer Überbesetzung betroffen, so beteiligt er sich nicht am Handgemenge.

### Versetzen

**4 ZEH**

Wirkt gegen Krieger, Tiere und Geräte, die sich auf dem Kleinfeld des Zauberers befinden. Sie können bis zu 12 Kleinfelder weit versetzt werden, wobei der Zauberer mitversetzt wird. Der Zauberer kann sich nicht alleine versetzen.

Versetzt werden kann nur auf leere Tiefland-, Hochland-, Bergland-, Wald-, Sumpf-, Wüsten-, Hochlandwüsten- und Eiswüsten-Kleinfelder, auf leere Plattformen leerer oder eigener Gebäudekomplexe und auf leere Kleinfelder leerer oder eigener Schiffe. Jede Figur darf nur auf Kleinfelder versetzt werden, auf denen sie sich auch aufhalten kann. Durch Versetzung darf keine Überbesetzung hervorgerufen werden. Das Zielfeld darf nicht im direkten Wirkungsbereich eines Fabelwesens liegen.

Auf Wasserfelder dürfen nur Schiffe versetzt werden. Befindet sich der Zauberer auf einem Langschiff oder Segelschiff, so kann er (Ausnahme!) nur das ganze Schiff versetzen. Teile des Schiffes kann er nicht versetzen, ausgenommen eine Hälfte eines Doppelfloßes. Versetzt der Zauberer ein verankertes Schiff, so löst sich die Verankerung von selbst; das gilt auch für ein Floß, das mit anderen Flößen verankert ist.

Auch bei einer Quadriga, die mit Pferden bespannt ist, kann der Zauberer (Ausnahme!) die gesamte Quadriga versetzen. Ein Teil der Quadriga kann er nicht versetzen.

### Tiere bewegen

**8 ZEH**

Wirkt gegen Tiere fremder Spieler. Der Zauberer bewegt sie einmal nach den Bewegungsregeln, während ihr Besitzer nicht an der Reihe ist. Eventuelle Reiter oder Quadrigawagen werden mitbewegt. Wenn der Besitzer nach dem Zauber wieder an die Reihe kommt, kann er die verzauberten Tiere einmal nicht bewegen. Trampelt eines der bewegten Tiere und macht dabei einen Zauberwurf, so zählt er für den Zauberer.

**Fabelwesen bewegen 15 ZEH**

pro KF für Reiter der Finsternis, Greif, Troll

**20 ZEH**

pro KF für Riese, Sirene

**25 ZEH**

pro KF für Drache, Seeschlange

Der Zauberer bestimmt Richtung und Schrittzahl der Bewegung. Die Schrittzahl richtet sich nach den aufgewendeten Zaubereinheiten. Die Richtung muß eine der sechs Hauptrichtungen sein (siehe Kapitel 14.2); die Bewegung darf keinen Knick machen.

Wird die Sirene verzaubert, so bewegt sie sich nicht, sondern wirkt in Richtung des Windes. Werden gezähmte Riesen verzaubert, so benehmen sie sich für die Dauer des Zaubers wie wilde Riesen, danach sind sie wieder zahm.

Auf Fabelwesen wirkt nur der Zauber „Fabelwesen bewegen“, kein anderer.

**Geschwindigkeit verdoppeln 1 ZEH**

Wirkt auf Tiere, Krieger und Geräte. Figuren mit verdoppelter Geschwindigkeit dürfen in einer Runde doppelt so viele Schritte ausführen wie die Bewegungsregeln angeben. Reduziert sich während der Bewegung die Zahl der Schritte laut Bewegungsregel, so gilt bei verdoppelter Geschwindigkeit das doppelte der reduzierten Schritte. Schiffe mit verdoppelter Geschwindigkeit dürfen nicht rammen.

**Lokaler Wind 5 ZEH**

Wirkt auf Schiffe. Für die verzauberten Schiffe kann ein lokaler Wind mit beliebiger Richtung und Stärke gewählt werden. Der Besitzer der Schiffe kann diese dann im lokalen Wind bewegen. Ist der Zauber zu Ende, gilt wieder der ursprüngliche Wind. Der lokale Wind verschafft allerdings keine zusätzliche Bewegung: Hat der Besitzer der Schiffe diese in derselben Runde schon mit dem ursprünglichen Wind bewegt, so darf er sie in dieser Runde nicht mehr im lokalen Wind bewegen und umgekehrt.

