

# RACKHAM

# CONFRONTATION 2

**Herausgeber:** Jean Bey

**Spielkonzept, Texte:** Jean Bey, Benjamin Detaille, Nicolas Raoult, David Valmary, Olivier Zamfirescu

**Art Direktion:** Jean Bey

**Layout & Graphics:** Jean-Sébastien Rossbach

**Illustrationen:** Jean Bey, Paul Bonner, Edouard Guiton, Christophe Madura, Paolo Parente

**Bilder:** Guillaume Bichet, Vincent Fontaine, Benoit Ménard, Eric Nohault

**Dank an:** Raphael Guiton, Eric Lafontaine, Loic Calmon-Lecoin, die ganze Truppe.

**RACKHAM**, das Logo **RACKHAM**, **WOLFEN**, **CONFRONTATION** und **RAG'NAROK** unterliegen internationalem Urheberrecht. Alle Rechte bei Rackham.

**CONFRONTATION** deutsche Ausgabe erhältlich von

Beutelsend Handelsgesellschaft mbh

Karl-Marx Str. 30 12043 Berlin

Tel.: 030 / 623.70.60 [www.beutelsend.de](http://www.beutelsend.de)

**Deutsche Bearbeitung:**

Oliver Wolf, Britta Wolf, Katharina Voß, Beate Isenmann,  
Robert Behrendt, Martin Becker, Murphy, Yves Laummier

**Layout der Online-Version:**

Thomas Murphy, the panem group

## INHALTSVERZEICHNIS

Credits

Kurzgeschichte Leib und Seele

Einleitung

Die Figuren

Die Karten

Beschreibung der Eigenschaften

Die Eigenschaftsproben

Vorbereitung des Spiels

Die Schlacht

Die Spielrunden

Bewegungsphase

Fernkampfphase

Nahkampfphase

Beispiel

Spezialfertigkeiten

Verletzungstabelle

Bewegungstabelle

Die Allianzen

Kurzgeschichte Angst

*Es begann zu dämmern.*

*Alabel, Bote des Königs Gorgyn von Alaban, war bereit. Die Wachposten verschwanden schon im Halbdunkel. Sie sollten einen kleinen Vorsprung haben. Er rüttelte die anderen Männer aus dem Schlaf und sprach ihnen Mut zu.*

*Der Weg nach Cadwallon war voller Gefahren und würde noch eine gute Woche dauern. Der Wald von Allyvie war unsicheres Gebiet, auch wenn die Elfen gerne das Gegenteil behaupteten.*

*Die ersten Strahlen Lahns wärmten ihre Gesichter. In der Ferne war einer der vielen Wasserfälle des Flusses Amillan zu hören.*

*Einer der Aufklärer kam. Er hatte in einem Kilometer Entfernung ein Dorf gesichtet.*

*Als der Trupp die Ortschaft erreichte, lag ein drückendes Schweigen in der Luft. Weit und breit gab es kein Lebenszeichen. Alabel bedeutete seinen Männern zusammenzubleiben und sich bereitzuhalten. Die Türen der Häuser standen weit offen. In einigen war der Tisch gedeckt. Die Bewohner des Weilers waren offensichtlich überstürzt geflohen. Von Angriffen der Wolfen hatte Alabel schon ähnliches gehört, aber hier war nichts verwüstet worden.*

*Er hatte keine Zeit, dieses Rätsel aufzuklären. Ihm war eine Mission anvertraut worden.*

*Alabel trat aus einem Haus heraus ins Tageslicht und hatte das ungute Gefühl, beobachtet zu werden. Auch einige erfahrene Krieger seiner Schar waren unruhig.*

*Und plötzlich fing die Glocke der kleinen Dorfkirche an zu läuten, als ob gleich die Welt untergehen sollte...*

*Aus Kellern und Schuppen, aus Brunnen und Gräbern brachen hunderte Skelette und Zombies hervor. Alabel gab Befehl zum Rückzug aus dieser tödlichen Falle.. Aber die Löwen waren innerhalb von Sekunden umzingelt. Die Bogenschützen und die Aufklärer konnten zwar einige Kreaturen niederschlagen, aber die Niederlage schien unausweichlich.*

*Alabel ahnte, was mit den Dorfbewohnern geschehen war: Unter den Untoten waren einige, deren Fleisch noch nicht zu verwesen begonnen hatte. Auch war der Gestank den sie ausströmten längst nicht so penetrant wie der anderer Lebender Toter, denen er bisher begegnet war. Um ihn herum war die Luft erfüllt von Schreien.*

*Die Löwen von Alaban kannten die Horden der Verdammten. Keiner von Alabels Männern ergriff in Panik die Flucht. Sie ordneten sich und trieben ihre geheiligten Schwerter und Lanzen in das weiche Fleisch und durch die Knochen der Untoten. Aber für jeden, den sie töteten, kamen zwei neue.*

*Alabel bahnte sich einen Weg. Vor seinem Schwert Erlösung und seiner heiligen Lanze stoben die Lebenden Toten auseinander. Während hinter ihm ein Lanzenträger verzweifelt versuchte einen verwundeten Schwertkämpfer zu beschützen. Doch eines dieser widerlichen Ungeheuer hatte sich in sein Bein verbissen, und sein wutverzerrtes Gesicht verließ nichts Gutes...*

*Die Untoten schienen allmählich weniger zu werden, als plötzlich ein Ritter auf einem Schlachtross mit erbobener Klinge aus dem Wald herausstürmte. Er ritt bis in die Mitte des Kampfgetümmels durch und erschlug mit einem einzigen Hieb einen Soldaten des Lichts. Aber kein Blutstropfen war zu sehen... Sein Schwert, die berühmte Durstige Klinge aus Knochen, zusammengesetzt mit der Kraft der Finsternis, hatte alles sofort in sich aufgesogen.*

*In diesem Durcheinander waren die Löwensoldaten voneinander getrennt worden, und nun sah sich jeder drei Gegnern gegenüber.*

*Alabel benötigte all seine Kraft, um seinen Männern zu Hilfe zu kommen, doch musste er erst mit dem Ansturm einer Horde Marionetten fertigwerden. Während er eine nach der anderen zu Fall brachte, musste er mit ansehen, wie seine Soldaten einen unnützen Tod starben. Er fühlte eine mächtige Wut in sich aufsteigen. Verzweifelt kreiste er mit den Armen in der Luft und schlug alles nieder, was ihm in den Weg kam.*

*Der Schädelkrieger mit seiner Durstigen Klinge stand am Rand des Geschehens und beobachtete mit undurchdringlicher Miene die Schlacht. Er zeigte mit der Spitze seines Schwertes in Alabels Richtung. Die Marionetten ergriffen die Flucht, als er von neuem angriff. Alabel konnte im letzten Moment ausweichen und versenkte sein Schwert Erlösung tief in die Flanke des Schlachtrosses. Ross und Reiter brachen zusammen. Ihm fehlte jedoch die Kraft seine Waffe aus dem Fleisch des Tieres herauszuziehen, doch blieben ihm noch Lanze und Bogen. Er rampte die Lanze in den Boden und kniete sich hin. Der Schädelkrieger richtete sich langsam auf, nach dem Sturz waren seine Bewegungen unsicher. Er hatte seinen mit Widderhörnern geschmückten Helm verloren, und sein verwesenes Gesicht war nun ungeschützt. In seinen Augenböhlen brannten die Lichter des Todes und der Verdammung.*

*Alabel hielt kurz inne, als er seinen Bogen spannte. Er kannte dieses Gesicht irgendwoher. Der Schädelkrieger stürzte sich mit einem haßerfüllten Schrei auf ihn. Aber Alabels Pfeil bohrte sich schon in seine Brust, dorthin, wo sein Herz hätte sitzen müssen. Hastig warf Alabel seinen Bogen zur Seite und griff nach seiner heiligen Lanze. Gerade noch rechtzeitig konnte er den heftigen Schlag parieren, und wenn er nicht schon gekniet hätte, dann hätte ihn dessen Kraft umgeworfen.*

*Alabel versuchte, an seinem Gegner vorbeizukommen, um sein Schwert Erlösung zurückzubolen. Aber vergeblich: mit einem einzigen Schritt war der Schädelkrieger über ihm und verteilte Schläge die Berge zum Erbeben gebracht hätten. Alabel brauchte all seine Konzentration und sein ganzes Geschick, um auszuweichen und zur Waffe zu gelangen.*

*Mit Entsetzen bemerkte er nun, daß die Rüstung des Schädelkriegers zum Teil die eines Löwenkriegers war.*

*Doch schon schwang sein Gegner eine neue Waffe. Diesmal war es ein Beil.. Die beiden Champions sahen sich direkt in die Augen. Im Blick des Schädelkriegers sah Alabel die ganze Finsternis der Welt. Da wurde ihm gewahr, wen er vor sich hatte: 'Du bist Tharn, der Löwenritter, den Rhea De Brisic nach der Schlacht von Kaiber wieder in die Existenz zurückgeholt hat.'*

*Sein Gegenüber antwortete mit einem schwer verständlichen Röcheln.*

*'Du hast nicht die Größe, um mich zu besiegen. Komm wieder zu mir, wenn Du stark genug bist mir gegenüberzutreten. Verschwinde, wenn Dir dein Leben lieb ist.'* Alabel wich zurück und sammelte die restlichen Überlebenden seines Trupps. Gemeinsam setzten sie ihren Weg zu ihrer Mission in Cadwallon fort.

*'Doch ich verspreche Dir, Tharn: ich werde zurückkommen und Dich von dem Bösen befreien, das in Dir ist...'*

# EINLEITUNG

Du bist stolzer Besitzer einer Figur samt Regelheft aus dem Miniaturenspiel RAG'NAROK. In diesem Spiel begegnen sich mächtige Armeen verschiedener Völker, die sich auf den Schlachtfeldern um die Vorherrschaft in Aarklash streiten. Mit den Spielregeln von CONFRONTATION kannst Du mit den RAG'NAROK-Figuren spielen.