**Fluß vertrocknen 5 ZEH für einen Fluß**

Wirkt auf Flüsse. Der vertrocknete Fluß ist wie nicht vorhanden. Auch Verzweigungen des Flusses werden mit ausgetrocknet.

**Fluß überschwemmen 5 ZEH für einen Fluß**

Wirkt auf Flüsse. Der überschwemmte Fluß führt Hochwasser und ist weder für Krieger noch für Tiere und Geräte passierbar. Über Brücken können sich nur noch Krieger und unberittene Pferde bewegen. Auch Verzweigungen des Flusses werden mit überschwemmt.

**Tor bewegen 5 ZEH**

für ein Mauer-Tor

**10 ZEH**

für ein Turm-Tor

**15 ZEH**

für ein Bergfried-Tor

**5 ZEH**

zusätzlich mehr, wenn es sich um ein Außentor einer Burg mit mindestens 3 KF Umfang handelt

Wirkt auf Tore, die durch den Zauber entweder geöffnet oder geschlossen werden. Ein Tor, das durch einen Zauber bewegt worden ist, kann 1 Runde lang nicht mehr von Hand, sondern nur noch durch einen weiteren Zauber (Ausnahme!) bewegt werden.

**Schutzzauber 2 ZEH**

Wirkt auf Krieger und Tiere. Wenn die Geschützten ums Leben würfeln müssen, überleben sie immer. Dasselbe gilt auch, wenn sie ums Verhungern würfeln müssen. Die Würfelzahlen beim Verhungern erhöhen sich aber auch bei Geschützten pro Runde um 1. Der Schutzzauber wirkt nur, wenn er gemacht wurde, bevor der Schutzfall eingetreten ist (also beispielsweise vor dem Onagertreffer oder vor dem Pechfuß); nur beim Verhungern darf der Schutzzauber direkt vor dem Würfeln gemacht werden.

**Multiplikationsfaktoren**

Die in der Zauberliste angegebenen Zaubereinheiten müssen noch mit verschiedenen Faktoren für die einzelnen Figuren multipliziert werden. Diese Faktoren sind:

- Eins: für Axt, Lanze, Schwert, Bogen, leichtes Pferd, Leiter, Fluß, Tor, Fabelwesen
- Zwei: für Recke, schweres Pferd, Quadrigawagen, Widder, Onager, Floß, Phalangenkrieger
- Drei: für Held, Elefant, Schildkröte, Belagerungsturm, sterblicher Zauberer
- Vier: für Langschiff, Segelschiff

## 17.3 Zauber

### Zaubern

Ein Zauberer kann pro Runde nur 1 Zauber aussprechen. Er kann das zu jeder Zeit tun, während sein Spieler an der Reihe ist, da Zaubern keine Handlung ist.

### Dauer des Zaubers

Ein Zauber wirkt eine Runde lang. Wenn also der Spieler, der gezaubert hat, in der nächsten Runde wieder an die Reihe kommt, erlischt der Zauber, noch bevor dieser Spieler eine Figur bewegen oder sonst etwas tun kann.

Zauber, die etwas Dauerhaftes bewirken (Versetzen, Tiere bewegen, Fabelwesen bewegen, Tor bewegen) werden natürlich auch nach der Beendigung der Dauer des Zaubers nicht rückgängig gemacht.

### **Kleinfeldweise Wirkung**

Jeder Zauber wirkt kleinfeldweise. Es ist nicht möglich, nur einzelne Figuren in einem Kleinfeld zu verzaubern. Der Zauber muß vielmehr auf alle Figuren eines Kleinfeldes angewendet werden, auf die er wirken kann. In Türmen und Belagerungstürmen kann man Zauber auch stockwerkweise aussprechen.

Bei bespannten Quadrigen, Langschiffen und Segelschiffen ist es nicht möglich, nur ein Kleinfeld dieser Geräte zu verzaubern. Der Zauber muß vielmehr über die ganze Quadriga bzw. über das ganze Schiff ausgesprochen werden. Dafür kann aber (Ausnahme!) ein Zauberer beide Felder eines Langschiffes, Segelschiffes oder einer Quadriga gleichzeitig versetzen. Wird eine Hälfte eines Doppelfloßes versetzt, so löst sich die Verankerung der beiden Hälften automatisch. Ist nur eine Hälfte eines Schiffes oder einer Quadriga in Zauberreichweite, so können die Kleinfelder dieser Geräte nicht verzaubert werden (Ausnahme: Doppelfloß, das auch zur Hälfte verzaubert werden kann).