CONFRONTATION 2 ist eine neue Version des Spiels, das mit kleinen, sehr spannungs- und folgenreichen Gefechten die Anfänge von RAG'NAROK bildet.

Die Regeln wurden vertieft und präzisiert. Das Spiel bleibt einfach und eröffnet Dir ganz neue Möglichkeiten. Du kannst mit einem Höchstmaß an Spaß und Spielbarkeit kleine Schlachten zwischen 2 und mehr Parteien schlagen. Um anzufangen, genügen eine Handvoll sechsseitiger Würfel (W6) und schon kannst Du Deine Armee ins Feuer führen!

CONFRONTATION 2 und RAG'NAROK basieren auf den gleichen Spielprinzipien. Von daher kannst Du später, wenn Deine Armeen größer und mächtiger geworden sind von einem Spielsystem ins andere wechseln.

Wir freuen uns, wenn Du beim Spielen von CONFRONTATION 2 genau so viel Spaß hast wie wir bei der Entwicklung des Spiels.

## DIE FIGUREN

RACKHAM geht mit größter Sorgfalt an die Gestaltung und Umsetzung jeder einzelnen Figur. Für die besten Ergebnisse beim Bemalen Deiner Figuren brauchst Du ein Modellbaumesser sowie ein Set kleine Pinsel und wasserlösliche Acrylfarben.

Bevor Du mit dem Bemalen beginnst, solltest Du alles überstehende und überschüssige Metall mit dem Messer entfernen. Halte die Klinge von Dir weg, um Verletzungen zu vermeiden. Anschließend wird die Figur weiß oder schwarz grundiert. Nach diesen Vorbereitungen kannst Du mit dem Bemalen beginnen. Die Armeekarte aus dem Blister kann Dir als Orientierung dienen.

## DIE KARTEN

Die Eigenschaften und Fähigkeiten einer Figur sind jeweils auf ihrer Armeekarte vermerkt. Manche Krieger haben mehrere Armeekarten auf denen die ihnen zugehörigen Artefakte oder Spezialfertigkeiten beschrieben sind.

## BESCHREIBUNG DER EIGENSCHAFTEN

Die Eigenschaften der Figuren sind durch Symbole und Zahlenwerte beschrieben. Die Symbole gelten einheitlich für alle Figuren und Völker.

Der **NAME** bezeichnet die Einheit, der der Krieger angehört.

Einige Figuren besitzen einen Eigennamen. Das sind die **PERSÖNLICHKEITEN**.

### Die Eigenschaften

**BEWEGUNG:** die Anzahl Zentimeter, um die die Figur sich normalerweise bewegen kann. Alle Weiterbewegungsarten sind von dieser Bewegung abhängig. Der evtl. zweite Wert bezeichnet die normale Bewegungsdistanz der Wasser- oder Luftwesen, wenn sie sich in ihrem Element bewegen.

**INITIATIVE:** symbolisiert die Reflexe, die Reaktionsschnelligkeit, die Intelligenz und geistige Lebhaftigkeit des Kriegers. Ein Krieger mit einem hohen Punktwert in der Initiative ist oft schneller als seine Gegner.

**ATTACKE:** der erste der beiden Werte bezeichnet die Nahkampffertigkeit. Je höher diese Zahl ist, desto besser beherrscht der Krieger gefährliche Kampftechniken. Die zweite Zahl gibt die **KRAFT** wieder, die magische oder körperliche Potenz der Schläge, die der Krieger während eines Nahkampfes austeilt. Im Kraftwert ist die auf der Armeekarte vermerkte Bewaffnung einberechnet.

**PARADE:** der erste Wert bedeutet die Ausweichfähigkeit, die Beherrschung von Paradetechniken und die Paradeausstattung. Der zweite Wert ist die **WIDERSTANDSKRAFT**, die Befähigung, Schläge einzustecken und die Rüstung.

**FERNKAMPF:** Geschick bei der Handhabung einer Fernkampfwaffe. Einige Krieger verfügen über keinen Fernkampfwert was bedeutet, daß sie nicht schießen können. In der Ausrüstungssektion auf der Armeekarte sind die Art der Waffe sowie deren Reichweite und Kraft angegeben.

**MUT:** Helles Piktogramm gilt als Mutcharakteristik. In diesem Wert ist die Tapferkeit, die Kaltblütigkeit und die seelische Stärke des Kriegers ausgedrückt, wenn er es mit besonders erschreckenden Wesen zu tun hat. Mut wird benutzt, um gegen Angst zu testen.

**ANGST:** Einige Kreaturen verbreiten allein aufgrund ihres furchterregenden Äußeren Angst und Schrecken in den gegnerischen Reihen. Sie haben einen Wert in der Kategorie Angst anstelle eines Mutwerts.

**DISZIPLIN:** in dieser Eigenschaft spiegeln sich der starke Wille, die taktischen Fähigkeiten und das strategische Geschick. Disziplinierte Krieger sind ausgezeichnete Soldaten, die Befehlen sofort Folge leisten oder ihre Truppen gut führen können.

**MACHT:** die Macht ist für die Regeln von CONFRONTATION noch nicht von Bedeutung, spielt aber in INCANTATION eine zentrale Rolle. Die Macht bezeichnet die Gesamtheit der magischen Fähigkeiten. Nur Magier und einige wenige Kreaturen besitzen Macht.

**GLAUBEN:** die Erweiterung DIVINATION ist dem Glauben gewidmet. Dieser Wert gibt die Stärke des Bandes wieder, das den Gläubigen mit seinem Gott verbindet. Ein hoher Punktwert ermöglicht es der Figur, wahre Wunder zu vollbringen. Nur Priester verfügen über einen Punktwert für Glauben.

Die **AUSRÜSTUNG** umfaßt die Waffen, die Rüstung und die Artefakte, die die Figur besitzt. Einige Spezialausrüstungen sind besonderen Truppen vorbehalten. Andere, seltenere Gegenstände haben gefährliche Kräfte und gehören ausschließlich Persönlichkeiten.

Die **SPEZIALFERTIGKEITEN** bezeichnen außergewöhnliche Fähigkeiten einer Figur. Eine Liste der relevanten Spezialfertigkeiten findest du im hinteren Teil dieses Heftes.

Die **ARMEEPUNKTE / A.P.** zeigen dir den Gesamtwert eines einzelnen Kämpfers. Je höher dieser Wert ist, desto mächtiger ist der Krieger. Durch Sie können die gegnerischen Truppenwerte genau miteinander verglichen werden.

Und behalte immer im Sinn, daß CONFRONTATION vor allem Dein Spiel ist. Du hast alle Freiheiten, gemeinsam mit Deinen Mitspielern Regeln zu verändern oder sie völlig außer acht zu lassen, wenn das dazu beiträgt, den Spielspaß zu steigern. Tut Ihr das? Dann schreibt uns, e-mailt ([www.confrontation.de](http://www.confrontation.de)) und lasst uns davon wissen!

### Der Rang

Am unteren Rand der Karte findest du den RANG, der den Grad oder die Position des Kriegers innerhalb seiner Armee angibt. Es existieren acht hierarchisch geordnete Ränge:

**IRREGULÄRER SOLDAT:** unausgebildeter Kämpfer

**REGULÄRER SOLDAT:** der Kämpfer ist gemeiner Soldat in seiner Armee.

**VETERAN:** ein besonders erfahrener Krieger.

**SPEZIAL:** ein Spezialist, der eine eigene, besonders gefährliche Kampftechnik entwickelt hat.

**ELITE:** ein Elitekrieger zählt zu den besten Soldaten seiner Armee, eben Elite.

**KREATUR:** ein sehr gefährlicher Gegner

**LEBENDE LEGENDE:** ein Aushängeschild der Armee, anerkannt und respektiert.

**HAUPTVERBÜNDETER:** eine sagenhafte Existenz, die beste Unterstützung, die eine Armee haben kann.

### Die Größen

Es gibt vier verschiedene Größen für Figuren und Geländeteile (Häuser, Bäume ect.). Die Größen wirken sich im Fernkampf und auf die besonderen körperlichen Leistungen aus:

**Klein:** Familiar, Goblin, Zwerg, Kampfkröte, Zwergbombardierer, Gräntenträger von No-Dan-Kar

**Normal:** Mensch, Barbarenriese, Sasia Samaris, Spekter, der Exekutor, Melmoth, Keltischer Jäger

**Groß:** Wolfen, Minotaurus, Troll, Sophet Drahas, Keltischer Zentaur, Razorback-Reiter, Elementar, Großer Schädel

**Sehr groß:** Drachen, Béalial,

Ausrüstung und Position haben keinen Einfluß auf die Größe einer Figur.

## DIE EIGENSCHAFTSPROBEN

Im Spielverlauf müssen die Spieler Eigenschaftsproben bestehen. Mittels einer solchen Probe wird über Erfolg oder Mißerfolg von Aktionen entschieden. Du würfelst für eine Probe mit einem W6 und addierst das Ergebnis zu dem betreffenden Eigenschaftswert. Bei einer 6 kannst du, wenn du möchtest, sofort noch einmal würfeln und das neue Ergebnis zu dem vorherigen dazuaddieren. Solange du eine 6 würfelst, kannst du immer weiter würfeln. Das gilt nicht für die Verletzungswürfe.

Würfelst du jedoch eine 1, dann gilt der Wurf als Mißerfolg, unabhängig davon, um welche Art Aktion es sich handelt (einfacher Wurf, Spezialfertigungsprobe etc.).

Diese Regel gilt auch, wenn der Spieler eine 6 würfelt: eine von einer 1 gefolgte 6 ist ein Mißerfolg.