### **Reichweite**

Die maximale Reichweite eines Zaubers ist 12 Kleinfelder Entfernung vom Zauberer aus. Innerhalb dieser Zauberdistanz kann der Zauberer seinen Zauber über beliebig viele Kleinfelder ausdehnen, ausgenommen die Zauber „Versetzen“ und „Unsichtbar machen“, die auf maximal 1 bzw. 7 Kleinfelder beschränkt sind.

### **Mehrfache Zauber**

Eine Figur, die der Wirkung eines noch nicht erloschenen Zaubers unterliegt, kann keinem zweiten Zauber unterworfen werden. Die einzige Ausnahme ist das Tor, das in einer Runde mehrfach durch Zauber bewegt werden darf.

### **Verzauberung des Zauberers**

Ein Zauberer kann nicht selbst verzaubert werden. Er kann sich auch nicht versetzen, ohne daß er eine andere Figur mitbewegt.

Ein sterblicher Zauberer (siehe 17.6) kann verzaubert werden, und zwar mit Multiplikationsfaktor Drei.

### **Unverwundbarkeit des Zauberers**

Ein Zauberer kann nicht angegriffen und nicht getötet werden, weder im Nahkampf noch im Fernkampf noch durch Onager, Fabelwesen oder andere Dinge, außer er wurde zum Sterblichen erklärt; siehe dazu Abschnitt 17.6. Der Zauberer kann andererseits nicht kämpfen oder handeln wie ein normaler Krieger, es sei denn, er wurde zum Sterblichen erklärt (siehe dazu Abschnitt 17.6).

### **Kosten des Zaubers**

Jeder Zauberer hat eine bestimmte Anzahl von Zaubereinheiten zur Verfügung. Jeder Spieler muß von jedem Zauberer jederzeit erfahren können, wieviele Zaubereinheiten dieser besitzt. Für jeden Zauber werden dem Zauberer von seinem Potential die Zaubereinheiten abgezogen, die der jeweilige Zauber kostet. Die in der Zauberliste angegebenen Zaubereinheiten gelten jeweils für eine einzige Figur und müssen noch mit dem Multiplikationsfaktor der zu verzaubernden Figur multipliziert werden.

## **17.4 Entkräftung**

### **Vorgang des Entkräftens**

Hat ein Zauberer angekündigt, daß er zaubern will und befindet sich ein gegnerischer Zauberer innerhalb der Zauberdistanz (12 KF) vom ersten Zauberer, so kann der gegnerische Zauberer versuchen, den Zauber zu entkräften. Der Zaubernde würfelt dann eine Zauberformel, woraufhin der Entkräftende eine Entkräftungsformel würfelt. Hat die Entkräftungsformel dieselbe Zahl wie die Zauberformel oder ist sie um höchstens 1 kleiner oder größer, so ist der Zauber entkräftet und wirkt nicht; im anderen Fall ist das Entkräften mißlungen und der Zauber wirkt.

### **Beschränkung des Entkräftens**

Gegen jeden Zauber kann nur 1 Entkräftungsversuch unternommen werden. Ein Zauberer kann jedoch in einer Runde gegen mehrere verschiedene Zauber Entkräftungsversuche machen.

### **Kosten des Entkräftens**

Auch das Entkräften kostet Zaubereinheiten, die abhängig von den Zaubereinheiten des Zaubers selbst sind. Wurden für den Zauber 1 bis 9 Zaubereinheiten aufgewendet, so braucht man zum Entkräften 1 Zaubereinheit. Wurden für den Zauber 10 bis 19 Zaubereinheiten aufgewendet, so braucht man zum Entkräften 2 Zaubereinheiten, und so weiter.

Die Kosten an Zaubereinheiten für den Zauber selbst und für das Entkräften werden den beiden Zauberern immer abgezogen, unabhängig davon, ob der Zauber oder das Entkräften gelungen ist.

## **17.5 Zaubereinheiten**

### **Zauberwurf**

Ein Zauberwurf sind drei gleiche Zahlen, also ein Pasch. Nur drei Sechsen zählen nicht als Zauberwurf, denn sie rufen den Zorn der Götter hervor (siehe Kapitel 16.2). Sobald ein neuer Spieler an die Reihe kommt, kann dieser noch vor der Bewegung seiner Figuren einen Zauberwurf machen. Versäumt es der Spieler, seinen Zauberwurf als erstes zu tun, so darf er ihn nicht mehr nachholen.

Außerdem gilt in folgenden Situationen ein Pasch als Zauberwurf: Wenn ein Zauberer eine Zauber- oder Entkräftungsformel würfelt; wenn ein Krieger oder Tier im Nah- oder Fernkampf, in Angriff oder Verteidigung, beim Trampeln oder Getrampelt werden ums Leben oder ums Verhungern oder beim Kampf gegen Fabelwesen würfelt.

### **Wirkung des Zauberwurfs**

Für jeden Zauberwurf, den ein Zauberer oder Krieger oder Tier macht, erhält der Zauberer des betreffenden Spielers 30 Zaubereinheiten. Ein Zauberwurf hat für das Spiel keine weitere Bedeutung und wird wiederholt. Gab es hingegen für einen Pasch keine Zaubereinheiten, so gilt er als normaler Wurf und wird nicht wiederholt. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn der Spieler keinen Zauberer besitzt oder sein Zauberer bereits 100 Zaubereinheiten gesammelt hat. Ausnahme: Werden die Zaubereinheiten, die 100 übertreffen, sofort nach dem Zauberwurf in einen Zauber umgesetzt, so zählt der Pasch trotzdem als Zauberwurf.

### **Reihenfolge der Tätigkeiten**

Die Tätigkeiten, die ein Spieler in einer Runde ausführen kann, laufen in folgender Reihenfolge ab:

1. Wind würfeln
2. Zauberwurf machen
3. Ums Verdursten, Verhungern und ähnliches würfeln
4. Figuren bewegen
5. Kämpfen und Handeln

### **Scheinkampf**

Ein reiner Scheinkampf zur Erringung von Zaubereinheiten ist verboten: Hat in einem Kampf einer der Beteiligten hoch genug gewürfelt, um den Gegner zu töten, so muß der Gegner auch als tot entfernt werden.

Beim Kampf gegen Geräte, beim Bedienen von Geräten, bei Selbstvernichtung und ähnlichen Tätigkeiten können keine Zaubereinheiten errungen werden; ein etwaiger Pasch wird in diesen Situationen nicht wiederholt.

### **Sofortiger Verbrauch der Zaubereinheiten**

Bekommt ein Zauberer neue Zaubereinheiten, so muß er mindestens ein Drittel, also 10 Zaubereinheiten, sofort verbrauchen. Ist der Spieler, der die Zaubereinheiten erhält, gerade nicht an der Reihe (wenn beispielsweise einer seiner Krieger in der Verteidigung würfelt) oder hat sein Zauberer in derselben Runde schon einmal gezaubert oder fällt der Zauberer beim Würfeln einer Zauberformel, so verfallen die 10 Zaubereinheiten, nur die restlichen 20 Zaubereinheiten werden gutgeschrieben.

### **Maximale Zaubereinheiten**

Ein Zauberer kann nicht mehr als 100 Zaubereinheiten speichern. Besitzt er 100 Zaubereinheiten, so verfallen alle Zaubereinheiten, die er zusätzlich erwirbt, es sei denn, er verbraucht sie sofort nach dem Erwerb.

### **Übertragung von Zaubereinheiten**

Ein Zauberer kann seine Zaubereinheiten nicht an andere Zauberer übertragen.

## **17.6 Zauberduell**

### **Durchführung**

Befindet sich ein Zauberer in Zauberdistanz (12 KF) zu einem feindlichen Zauberer, so kann er diesen zum Duell fordern. Die Austragung geschieht, indem der Geforderte als erster würfelt, dann der Fordernde, dann wieder der Geforderte, und so weiter. Würfelt einer der beiden Zauberer weniger als der andere vor ihm, so hat er verloren. Würfelt ein Zauberer dabei eine 18, so hat er automatisch verloren. Ein Zauberduell durchzuführen ist keine Handlung, kann also zu jeder Zeit geschehen, solange der Fordernde an der Reihe ist.

### **Beschränkung des Duells**

Hat sich ein Zauberer duelliert, so kann er das erst nach 6 Runden wieder tun, ob er nun gefordert worden ist oder gefordert hat und ob er nochmals gefordert werden soll oder nochmals fordern will.