Möglicherweise fällt der Wert einer Eigenschaft unter bestimmten Umständen unter 0. Außer für die Widerstandskraft ist diese Möglichkeit absolut denkbar und zulässig.

Sinkt die Widerstandskraft einer Figur unter 0, dann gilt sie als sofort tot und wird aus dem Spiel genommen.

## VORBEREITUNG DES SPIELS

Du brauchst eine Spieloberfläche (Küchentisch, Fußboden) als Terrain und einen Handvoll 6-seitiger Würfel (W6) für die Eigenschaftsprüfungen.

Jeder Spieler stellt seine Armee zusammen und errechnet die Gesamtsumme seiner Armeepunkte. Die jeweiligen Summen der Spieler müssen in etwa gleich sein, damit sich gleichstarke Armeen gegenüberstehen. Die Strategie entscheidet!

Der Gesamtwert einer Armee darf leicht über der verabredeten Punktzahl liegen. Der Unterschied darf höchstens die Hälfte des Wertes der Figur mit den geringsten Armeepunkten betragen. Eine Armeekarte umfaßt höchstens die Anzahl Figuren, die sich ursprünglich im Blister befunden haben. Persönlichkeiten (Eigennamen) dürfen pro Seite nur einmal vertreten sein.

## DIE AUFSTELLUNG

Während der Phase der Aufstellung werden alle Figuren nacheinander auf dem Terrain platziert, bevor die eigentliche Schlacht beginnt. Die Armeekarten der Spieler werden zusammengemischt und verdeckt als ein Stapel hingelegt. Dann folgt der Aufstellungswurf (1xW6) der Spieler. Jeder würfelt einmal und addiert auf den Würfelwert den jeweils höchsten Disziplinwert innerhalb seiner Armee. Bei gleichen Ergebnissen wird der Wurf wiederholt.

Der Spieler mit dem höheren Resultat zieht die erste Armeekarte. Die auf dieser Karte abgebildete(n) Figur(en) wird bzw. werden aufgestellt, d.h. innerhalb ihrer Aufstellungszone (z.B. eigene Tischhälfte) platziert. Zieht ein Spieler eine seiner eigenen Karten, dann kann er sie auch in der Hand behalten und die jeweiligen Figuren in Reserve halten. Diese Karte gilt dann als sogenannte Reservekarte. Der Spieler, der den Aufstellungswurf für sich entschieden hat, kann eine Reservekarte mehr behalten.

Man kann beliebig viele Reservekarten aktivieren, aber nur wenn man an der Reihe ist.

Wenn ein Spieler eine Karte mit gegnerischen Figuren zieht, dann muß der Spieler, dem diese Figuren gehören, sie unbedingt aufstellen. Man darf nie eine Karte, die einem von dem Gegenspieler gegeben wurde, mit einer Reservekarte vertauschen. Ein Spieler kann niemals eine fremde Figur platzieren. Die Karte wird anschließend beiseitegelegt.

Dann zieht der nächste Spieler.

Auf keinen Fall darf eine Figur so platziert werden, daß sie in der ersten Runde eine andere Figur angreifen kann. Diese Regel berücksichtigt nicht magische Gegenstände, Beschwörungen und Spezialfähigkeiten, die sich auf die Bewegung auswirken können.

Wenn ein Spieler mit dem Ziehen einer Karte an der Reihe ist, der Stapel aber aufgebraucht ist, muß er die Figur(en) einer seiner Reservekarten platzieren.

Die Aufstellungsphase ist beendet, wenn alle Karten gezogen und alle Figuren aufgestellt worden sind.

Die erste Runde CONFRONTATION 2 kann jetzt beginnen.

## DIE SPIELRUNDEN

Eine Runde CONFRONTATION ist in Spielphasen unterteilt, die den Rahmen für die Handlungen der Krieger bilden.

1. Bewegung

Jede Runde teilt sich in drei Phasen auf, die stets in gleicher Abfolge gespielt werden. Zunächst bewegen die Spieler ihre Truppen...

2. Fernkampf

...dann findet der Fernkampf statt und anschließend der Nahkampf

3. Nahkampf

Nach dem Ende der Nahkampfphase beginnt die neue Runde.

# DIE BEWEGUNGSPHASE

Während der Bewegungsphase können die Spieler ihre Kämpfer auf dem Schlachtfeld bewegen.

Um zu bestimmen, welcher Krieger sich als erster bewegen darf, werden alle Armeekarten erneut zusammengemischt und ein neuer Stapel gebildet. Wie in der Aufstellungsphase würfelt wieder jeder Spieler ausgehend von der höchsten Disziplin seines Lagers. Dieser Wurf ist der Taktikwurf. Der Spieler mit dem höheren Resultat

- zieht die erste Karte.

- kann eine zusätzliche Reservekarte behalten.

- handelt bei gleicher Initiative als erster in der Fernkampfphase.

- trennt die Kampfgetümmel in der Nahkampfphase und bestimmt, in welcher Reihenfolge die Kämpfe ausgetragen werden.

Die Spieler ziehen abwechselnd eine Karte und können sich wie bei der Aufstellungsphase dafür entscheiden, sie in der Hand zu behalten. Man kann beliebig viele Karten gleichzeitig aktivieren. Eine Reservekarte (max.2) wird aktiviert, wenn man eine Figur bewegen kann. Durch die Aktivierung einer Reservekarte kann keine feindliche Bewegung unterbrochen werden.

Die Figuren auf der gespielten Karte können sich bewegen. Eine Figur muß ihren Bewegungswert nicht ausschöpfen und kann sogar ganz stehenbleiben! Manchmal wird das Vorankommen einer Truppe durch Hindernisse erschwert. Am Ende dieser Regeln findest du die Bewegungstabelle.

Man kann in der Bewegungsphase pro Figur nur eine einzige der unten aufgeführten Arten wählen.

Man kann sich nicht über eine Figur hinwegbewegen, außer wenn die betreffenden Figuren sich gleichzeitig bewegen, bzw. aktiviert sind.

Ein Krieger, der einen Feind infolge einer Bewegung in ein Kampfgetümmel verwickelt, muß seinen Gegner vollständig Basis an Basis berühren.

Die Größe der Basis einer Figur bestimmt darüber, gegen wie viele Feinde sie maximal in einem Gefecht stehen kann:

- Infanterie (25 x 25): 4 Gegner.

- Kavallerie (25 x 50): 6 Gegner.

- Kreatur 37,5 x 37,5 und größere Basen: 8 Gegner.

## DIE WICHTIGSTEN BEWEGUNGSARTEN

### **LAUFEN**

Die Figur bewegt sich max. um die Anzahl Zentimeter, die ihre Bewegung vorgibt, in eine beliebige Richtung und kann sich am Ende ihrer Bewegung frei drehen (360°).

### **DER ANGRIFF**

Der Angriff ist eine sehr schnelle Bewegung, durch die ein Gegner in einen Nahkampf gezwungen wird. Eine Figur muß den Gegner, den sie angreifen will, noch vor der Bewegung sehen können. Der Angreifer kann sich um das Doppelte seines normalen Wertes bewegen und Hindernisse umgehen.

Wenn sich das 'Ziel' außerhalb seiner Angriffsdistanz befand, muß sich der Angreifer trotzdem um das Doppelte seines Wertes bewegen und sich seinem Ziel gegenüber plazieren.

Man kann eine Figur oder einen Gegenstand (Festung, Artefakt etc.) angreifen. Eine Figur kann auf diese Weise auch einfach auf dem Terrain rennen. In diesem Fall wird für den Angriff kein Ziel benötigt. Das Rennen muß über die volle Distanz ausgeführt werden.

Ein Krieger, der von dem Angreifer durch den Angriff in eine Kampfhandlung gezwungen wurde, bekommt bis zum Ende der Runde jeweils einen Punkt von Initiative, Attacke und Parade abgezogen. Diese Punktabzüge werden nicht aufgerechnet, wenn mehrere Krieger dieselbe Figur angreifen, und eine Eigenschaft kann ihretwegen nicht unter 0 fallen.

### **VERWICKELN IN EINE KAMPFHANDLUNG**

Das Verwickeln ist weniger brutal als der Angriff, aber mit ihm kann man einen Feind in einen Nahkampf verwickeln, der zu Beginn der Bewegung außerhalb des Sichtbereiches stand. Eine Figur, die einen Gegner in einen Nahkampf verwickeln will, kann sich max. um das Doppelte ihres Wertes bewegen.

Bei erfolgreicher Verwicklung bekommt der Verwickelte keine Abzüge auf Initiative, Attacke und Paradowerte.

### **BESONDERE KÖRPERLICHE LEISTUNGEN**

Um besondere körperliche Leistungen zu erbringen, muß ein Wurf auf der Basis des Leistungswertes erbracht werden, der sich aus der Bewegung geteilt durch 2,5 errechnet.

(10cm: 2,5 = 4 z.B.). Wenn man eine besondere körperliche Leistung erbringt, kann man nicht schießen.

## **SCHWIMMEN**

Wenn ein Krieger schwimmen will, muß er zunächst einen Leistungswurf durchführen, von dessen Resultat er dann seine Widerstandskraft abzieht. Liegt das Ergebnis über 0, dann kann er im Wasser eine Strecke gleich der Hälfte seiner Bewegung zurücklegen. Bei einem negativen Ergebnis erleidet er eine leichte Verletzung und bleibt an der Stelle.

## **SPRINGEN**

Um zu springen, muß der Kämpfer über eine Anlaufstrecke verfügen, die mindestens so groß ist wie die Distanz, die er überwinden will (Höhe oder Länge). Man kann einen Gegner nach einem Sprung angreifen; die Effekte sind dieselben wie bei einem Angriff.

Der Weitsprung: der Krieger läuft und würfelt auf seine Leistung mit einer Basisschwierigkeit 4; dann wird die Strecke, die übersprungen werden soll, durch die Breite der Basis geteilt, und das Resultat wird zu der Basisschwierigkeit addiert. (Wörtlich:  $4 + 1$  pro Länge seiner eigenen Basis, die ihn von der anderen Seite trennt.) Bei Erfolg gelangt er auf die gegenüberliegende Seite. Damit ist seine Bewegung beendet.

Für den Hochsprung wird ein Leistungswurf mit der Schwierigkeit = zu überspringende Höhe (in cm) + Widerstandskraft des Kriegers durchgeführt.

Die Schwierigkeit wird um 2 Punkte vermindert, wenn das Hindernis kleiner ist als die Figur. Nach erfolgreicher Probe landet der Krieger direkt hinter dem Hindernis auf dem Boden, womit seine Bewegung abgeschlossen ist.

Mißlingt der Weit- oder Hochsprung, dann wird der Kämpfer mit einer Stärke gleich der Anzahl cm, die er überspringen wollte (Hochsprung) oder gleich der Distanz, die ihn vom Boden trennt (Weitsprung), an den Beinen verletzt.

## **KLETTERN**

Für das Er- oder Überklettern eines Hindernisses wird ein Leistungswurf durchgeführt, von dem die Widerstandskraft des Kriegers abgezogen wird. Der Krieger darf dann um die Anzahl Zentimeter klettern, die dem Resultat des Leistungswurfes entspricht. Stelle einen Marker auf, um zu zeigen, wo sich die Figur befindet.

Bei einem negativen Ergebnis fällt der Krieger herunter und zieht sich eine normale Verletzung mit der Stärke = Abstand zum Boden zu Beginn seiner Kletterbewegung.

Befindet sich der Krieger auf der Höhe einer Oberfläche, die so eben ist, daß seine Basis sicher auf ihr stehen kann, und mißlingt ihm dann der Kletterversuch, dann wird er nicht verletzt.

Wenn sich ein Krieger aus irgendeinem Grund dafür entscheidet, sich herunterfallen zu lassen, dann zieht er sich eine Beinverletzung mit der Stärke = Abstand zum Boden zu; vom Resultat des Verletzungswurfes wird noch der Leistungswert abgezogen.

# **SPEZIALBEWEGUNGEN**

## **DER RÜCKZUG**

Der Krieger kann sich bei seiner Bewegung aus einem Nahkampf zurückziehen. Er kann sich nicht aus einem Gefecht zurückziehen, wenn er in dieser Runde in der Bewegungsphase angegriffen oder verwickelt wurde.

Um sich aus einem bestehenden Gefecht zurückzuziehen, muß er eine Initiativprobe bestehen. Die Schwierigkeit der Probe ist  $= 4 + 2$  pro beteiligtem Gegner. Besteht er die Probe, dann kann er sich um seine normale Bewegung in eine beliebige Richtung begeben. Er kann aber auch einen anderen Gegner verwickeln oder normal schießen. Scheitert die Probe, dann kann er sich nicht aus dem Gefecht zurückziehen und kann bei der nächsten Nahkampfphase keinen Würfel für die Attacke verwenden. Er kann aber gegenangreifen oder seine eventuelle Spezialfertigkeit Beidhändig nutzen. Man kann nicht in der selben Runde erneut die Figur angreifen, von der man sich zurückgezogen hat.

## **DAS AUSWEICHEN**

Ein Krieger, der ausweicht, kann sich mit Hilfe akrobatischer Kunststückchen oder durch geschicktes Bewegen dicht am Boden um die Hälfte seines normalen Wertes bewegen, kann dann aber bis zum Ende der Runde nichts anderes mehr machen. Dafür erhöht sich die Reichweite aller auf ihn gerichteten Schüsse um einen Grad. Beispielsweise wird ein Schuß mit geringer Reichweite zu einem Schuß mit mittlerer Reichweite.

Truppen, zu denen ein Reittier gehört, können nicht ausweichen. In einem Nahkampf kann man nicht ausweichen.

Man kann durch seine eigenen Truppen hindurchschießen, wenn sie ausweichen; ebenso kann man über einen Krieger hinwegschießen, wenn er ausweicht.

## **DIE BEDEUTUNG DER ANGST**

Die Angst kann in der Bewegungsphase von entscheidender Bedeutung sein.

Wenn ein Krieger eine solche Figur angreifen oder verwickeln will, muß er die Strecke ausmessen, die ihn von der Kreatur trennt. Nur wenn ein Nahkampf möglich ist, muß er eine Mutprobe durchführen, um seine Angst überwinden

zu können. Die selbe Regel gilt auch für den Fall, daß ein Krieger von einer angsteinflößenden Kreatur angegriffen oder verwickelt wird. Für die Mutprobe würfelst du mit einem W6 und addierst das Resultat zu deinem Mut. Bei Nichtgelingen betragen die Abzüge wegen der Angst betragen je - 1 von der Initiative, der Attacke und der Parade. Sie können zu den Abzügen nach einem Angriff dazugerechnet werden, aber eine Eigenschaft darf nicht ihretwegen unter 0 fallen.

- Wenn das Resultat die Angst deines Gegners absolut übertrifft, hast du die Mutprobe bestanden, und der Kampf verläuft normal. Ein gleiches Resultat gilt als Niederlage.

- Besteht der Krieger die Probe nicht, wenn er von einer angsteinflößenden Kreatur angegriffen oder verwickelt wird, dann werden ihm die Punkte abgezogen. Wenn er sich in der laufenden Runde noch nicht bewegt hat, dann flieht er mit dem Doppelten seiner Bewegung vor der Kreatur. Er kann sich nicht aus einem Gefecht zurückziehen, an dem er schon beteiligt war. Die angsteinflößende Figur muß ihre Bewegung beenden. Sie kann ein neues Ziel benennen, wenn das erste Ziel sich außerhalb ihrer Reichweite befindet. Ihre restliche Bewegung steht ihr zur Verfügung, um dieses Ziel zu erreichen. Sie muß so fortfahren, bis sie den Rest ihrer Bewegung ausgeschöpft hat.

- Besteht der Krieger die Probe nicht, wenn er die angsteinflößende Kreatur selber angreifen oder verwickeln wollte, dann erstarrt er vor Schreck. Er ist unfähig, sich aus eigenem Willen zu bewegen, und die Punktabzüge gelten für ihn bis zum Ende der Runde. Wenn die Kreatur ihn im Gegenzug angreift oder verwickelt, ergreift er automatisch die Flucht. Greift ihn eine andere angsteinflößende Figur an oder verwickelt ihn, wiederholt er die Mutprobe, um nicht zu fliehen.

Wenn die Figur infolge der Angst das Terrain verläßt, zählt sie als Verlust.

Wenn mehrere Figuren gleichzeitig eine angsteinflößende Kreatur angreifen, dann muß für die gesamte Gruppe nur eine Mutprobe durchgeführt werden, der der höchste Mut unter den Kriegern zugrundeliegt und bei der pro weiterem Krieger ein Zusatzpunkt angerechnet wird. Das Resultat gilt dann für alle beteiligten Kämpfer.

Wenn mehrere angsteinflößende Kreaturen gleichzeitig die selbe Figur angreifen, gilt auch für sie der Bonuspunkt von + 1 für die Angst nach gleichem Schema.

**ANMERKUNG:** 12 gleichzeitig aktivierte Marionetten können nicht alle einen Lanzenträger von Alahan angreifen, da dieser von höchstens 4 Gegnern angegriffen werden darf.

Ein Krieger, der auf der Flucht ist, kann in jeder Bewegungsphase in dem Augenblick, in dem seine Armeekarte aktiviert wird, eine neue Mutprobe durchführen, mit der gleichen Schwierigkeit wegen der er geflohen ist. Das ist der Sammelwurf. Bei Erfolg kann er normal weiterspielen. Solange ihm das nicht gelingt, muß er weiterfliehen.

Wenn ein Krieger seine Angst vor einer Kreatur überwunden hat, machen ihm Begegnungen mit den gleichen Figurentypen und mit Figuren mit einer geringeren Angst nichts aus. Das gilt bis zum Ende der Partie. Ein gelungener Sammelwurf macht gegen Angst nicht unempfindlich.

Auf die angsteinflößenden Kreaturen hat diese Unempfindlichkeit keine Auswirkungen.

## DIE FERNKAMPFPHASE

In der Fernkampfphase treten die mit Fernwaffen ausgestatteten Truppen in Aktion. Sie können auf alle Gegner schießen, die sich in Sichtweite befinden. Das Sichtfeld einer Figur ist der Halbkreis vor ihr (180°).

Zwischen dem Schützen und dem Ziel darf sich kein Hindernis befinden. *Größe und Maßstab der Gebiets Elemente müssen beachtet werden. (Wörtl: Alle Gebiets Elemente sind Darstellungen im Maßstab dessen, das sie symbolisieren.)* Ohne ausdrückliche Gegenanweisung darf eine Figur nicht mehr als einmal pro Runde schießen.

Die Bedingungen, denen der Schütze untersteht, sind:

- er muß sein Ziel sehen können.

- er darf nicht in einen Nahkampf verwickelt sein.

- bei der Bewegungsphase hat er sich nicht um mehr als seinen Normalwert bewegt, hat keine Besondere körperliche Leistung erbracht und ist nicht ausgewichen.

Du darfst die Entfernung zwischen dir und dem Ziel erst ausmessen, wenn du auf dein Ziel gezeigt hast. Sobald du auf die anvisierte Figur gezeigt hast, wird die Distanz ausgemessen. Befindet sich das Ziel nicht in Schußreichweite, dann gilt der Schuß automatisch als verfehlt.