### **Versetzen**

Der Sieger des Duells hat die Wahl zwischen 2 Möglichkeiten. Die eine ist, den Verlierer genau 24 Kleinfelder weit in einer Hauptrichtung (siehe Kapitel 14.2) zu versetzen. Das Zielfeld kann beliebiges Gelände besitzen und braucht nicht leer zu sein. Dieses Versetzen ist kein normaler Zauber, kostet keine Zaubereinheiten und der Sieger kann den Verlierer beim Versetzen auch nicht begleiten.

### **Zum Sterblichen erklären**

Die zweite Möglichkeit, die der Sieger des Duells hat, ist, den Verlierer für 3 Runden zum Sterblichen zu erklären. Der Verlierer kann für die Zeit seiner Sterblichkeit weder zaubern noch entkräften.

Der Verlierer benötigt dann 1 Raumeinheit Platz. Kommt es auf dem Kleinfeld, auf dem der Zauberer zum Sterblichen umgewandelt wird, zur Überbesetzung, so nimmt der Gewinner eines seiner Tiere oder einen seiner Krieger als tot weg. Hat der Gewinner auf dem überbesetzten Kleinfeld keine Krieger oder Tiere, so wird gewürfelt, welcher andere Spieler eine seiner Figuren entfernen muß. Befindet sich der Verlierer über einem Wasserfeld, so fällt er ins Wasser, wo er sich wie ein normaler Krieger verhält. Befindet er sich über einem Kleinfeld, auf dem er sich als Sterblicher nicht aufhalten kann (beispielsweise auf Fabelwesen, Gebirge, Schildkröte), so ist er sofort tot. Befindet er sich über einem Turm oder Belagerungsturm, so steht er auf der Plattform. Befindet er sich über einem Elefanten oder anderem Tier, so landet er nicht auf dem Tier, sondern fällt zu Boden.

Der zum Sterblichen erklärte Zauberer verhält sich wie ein Held, mit folgenden Ausnahmen: Unabhängig von den Gutpunkten muß ein Würfel immer 17 zeigen, wenn er den sterblichen Zauberer töten will. Das gilt auch für Quadrigen und Elefanten. Beim Würfeln ums Leben genügt dem Sterblichen Zauberer bereits eine 7, um zu überleben.

Auch wenn der Zauberer eines Spielers sterblich ist, können fremde Zauberer die Gebäude dieses Spielers nicht betreten. Der Zauberer kann auch als Sterblicher noch Zaubereinheiten sammeln.

Überlebt der sterbliche Zauberer die 3 Runden, so wird er wieder zum vollwertigen Zauberer und besitzt alle Zaubereinheiten, die er vor dem Duell hatte, zuzüglich derer, die er während seiner Zeit als Sterblicher erworben hat.



## Tabellen

Aufenthaltsmöglichkeiten	
Tiefeland, Hochland, Wüste, Hochlandwüste, Eiswüste (4 REH)	Krieger, Pferd, Phalanx, Quadriga, Elefant, Mammut, Mauer, Brücke, Turm, Widder, Schildkröte, Leiter, Belagerungsturm, Onager, Götterbote, Reiter der Finsternis, Greif, Sirene (1-KF-Insel), Zauberer
Hochland (4 REH)	Krieger, Pferd, Phalanx, Quadriga, Elefant, Mammut, Mauer, Brücke, Turm, Widder, Schildkröte, Leiter, Belagerungsturm, Onager, Götterbote, Reiter der Finsternis, Riese, Zauberer
Wüste, Hochlandwüste (4 REH)	Krieger, Pferd, Phalanx, Quadriga, Elefant, Mauer, Brücke, Turm, Widder, Schildkröte, Leiter, Belagerungsturm, Onager, Götterbote, Reiter der Finsternis, Wüstenzwerg, Zauberer
Eiswüste (4 REH)	Krieger, Pferd, Phalanx, Quadriga, Mammut, Mauer, Brücke, Turm, Widder, Schildkröte, Leiter, Belagerungsturm, Onager, Götterbote, Reiter der Finsternis, Troll, Zauberer
Wald (3 REH)	Krieger, Pferd, Elefant, Mammut, Mauer, Brücke, Turm, Widder, Leiter, Onager, Götterbote, Reiter der Finsternis, Drache, Zauberer
Bergland, Berglandwüste, Berglandeiswüste (4 REH)	Krieger, unberittenes Pferd, Mauer, Brücke, Turm, Widder, Leiter, Onager, Götterbote, Reiter der Finsternis, Zauberer
Sumpf (2 REH)	Krieger, unberittenes Pferd, Götterbote, Reiter der Finsternis, Zauberer
Wasser (4 REH)	Schiff, treibende Krieger, Götterbote, Reiter der Finsternis, Seeschlange, Zauberer
Gebirge (0 REH)	Vulkan, Zauberer
Turm Erdgeschoß	Krieger, Pferde, Quadrigen, unberittener Elefant, Brücke, Onager
Bergfried 1. Stock	Krieger, Brücke, Onager
Gebäude Plattform	Krieger, Brücke, Onager, Götterbote, Reiter der Finsternis, Zauberer
in Schildkröte	Krieger, unberittenes Pferd
in Belagerungsturm	Krieger, Pferd
auf Belagerungsturm, Leiter	Krieger, Götterbote, Reiter der Finsternis, Zauberer
Schiff (4 REH)	Krieger, unberittenes Pferd, unberittener Elefant, Widder, Schildkröte, liegende Leiter, Belagerungsturm mit leerer Plattform, Quadriga, Götterbote, Reiter der Finsternis, Zauberer