Die Krieger schießen nacheinander. Der Krieger mit der höchsten Initiative beginnt. Haben mehrere Soldaten deiner Armee die gleiche Initiative, dann gelten ihre Schüsse als gleichzeitig. Wenn mehrere Schützen verschiedener Armeen eine gleich hohe Initiative haben, dann schießen die Figuren des Spielers, der die Taktikprobe für sich entschieden hat, als erste.

Zunächst muß eine Fernkampfprobe durchgeführt werden (W6 + Fernkampfwert). Je nach der Entfernung des Ziels und des Schußtyps spielt die Schwierigkeit eine mehr oder weniger wichtige Rolle.

Man kann über eine Figur hinweg schießen, wenn diese ausweicht.

Bei CONFRONTATION 2 gibt es drei Reichweiten und vier verschiedene Schußtypen. Dazu kommen noch verschiedene Modifikatoren.



Eine Besonderheit beim Fernkampf ist der Gegenschuß.

### **DIE SCHUSSREICHWEITE**

Die Waffe, die zu der Ausrüstung des Schützen gehört, umfaßt drei Reichweiten in Zentimetern: gering, mittel und lang, und eine ihr eigene Kraft. Unter normalen Bedingungen sind die Basisschwierigkeiten wie folgt (1 gilt immer als Mißerfolg):

- gering: 4
- mittel: 7
- lang: 10

### **DIE SCHUSSTYPEN**

Der Schütze kann sich je nach seiner eventuellen vorherigen Bewegung zwischen den folgenden vier Schußtypen entscheiden:

- **Statischer Schuß / Standschuß:** der Schütze hat sich nicht bewegt. Dies ist der Standardschuß, die Schwierigkeit ist mit der Basisprobe identisch, eventuelle zusätzliche Modifikatoren nicht einbezogen.
- **Dynamischer Schuß:** wenn sich der Schütze innerhalb seines normalen Wertes bewegt hat, ist der Schuß weniger präzise. Die Schwierigkeit steigt um einen Punkt.
- **Präzisionsschuß:** der Schütze nimmt sich genügend Zeit, um sein Ziel genau anzuvisieren. Der Präzisionsschuß wird in dem Augenblick angekündigt, in dem der Schütze zum Zug kommt. Seine Initiative wird für die Festlegung der Reihenfolge der Schüsse um 2 Punkte vermindert (der Punktabzug gilt nur für Reihenfolge!) Der Schuß wird verzögert. Dafür wird die Schwierigkeit um einen Punkt herabgesetzt. Einem Schützen können nicht mehrmals pro Runde die Vorteile des Präzisionsschusses zugute kommen.
- **Schnellschuß:** der Schnellschuß, das Gegenstück zum Präzisionsschuß, beruht eher auf Schnelligkeit als auf Genauigkeit. Er wird in einem beliebigen Augenblick der Fernkampfphase angekündigt. Bei der Festlegung der Reihenfolge wird die Initiative des Schützen um zwei Punkte angehoben (der Punktabzug gilt nur für die Reihenfolge!), aber auch die Schwierigkeit des Schusses steigt um einen Punkt. Einem Schützen können nicht mehrmals pro Runde die Vorteile des Schnellschusses zugute kommen.

Verschiedene Schußtypen können zusammenwirken. Beispiel: Dynamischer Schuß und Schnellschuß. Die Initiative kann auf unter 0 fallen, um einige Schußtypen nutzen zu können.

### **DIE SCHUSSMODIFIKATOREN**

Alle Schußmodifikatoren wirken mit der Schwierigkeit des Wurfs / der Probe zusammen.

- Das Ziel ist nur teilweise sichtbar (aufgrund von Geländeteile oder einem kleineren Hindernis): +1
- Die schußbehindernde Figur weicht aus: keine Modifikation.
- Das Ziel berührt ein Hindernis, hinter dem es versteckt ist: +2

Modifikatoren auf Grund der Größen sind wie folgt:

- Klein: +1
- Normal: 0
- Groß: -1
- Sehr groß: -2

Das Ziel ist an einem Nahkampf beteiligt:

Bestimme nach bestandener Fernkampfprobe mittels einiger W6, welche Figur zwischen dem ursprünglichen Ziel und allen Figuren, die Basis an Basis mit ihm stehen, getroffen wird.

Eine kleine Figur zählt als 1.

Ein normal großer Krieger zählt als 2.

Ein großer Krieger zählt als 3.

Ein sehr großer Kämpfer zählt als 4.

*Beispiel: ein marodierender Goblin (klein) ist durch einen Ritter der Erlösung (groß) und einen Lanzenträger der Greifen (normal) verwickelt. Wenn ein Goblin mit Wurfspereen aus kurzer Entfernung in das Kampfgetümmel schießt, stehen die Chancen 1:6, daß er seinen Waffenbruder trifft (1 + 2 + 3).*

**ANMERKUNG:** Alle Modifikatoren sind kumulativ, d.h. sie rechnen sich miteinander auf.

## **DER GEGENSCHUSS**

Du kannst in der Bewegungsphase einen Gegenschuß verkünden, wenn Du eine Reservekarte eines Schützen hast, der von einer gegnerischen Figur angegriffen oder verwickelt wurde. Die Karte wird dann in dem Moment ausgespielt. Du schießt sofort. Die Schwierigkeit liegt automatisch bei 6. Unabhängig von den Ergebnissen des Gegenschusses kann der Schütze in der nächsten Nahkampfphase keinen Würfel für die Attacke verwenden.

Wenn der Schütze sein Ziel trifft, kann er sich höchstens um den Wert seiner Bewegung entfernen.

Sind auf der Armeekarte des Gegenschützen mehrere Figuren abgebildet, dann gelten die Regeln des Gegenschusses nur für die angegriffenen oder nahkampfbeteiligten Krieger unter ihnen.

Wenn der Schütze sein Ziel trifft, würfelt der Angreifer mit zwei Würfeln, um den Schaden zu bestimmen, und konsultiert die Verletzungstabelle am Ende der Regeln. Die Folgen gelten sofort.

## **DIE NAHKAMPFFHASE**

Der Nahkampf ist die entscheidende Phase von CONFRONTATION 2. Jetzt zeigt sich, ob die Spieler die richtigen Taktiken verfolgt haben.

### **DER KAMPF UND DAS ORDNEN DER KAMPFGETÜMMEL**

Innerhalb einer Schlacht wird eine Gruppe von Kämpfern als Kampfgetümmel bezeichnet. Einige dieser Getümmel können sehr unübersichtlich sein, vor allem wenn viele Figuren Basis an Basis stehen.

Der Gewinner der Disziplin zu Beginn der Runde (siehe Bewegungsphase) entscheidet, wer das Getümmel ordnen wird. Nach dem Ordnen stehen sich entweder zwei Krieger im Duell gegenüber (Basis an Basis), oder ein Krieger kämpft gegen mehrere Gegner. Eine Figur, die zu Beginn der Nahkampfphase an einem Gefecht beteiligt war, darf nach dem Ordnen nie ohne Gegner verbleiben.

### **ENTSCHEIDUNG DER NAHKÄMPFE**

Die Nahkampfgefechte werden nacheinander alle einzeln entschieden. Das Ergebnis eines Nahkampfes (Verletzung, Tod) gilt sofort. Es wird folgendermaßen vorgegangen:

1- Jeder Spieler unterzieht sich mit seinem am Nahkampf beteiligten Krieger einer Initiativprobe. Es wird gleichzeitig gewürfelt. Bei gleichem Ergebnis wird der Wurf solange wiederholt, bis der Gewinner feststeht. Dieser führt den ersten Schlag. Er ist der Angreifer, sein Gegner ist der Verteidiger.

Wenn mehrere Figuren eines Lagers an einem Kampf beteiligt sind, wird für die ganze Truppe nur eine Initiativprobe mit dem höchsten Initiativgrundwert durchgeführt. Für jeden weiteren Spieler gibt es einen Pluspunkt. Das Resultat gilt dann für alle an diesem Gefecht beteiligten Soldaten.

2- Nachdem die Initiative bestimmt wurde, treffen die Spieler ihre Wahl zwischen mehreren Taktiken: sie können angreifen, sich verteidigen oder sowohl das eine als auch das andere tun.

Bei einem Zweikampf nimmt jeder Spieler zwei W6. Kämpfen mehrere Krieger gegen einen einzelnen, nimmt der zahlenmäßig überlegene Spieler zwei W6 pro Krieger seines Lagers. Sein Gegner nimmt einen W6 und zusätzlich so viele Würfel wie er Gegner hat. Jeder Würfel berechtigt zu einer Attacke oder zu einer Parade.

Der Verteidiger teilt seine Würfel als erster auf und legt offen, wieviele Würfel er zur Attacke und wieviele Würfel er zur Parade verwenden wird.

Er kann sich auch dazu entschließen alle Würfel in den Angriff oder in die Verteidigung zu setzen..

Anschließend teilt der Angreifer seine Würfel auf.

3- Jetzt bestimmt der Angreifer frei einenn Wert für seine Attacke. Das heißt, daß er versuchen wird, einen mehr oder weniger schwierigen Schlag zu führen, der dementsprechend für seinen Gegenspieler mehr oder weniger schwer zu parieren sein wird. Er nennt eine Zahl als Schwierigkeit, die er bei seiner Angriffsprobe erreichen oder übertreffen will.

Ist das Ergebnis des Wurfes (ATTACKE + ein W6) so hoch wie oder höher als die gesetzte Zahl, dann wird ein Schlag gegen den Gegner geführt.

Der Verteidiger wird nun versuchen, den Schlag abzuwehren. Dafür muß er eine Verteidigungsprobe bestehen. Deren Resultat muß mindestens so hoch sein wie die vom Angreifer festgelegte Zahl. Besteht er die Probe, dann hat er den Schlag abgewehrt, und der Angreifer versucht sich mit dem evtl. zweiten Angriffswürfel. Besteht er sie dagegen nicht, dann kann der Angreifer die Verletzung auswürfeln (Schritt 4).

Die Mindestschwierigkeit der Angriffswurfes ist gleich der Parade des Gegners, wenn dieser mindestens einen Würfel für die Parade bestimmt hat.

Die Schwierigkeit der Angriffsproben kann sich ändern. Der Verteidiger kann wählen, welche Attacken er parieren will, bevor er seine Verteidigungswürfel wirft

4- Um die Verwundungen festzulegen, würfelt der Angreifer mit zwei Würfeln und konsultiert dann die Verletzungstabelle. Das Resultat gilt sofort.

5- Wenn der Verteidiger noch kampffähige Krieger und Angriffswürfel hat, kann er einen Gegenangriff versuchen.

### **DIE VERSTÄRKTE PARADE**

Im Fall von Mehrfachattacken bei einem Nahkampf kann ein Krieger, der mindestens einen Würfel zur Parade bestimmt hat, versuchen, mehrere Angriffe mit demselben Würfel zu parieren. Diese Möglichkeit bietet die Verstärkte Parade. Die Verstärkte Parade ist nur möglich, wenn der Krieger im Nahkampf zahlenmäßig überlegene Gegner hat. Ein Krieger kann nur einen einzigen seiner Paradowürfel für die Verstärkte Parade verwenden, unabhängig von der Anzahl seiner Paradowürfel. Bei der Verstärkten Parade ist es nicht erlaubt, mehr Würfel für die Attacke als für die Parade zu verwenden.

Nach einer erfolgreichen Parade kann der Verteidiger versuchen, eine weitere Attacke mit demselben Paradowürfel zu parieren, hebt aber die Schwierigkeit für die Verteidigung um 2 Punkte an. Wenn ihm diese zweite Parade gelungen ist, kann er (mit + 4) eine dritte Attacke zu parieren versuchen. Gelingt ihm das wieder, so kann er (Schwierigkeit + 6) eine vierte Attacke abwehren etc...solange, bis es keine gegnerischen Attacken mehr abzuwehren gibt und solange er Erfolg hat.

Die Verstärkte Parade kann nicht gemeinsam mit den Vorteilen der Spezialfertigkeit Beidhändig oder mit dem Gegenangriff gespielt werden.

### **WEITERBEWEGUNG**

Am Ende einer Schlacht können alle Krieger, die an der Tötung eines Gegners beteiligt waren, gegen den sie im Nahkampf standen, sich um die Hälfte ihres Grundbewegungswertes in eine beliebige Richtung weiterbewegen. Diese Spezialbewegung ist nur einmal pro Krieger und Nahkampfphase erlaubt.

Im Zuge der Weiterbewegung kann eine Figur weitere Gegner angreifen und bekämpfen, wenn sie auf Feinde trifft, die nicht an einem Kampf beteiligt sind oder wenn sie zu einem noch nicht entschiedenen Kampfgetümmel hinstößt. Eine Weiterbewegung gilt, wie ein Verwickeln (siehe Bewegungsphase), nicht als Angriff. Die Weiterbewegung wird wie eine normale Bewegung behandelt. Es gibt für sie keine besonderen Modifikatoren, und sie kann Anlaß für erneute Mutproben sein, wie sie in dem Kapitel über die Bedeutung der Angst beschrieben sind.

## **DIE PERSÖNLICHKEITEN**

Einige der Wesen, die die Welt von CONFRONTATION 2 bevölkern, sind außerordentlich mächtig. Diese Persönlichkeiten sind besonders belastbar und haben schon unzählige Schlachten miterlebt, haben Freundschaften geschmiedet und tödliche Feindschaften beschworen. Sie haben einen besonderen Status und tragen einen eigenen Namen. Sie besitzen besondere Fähigkeiten, die allein ihnen vorbehalten sind.

### **MEHRFACHANGRIFFE UND MEHRFACHVERTEIDIGUNGEN**

Persönlichkeiten können bei einem Kampf mehrere Schläge gegen ihren Gegner führen und sich gegen mehrere Feinde verteidigen.

Wenn Du Dich dazu entscheidest mehrmals anzugreifen und/oder zu verteidigen, kannst Du bis zum Ende der Nahkampfphase für jede zusätzliche Aktion einen weiteren Würfel zu Deinen Angriffs- und/oder Paradowürfeln hinzufügen. Für jeden zusätzlichen Würfel werden der Persönlichkeit 2 Punkte von Attacke und Parade abgezogen. Du kannst so viele Zusatzwürfel nehmen, wie es angesichts deiner Attacke- und Paradowerte möglich ist, aber beide Eigenschaften dürfen nicht unter 0 fallen.

### **DER GEGENANGRIFF**

Eine nicht magiebegabte Persönlichkeit kann versuchen, einen Gegenangriff zu starten, statt sich zu verteidigen. Er muß dieses Vorhaben kurz vor der Paradeprobe ankündigen. Die Schwierigkeit seiner Würfe wird um 2 Punkte angehoben. Mit jedem Erfolg wird eine gegnerische Attacke pariert, und die Persönlichkeit erhält einen zusätzlichen Angriffswürfel gegen den Gegner, dessen Attacke mit einem Gegenangriff abgewehrt wurde. Die Kriegsmagier dürfen einen Gegenangriff durchführen, obwohl sie keine Persönlichkeiten sind.

### **MEISTERSCHLAG**

Wenn deine Persönlichkeit über mindestens zwei Angriffswürfel verfügt, kann sie einen Meisterschlag versuchen. Führe nur eine Angriffsprobe durch. Alle anderen Würfel sind verloren. Wenn die Attacke nicht von dem Gegner pariert wird, dann wird die Schwierigkeit, die Du Dir für deine Angriffsprobe gesetzt hast, zu dem Ergebnis des sich anschließenden Verletzungswurfes addiert.

### **Kampfbeispiel**

*Alabel der Überbringer ist in eine Falle geraten. Er befindet sich in einem Dorf, das in der Hand von Untoten ist. Seine Mannen versuchen, die Verfluchten zurückzudrängen. Währenddessen steht Alabel sich dem Schädelkrieger Tharn gegenüber...*

*Tharn befindet sich in Angriffsdistanz zu Alabel. Bevor der Achéron-Spieler seine Figur bewegt, muß der Alabanspieler sich einer Mutprobe unterziehen, um zu wissen, ob Alabel seiner Angst widerstehen kann. Sein Mut ist 6, die Angst seines Gegners ist 9. Alabel muß mit seinem W6 also mindestens eine 4 würfeln ( $6 + 4 = 10$ ; höher als 9), damit er nicht gleich die Flucht ergreift. Der Alabanspieler erzielt eine 5. Sein Mut liegt damit bei 11 ( $5 + 6$ ). Alabel hat die Mutprobe bestanden. Die Figur von Tharn wird bewegt und steht jetzt maximal Basis an Basis mit Alabel.*

*Wegen des Angriffs werden Alabel von Initiative, Attacke und Parade bis zum Ende der Runde je 1 Punkt abgezogen.*

*Die zwei Krieger stehen nun im Nahkampf gegeneinander. Jeder Spieler führt jetzt die Initiativeprobe durch, um zu bestimmen, wer den Kampfvorteil bekommt. Der Alabanspieler würfelt eine 4, hat also insgesamt eine Initiative 7 / INI 4 - Angriff 1 + 4. Der Achéronspieler erzielt nur eine 1! Er hat die Probe automatisch nicht bestanden.*

*Tharn muß seine Würfel zuerst aufteilen. Alabel kann seine Taktik erahnen. Da dieser Nahkampf ein eins-zu-eins Gefecht ist, bekommt jeder Spieler zwei W6. Tharn bekommt allerdings einen zusätzlichen Nahkampfwürfel, da er die Spezialfertigkeit Geborener Kämpfer besitzt. Der Schädelkrieger entscheidet sich dafür, zwei Würfel für den Angriff und einen für die Verteidigung zu verwenden. Daraufhin bestimmt Alabel seine beiden Würfel zur Verteidigung. Der Alabanspieler hofft, dem Gegner durch Alabels Spezialfertigkeit Beidhändig eine kleine Überraschung bieten zu können...*

*Tharn legt jetzt eine Zahl fest, die er bei der Angriffssprobe erreichen oder übertreffen muß. Er wirft einen W6 und addiert seine Attacke 7. Er setzt den Wert für alle seine Schläge bei 11. Er würfelt mit seinen beiden Angriffswürfeln eine 2 und eine 5. Nur eine Attacke trifft höher als 11.*

*Alabel wird jetzt versuchen zu parieren. Seine Verteidigung muß so hoch sein wie der gesetzte Angriffswert seines Gegners. Er muß also mindestens eine 11 parieren. Seine Parade ist 5, - 1 wegen des Angriffs. Er hat also einen modifizierten Paradewert von 4 und kann die eine Attacke mit seinen zwei Verteidigungswürfeln parieren. Der Alabanspieler ist ein bißchen nervös...er würfelt einmaleine 4 (Misserfolg 8!) und eine 6. Er entscheidet sich, den 6erwürfel noch einmal zu werfen und erzielt eine 4. Seine Parade ist insgesamt 13 / Parade 3 + 6 + 4. Die Attacke (11) ist erfolgreich abgewehrt.*

*Wegen seiner Spezialfertigkeit Beidhändig verfügt Alabel jetzt über einen Angriffswürfel.*

*Er wird einen Angriff versuchen. Seine Attacke liegt bei 4 / 5 - 1 wegen des Angriffs. Er setzt sich einen Wert von 8 und erzielt mit seinem W6 eine 5. Die Attacke ist gelungen! Tharn hat eine Parade von 6, aber mit seinem einzigen Verteidigungswurf erzielt er das klägliche Resultat von 1. Alabel kann seinem Feind also eine Verletzung zufügen: die Spieler konsultieren die Verletzungstabelle am Ende der Regeln. Der Alabanspieler würfelt mit zwei W6. Er würfelt eine 2 und eine 5. Das niedrigere Resultat zeigt die Stelle der Verletzung: die Arme. Aber Erlösung, Alabels magisches Schwert, trifft immer den Rumpf. Die Summe beider Würfel ist 7. Alabel addiert seine Kraft 5 und zieht Tharns Widerstandskraft 9 ab. Das Endresultat ist also  $5 + 7 - 9 = 3$  am Rumpf: eine leichte Verletzung.*

*Die Auswirkungen der Verletzung gelten ab sofort: von allen Resultaten, die Tharn mit einem W6 bei Initiativ-, Attacke-, Parade- und Fernkampfprouben erzielt, wird bis zum Ende der Runde ein Punkt abgezogen. Aber Tharn besitzt die Spezialfertigkeit Regeneration. Er wird unter den Folgen der Verletzung nicht lange zu leiden haben.*

Die CONFRONTATION geht in eine neue Runde...