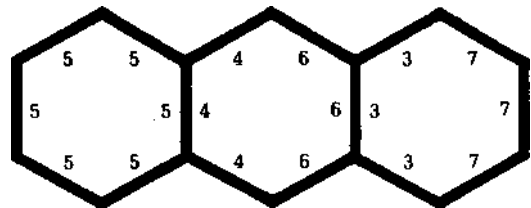
Liste der Handlungen
Angriff
Unterstützung
Bogenschießen
Geräte (Wi, SK, On) bedienen
Elefanten rammen lassen
Schiff rammen lassen
Graben zuschütten
Selbstvernichtung
Leiter umwerfen
Pech leeren

Abkürzungen			
<b>Krieger</b>		<b>Geräte</b>	
A	Axt	Wi	Widder
L	Lanze	SK	Schildkröte
S	Schwert	Le	Leiter
R	Recke	BT	Belagerungsturm
H	Held	On	Onager
B	Bogen	Qu	Quadriga
Ph	Phalanx	LS	Langschiff
LPh	Lanzen-Phalanx	SS	Segelschiff
Aph	Axt-Phalanx	FS	Floß
SPh	Schwert-Phalanx	<b>Gebäude</b>	
Z	Zauberer	Ma	Mauer
<b>Tiere</b>		Tu	Turm
Pf	Pferd	BF	Bergfried
PF	Schweres Pferd	Br	Brücke
El	Elefant	Gr	Graben
Mt	Mammut	<b>Ewiges Spiel</b>	
<b>Einheiten</b>		KF	Kleinfeld
REH	Raumeinheit	GF	Großfeld
TEH	Transporteinheit	GR	Großrunde
ZEH	Zaubereinheit	Hst	Hauptstadt
BEH	Baueinheit	Sdt	Stadt
KSP	Kampfschauplatz	HZ	Handelszentrum
EwSp	Ewiges Spiel		

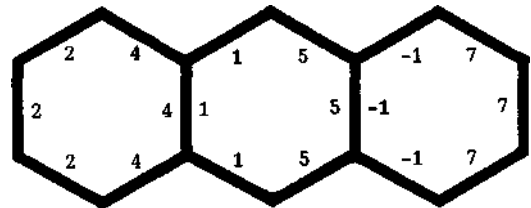
### Bewegungstabelle für Schiffe

Flaute (1;2)      Brise (3;4)      Sturm (5;6)

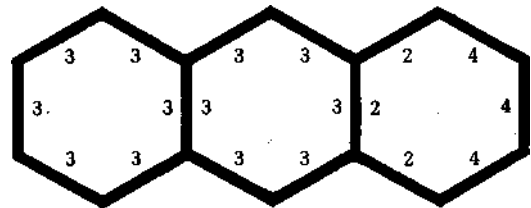
LANGSCHIFF



SEGELSCHIFF



FLOSS



### Rückwärtsfahrt

- Langschiff: 2 Felder weniger als in der Tabelle
- Segelschiff: 2 Felder, bei Brise und Sturm jedoch nur in die drei Windrichtungen
- Floß: wie in der Tabelle „Liste der Handlungen“