## **SPEZIALFERTIGKEITEN**

Einige Krieger verfügen über ein besonderes Können, das ihnen entweder angeboren ist oder das sie im Laufe einer langen Lehrzeit erworben haben: die Spezialfertigkeiten. Wenn ein Krieger Spezialfertigkeiten besitzt, dann sind sie auf seiner Armeekarte vermerkt. Die Auswirkungen aller Spezialfertigkeiten werden hier erklärt.

Manche Spezialfertigkeiten, wie Kommando und Regeneration, haben variable Werte, die hier mit / X bezeichnet werden. Kommando / 10 beispielsweise gibt eine Kommandoreichweite von 10 cm an, Regeneration / 5 bedeutet, daß ein Resultat von mindestens 5 einen Erfolg bedeutet.

Beidhändig: ein beidhändig agierender Krieger kann mit gleichem Geschick gleichzeitig zwei Waffen handhaben, was ihn zu einem gefährlichen Gegner macht. Außerdem kann er ohne Punktabzug gegenangreifen. Für jede erfolgreiche Verteidigung bekommt er einen weiteren Angriffswürfel. Die Effekte der Beidhändigkeit sind nicht mit den Effekten des Gegenangriff und der Verstärkten Parade kombinierbar.

**Assassine:** Assassinen sind Krieger, die sich auf schnelle und präzise Blitzattacken spezialisiert haben. Einem Assassinen stehen beim ersten Verletzungswurf drei Würfel zur Verfügung. Er kann frei wählen, welche beiden Resultate gelten und so die Verletzungen seines Opfers bestimmen. Ein Assassine kann einem anderen Assassinen gegenüber diese Regel nicht benutzen

Sprung: einige der Kreaturen Aarklashs haben gelernt, sich springend fortzubewegen. Sie können mit einem einzigen Sprung eine Strecke überwinden, die halb so groß ist wie ihre Bewegung. Dabei werden sie von Hindernissen und von

anderen Figuren, deren Größe in cm nicht ihre Bewegung übertrifft, nicht behindert. Eine Figur kann unabhängig von der Art der Fortbewegung (außer Schwimmen und Ausweichen) zweimal pro Runde springen.

**Tapferkeit:** für Krieger mit der Spezialfertigkeit Tapferkeit gilt eine 1 bei der Mutprobe nicht als automatisch gescheitert. Außerdem können sie bei der Mutprobe nach einer 5 wie nach einer 6 nochmals würfeln.

**Schläger:** Krieger, die diese Spezialfertigkeit besitzen, handhaben ihre Waffen mit außerordentlichem Geschick. Die Minimalschwelle, die durch die Verteidigung des Gegners für die Attacke vorgegeben ist, muß von ihnen nicht beachtet werden.

**Brutal:** manche Krieger sind wahre Bestien, die mit außerordentlicher Brutalität zuschlagen und gegen die man sich nur mit Mühe verteidigen kann. Jede von ihnen gewürfelte 5 bei der Angriffsprobe gilt als 6 und berechtigt so zu weiteren Würfeln. Für sie ist eine 1 nach nochmaligem Würfeln bei der Angriffsprobe kein Mißerfolg.

**Bestialischer Angriff:** bei dem Bestialischen Angriff nutzt der Angreifer die Wucht seines Körpergewichts. Der Kämpfer legt sich bei einem Angriff einen zusätzlichen Würfel für die Attacke gegen den von ihm gerade angegriffenen Feind bereit. Beim Verwickeln und bei der Weiterbewegung ist diese Spezialfertigkeit wirkungslos.

**Koloß:** die Kolosse sind unempfindlich gegen Verletzungen. Wenn sie getötet werden, werden sie nicht aus dem Spiel genommen. Es gelten die Auswirkungen einer Schweren Verletzung. Bei dem zweiten Todesstoß erleiden sie eine Kritische Verletzung, und erst der dritte Todesstoß bedeutet tatsächlich ihr Ende.

**Kommando / X:** alle Krieger, die sich in dem Abstand / X von einer Figur mit dieser Spezialfertigkeit befinden, profitieren von ihrem Mut, ihrer Angst und ihrer Disziplin, falls sie für eine dieser Eigenschaften eine Probe durchführen müssen. Im Rahmen der Allianzen kommen diese Effekte nur dem Volk des Anführers zugute. Alle Figuren im Kommandoabstand / X zu einem Fahnenträger bekommen bei der Mutprobe einen Zusatzpunkt. Alle Figuren im Abstand / X zu einem Musikanten bekommen bei der Disziplinprobe einen Zusatzpunkt. Figuren, die keinen Angstgrundwert haben, können nicht aufgrund von Kommando einen Wert für Angst bekommen.

**Kriegsschrei / X:** in dem Augenblick, in dem ein Krieger einen Feind angreift, um ihn in einen Nahkampf zu verwickeln, stößt er einen lauten Schrei aus. Durch diesen Schrei hat er einen Angstwert während der Runde, in der er angreift, gleich / X. Der Kriegsschrei kann nur während des Angreifens ausgestoßen werden. Der Gegner verwendet immer noch seinen Mut, um der Angst zu widerstehen.

**Unterstützungsruf:** der Krieger kann seine Truppen einmal während der Partie durch einen Unterstützungsruf zu besonders heldenhaften Taten inspirieren. Krieger, die sich auf der Flucht befinden, schöpfen neuen Mut und können sich wieder normal verhalten.

**Schlachtroß:** einige Ritter ziehen mit ihren Reitern in den Kampf. Im Nahkampf bringt das Tier einen zusätzlichen Kampfwürfel ein. Dieser zusätzliche Würfel kann nicht für den Angriff verwendet werden, sondern erst im darauffolgenden Nahkampf. Truppen mit Schlachtrössern können außerdem ausweichen.

**Hart im Nehmen:** wenn ein Krieger gegen einen Gegner mit der Spezialfertigkeit Hart im Nehmen Verletzungen auswürfelt, dann werden die Auswirkungen der Verletzung in der Tabelle eine Zeile höher gelesen. Es ist nicht zulässig, höher als die oberste Zeile zu gehen. Hart im Nehmen zeigt bei Besonderen Verletzungen (Pasch) und Sofort Tot keine Wirkung.

**Aufklärer:** bei der Aufstellung werden die Armeekarten der Aufklärer gemischt und ein Extrastapel aus ihnen gebildet. Ist der erste Stapel nach der Aufstellung aufgebraucht, werden auf dieselbe Art die Aufklärer gezogen. Ein Aufklärer kann auf dem ganzen Terrain platziert werden, sogar im feindlichen Sichtfeld. Aufklärer können so aufgestellt werden, daß sie in der ersten Runde einen Gegner angreifen können, müssen aber außerhalb der Bewegungsdistanz aller schon aufgestellter gegnerischer Figuren platziert werden.

- Wenn ein Aufklärer außerhalb seiner eigenen Bewegungsdistanz eines Gegners platziert wird, gilt er als für den Feind sichtbar..

- Wenn ein Aufklärer in einem Abstand außerhalb seiner eigenen Angriffsdistanz zu einem Gegner aufgestellt wird, gilt er als unsichtbar und kann nicht zum Ziel irgendeiner feindlichen Aktion werden.

Solange der Aufklärer nicht würfelt, außer bei einer Mutprobe, nicht handelt und solange kein Gegner sich innerhalb seiner Marschdistanz befindet, gilt der Aufklärer als versteckt und kann keiner gegnerischen Handlung zum Opfer fallen.

**Enorm:** die Enormen Kreaturen spüren keine Schmerzen. Wenn sie getötet werden, werden sie nicht vom Spielfeld genommen. Es gelten dann die Wirkungen einer Kritischen Verletzung. Bei der zweiten tödlichen Verletzung sind sie dann allerdings tatsächlich tot.

**Befehlsstab:** ein Befehlsstab umfaßt eine Persönlichkeit mit der Spezialfertigkeit Kommando, einen Fahnenträger und einen Musikanten. Alle Kämpfer, die sich innerhalb der Kommandodistanz eines der drei Mitglieder des Befehlsstabs befinden, können sich Mut/Angst und Disziplin der Persönlichkeit + 2 aneignen. Die Spezialfertigkeit Kommando bleibt dann allerdings wirkungslos.

**Fanatiker:** bei einer Disziplinprobe kann ein Fanatiker nach einer 5 nochmals würfeln wie nach einer 6. Besteht ein Fanatiker eine Mutprobe nicht, dann muß er sich einer Disziplinprobe mit gleicher Schwierigkeit unterziehen, damit er nicht die Flucht ergreift. Für ihn gelten die normalen Effekte der Angst, und er kann eine Figur, die ihm Angst einflößt, nicht angreifen oder verwickeln.