## Tabellen

Liste der Gutpunkte	
<b>-2 GP</b>	vom Zauberer Geschwächte (sofern sie mindestens 2 GP haben)
<b>0 GP</b>	Messer im Angriff Pferde (nur in Verteidigung, können nicht töten)
<b>1 GP</b>	Axt gegen Lanze
	Lanze gegen Schwert
	Schwert gegen Axt
	Reiter auf Pferd im Nahkampf 1 Höhenstufe erhöht (außer bei Aufgang)
<b>2 GP</b>	Angreifer
	Quadriga-Besatzung
	vom Zauberer Gestärkter
	Reiter auf schwerem Pferd schwere Pferde (nur in Verteidigung, können nicht töten)
<b>3 GP</b>	Recke
<b>4 GP</b>	trampelnde Pferde (außer gegen Bogen)
	vom Zauberer unsichtbar Gemachter
<b>6 GP</b>	Held
	trampelnde Pferde gegen Bogen
	trampelnde schwere Pferde (außer gegen Bogen)
	Elefanten im Nahkampf (nur in Verteidigung, können nicht töten, können nicht von Bogen angegriffen werden)
<b>8 GP</b>	trampelnde schwere Pferde gegen Bogen

### Bewegung

Anzahl der Bewegungsschritte	
<b>1</b>	Krieger beim Transport von Geräten
	Phalanx
	Quadriga rückwärts
<b>2</b>	Krieger, sterblicher Zauberer
	berittenes Pferd im Wald, im Gebäude
	berittener Elefant im Wald
	Tiere beim Transport von Geräten
	Tiere am Zügel geführt
Quadriga in/aus/im Gebäude	
<b>3</b>	berittenes Pferd in/aus Wald/Gebäude
	berittener Elefant
	berittener Elefant in/aus Wald
	Tiere vom Reiter am Zügel geführt
	Quadriga mit 1 - 2 Pferden
<b>4</b>	berittenes Pferd
	Quadriga mit 3 - 4 Pferden

### Transport von Geräten

Bei jedem Gerät 1 Krieger zu Fuß und zusätzlich bei:

- Onager, Leiter, Quadrigawagen, Widder: 1 Krieger oder Pferd oder Elefant
- Belagerungsturm: 2 Krieger oder Pferde
- Schildkröte: 2 Krieger oder unberittene Pferde

### Aufgang

Höhenstufen können nur über Aufgänge überwinden:

Phalanx, Reiter, Quadriga, Elefant, Widder, Schildkröte, Leiter, Belagerungsturm

### Brücke

Flüsse können nur über Brücken überwinden:

Phalanx, Reiter, Quadriga, Elefant, Widder, Schildkröte, Leiter, Belagerungsturm

Erhöhungen beim Bogenschießen	
<b>-1</b>	wenn der Bogen gestärkt ist
	gegen geschwächte Ziele
<b>+1</b>	von Pferd aus
	von Quadriga mit 3 oder 4 Schritt Geschwindigkeit aus
	1 Höhenstufe nach oben
	1 Höhenstufe nach unten, ausgenommen die erste
	gegen Ziel im Wald
	gegen Ziel auf Quadriga mit 1 Oder 2 Schritt Geschwindigkeit
	gegen Ziel auf Elefanten
	gegen Ziel auf Plattform mit Zinnen
	gegen Ziel hinter Schießscharte
	gegen Ziel hinter Tor
	gegen Ziel in/auf Belagerungsturm
	gegen Ziel in/auf Turm
	gegen Ziel in Schildkröte
	gegen Ziel auf Segel- oder Langschiff
	gegen Ziel auf Pyramide
	gegen schweres Pferd
gegen Quadrigapferd mit 3 oder 4 Schritt Geschwindigkeit	
gegen gestärkte Ziele	
wenn der Bogen geschwächt ist	
<b>+2</b>	gegen Krieger auf Quadriga mit 3 oder 4 Schritt Geschwindigkeit
	gegen schweres Quadrigapferd mit 3 oder 4 Schritt Geschwindigkeit

### Ums Leben würfeln

#### Überleben ab:

- Krieger, Pferd: 10
- Phalangenkrieger, Quadrigapferd: 11
- Elefant: 10 (6 - 9 Panik)

#### Ums Leben würfeln ist notwendig bei:

Onagertreffer
Pechguß
wenn der Schutzwurf ums Erfrieren, Verdursten oder Versinken versagt
wenn einem Reiter der Elefant stirbt
wenn ein Krieger von der Leiter fällt
wenn Kriegern das Schiff untergeht
wenn der Götterbote einen Spruch verliert
wenn der Reiter der Finsternis über ein Feld zieht