**Kriegsrausch:** ein Krieger mit der Spezialfertigkeit Kriegsrausch befindet sich in einem unkontrollierbaren, zerstörerischen Wahn. Der Kriegsrausch tritt kurz vor der Initiativprobe während der Nahkampfphase in Kraft. Der Krieger kann für den Nahkampf einen zusätzlichen W6 nehmen, aber er muß alle Würfel für die Attacke verwenden. Der Zustand dauert bis zum Ende der Runde an.

**Giganten:** in Aarklash gibt es Kreaturen von einer wahrhaft gigantischen Größe. Sie sind unempfindlich gegen Verletzungen. Wenn sie getötet werden, werden sie nicht aus dem Spiel genommen. Es gelten die Auswirkungen einer Leichten Verletzung. Bei dem zweiten Todesstoß erleiden sie eine Schwere Verletzung, bei dem dritten eine Kritische Verletzung, und erst der vierte Todesstoß bedeutet tatsächlich ihr Ende.

**Störmanöver:** dank des Störmanövers kann ein Krieger die Fernkampfphase vorwegnehmen. Er schießt dann schon in der Bewegungsphase, wenn seine Art der Bewegung ihm das erlaubt. Er kann jedoch weder einen Schnellschuß noch einen Präzisionsschuß durchführen. Nach dem Schuß kann der Krieger seine Bewegung fortsetzen bzw. beenden und sogar einen Gegner in einen Nahkampf verwickeln. Ein Krieger, der in der Bewegungsphase geschossen hat, kann in der Fernkampfphase nicht schießen.

**Überlebensinstinkt:** ein Krieger mit dieser Spezialfertigkeit hat einen so stark ausgeprägten Überlebenswillen, daß der Tod ihn persönlich zu sich holen muß. Bei einem Sofort tot wird gewürfelt. Ist das Resultat eine 6, dann ist der Kämpfer nicht tot, sondern Kritisch verletzt.

**Die Aufrechten:** die Aufrechten wandeln auf dem Pfad der Ewigen Wahrheit, der Harmonie oder der Undurchdringlichen Finsternis. Nichts kann sie von ihrem Weg abbringen. Ein Aufrechter ist gegen jegliche Art von Angst unempfindlich, selbst gegen durch Magie hervorgebrachte Angst, und kann nie unter den Einfluß eines Feindes geraten.

**Zusätzliches Körperglied:** ein Krieger mit zusätzlichen Körpergliedern kann seine Offensiv- oder Defensivmacht stärken, indem er sich verbissen wehrt und seinen Gegner von allen Seiten schlägt. Diese Fertigkeit wird kurz vor der Initiativprobe während der Nahkampfphase aktiviert. Der Soldat kann seinen Attacke- und seinen Paradowert vertauschen. Das Ergebnis gilt bis zum Ende der Runde.

**Söldner:** ein Söldner kämpft für den, der ihm seinen Dienst am besten vergütet. Er kann für eine beliebige Armee kämpfen. Er gilt als Verbündeter.

**Lebender Toter:** ein Lebender Toter bleibt von der Angst verschont. Untote sind selber so furchterregend, daß ein Krieger mit dieser Begabung einen Gegner mit einem Angstwert verschrecken kann! Gegen einen Lebenden Toten ist eine angsteinflößende Figur nicht mehr immun. Ihre Angst wird in Mut umgewandelt. Ein Lebender Toter hat keine Disziplin, da er unter dem Einfluß von höheren Mächten steht. Bei einer Disziplinprobe würfelt er ausgehend von einem Grundwert 0.

Da ein Lebender Toter nicht ertrinken kann, zieht er sich bei einem mißlungenen Schwimmversuch keine Leichte Verletzung zu, wenn er die Leistungsprobe für das Schwimmen nicht besteht.

**Zaubertrank / X:** einige Völker nehmen Zaubertränke zu sich, bevor sie in den Kampf ziehen. In jeder Runde wird vor dem Disziplinwurf pro 100 Armeepunkte 'Zaubertrankkrieger' Deiner Armee einer von ihnen ausgewählt. Die magischen Objekte, die Zaubersprüche, die Wunder und die Erfahrungskarten werden dieser Summe hinzugefügt. Die Auswahl der Figuren muß getroffen werden, bevor andere Wirkungen vor dem Disziplinwurf bestimmt werden (Zauber,

Objekte etc.) Von einem bis 100 Armeepunkte kannst Du eine Figur bestimmen, von 101 bis 102 Punkten zwei Figuren usw.

Für jede dieser Figuren kannst Du zu einem beliebigen Zeitpunkt würfeln. Das Resultat + / X sind Zusatzpunkte, die Du auf die Eigenschaften der Figur verteilen kannst. Du mußt die Punkte nicht sofort aufteilen, aber Zaubersprüche können nicht auf einen schon vergangenen Wurf wirken.

Macht und Glauben können nicht verstärkt werden. Eine Figur, die die Spezialfertigkeit Kommando besitzt, überträgt immer ihre nicht durch Zaubersprüche veränderten Mut bzw. Angst und Disziplinwerte.

Eine Figur kann, außer wenn sie unter dem Effekt eines Zaubers oder magischen Artefaktes steht, nur einmal in einer Runde vom Zauberspruch profitieren. Alle Zauberspruchwürfel einer Figur werden gleichzeitig geworfen. Die Wirkungen verflüchtigen sich mit dem Ende der Runde.

**Besessen:** einige Kämpfer haben die Kontrolle über sich vollständig verloren. Sie sind besessen von einer höheren Macht, die ihren Geist in Besitz genommen hat und ihre Handlungen steuert. Die Auswirkungen der Verletzungen sind geringer. Zum Beispiel gilt eine Schwere Verletzung als Leichte Verletzung. Die Spezialfertigkeit hat jedoch keinen Einfluß auf Betäubt und auf Sofort tot.

**Schnelligkeit:** Krieger mit dieser Spezialfertigkeit können sich dank ihrer langen Gliedmaßen oder ihres geübten Laufrythmus mit besonderem Tempo bewegen. Beim Angriff, beim Lauf und bei der Flucht können sie ihre Bewegung verdreifachen.

**Regeneration / X:** am Ende jeder Spielrunde kann eine verletzte Kreatur versuchen, sich zu regenerieren. Würfle mit einem W6. Bei einem Resultat von / X oder mehr werden die Auswirkungen der Verletzung um einen Grad gesenkt. Z. B. wird aus einer Kritischen Verletzung eine Schwere Verletzung. Nach jedem erfolgreichen Wurf kannst du nochmals würfeln. Achtung: Betäubt und Sofort tot sind keine Verletzungen. Hier ist keine Regeneration möglich.

**Verstärkung:** einige Völker können sich während der Partie Verstärkung holen. Jeder Krieger, der diese Spezialfertigkeit besitzt und als Verlust gilt, wird an den Spielfeldrand gestellt. Zu Beginn jeder Runde wird für jede dieser Figuren mit zwei Würfeln gewürfelt. Bei einem Sechserpasch kannst du die Figur unter den folgenden zwei Einschränkungen an einer beliebigen Stelle des Terrains aufstellen: sie darf keinen Gegner berühren, und sie muß bei der nächsten Bewegungsphase angegriffen werden können. Eine Persönlichkeit kann diese Spezialfertigkeit nicht besitzen.

**Instinktsicherer Schütze:** Schützen, die über diese Fertigkeit verfügen, können schießen, nachdem sie sich um eine Distanz bewegt haben, die größer als ihre Bewegung ist, oder nachdem sie eine Besondere Körperliche Leistung erbracht haben. Sie können ausschließlich auf geringe Entfernung und mit um 3 Punkte erhöhter Schwierigkeit schießen. Sie können ihr Ziel festlegen, wenn sie in ein Kampfgetümmel schießen.

**Eliteschütze:** sie haben eine besonders sichere Hand, jahrelange Erfahrung oder sind einfach nur besonders begabt. Schützen mit dieser Spezialfertigkeit verfehlen selten ihr Ziel. Für sie gilt bei der Fernkampfprobe eine 1 nicht als automatischer Mißerfolg.

**Geborener Kämpfer:** ein geborener Kämpfer besitzt einen ausgeprägten Überlebensinstinkt. Im Nahkampf verfügt er über einen zusätzlichen Würfel. Bei einer Mutprobe gilt eine 1 nicht als Mißerfolg.

**Lebhaftigkeit:** Krieger mit dieser Spezialfertigkeit sind besonders gut koordiniert und haben hervorragend funktionierende Reflexe. Bei einer Initiativprobe und bei einer Leistungsprobe gilt eine 1 nicht als Mißerfolg.

## Spielende

Das Spiel ist zuende, sobald eine der beiden Armeen in einer der folgenden Situationen ist:

- die Spieler wollen die Partie beenden
- auf dem Terrain befindet sich von einem der beiden Armeen keine einzige Figur mehr
- einer der Spieler kann sein Ziel mit Sicherheit nicht mehr erreichen
- einer der Spieler hat sein Ziel erreicht

### VERLETZUNGSTABELLE

Wirf zwei W6. Das niedrigere Resultat bestimmt die Lage der Verletzung.

Achtung: Hier wird nach einer 6 nicht nochmals gewürfelt, und eine 1 gilt als 1 statt als Scheitern.

Die Summe der beiden  $W6 + \text{Kraft des Angreifers} - \text{Widerstandskraft des Opfers}$  bestimmen die Schwere der Verletzung (vertikale Ebene). Aus der Kreuzung der beiden Ebenen wird dann die Verletzung abgelesen. Die Verletzungen zeigen sofort Wirkung.

Schaden	Beine (1)	Arme (2)	Rumpf (3)	Kopf (4-5-6)
0 oder -	Betäubt	Betäubt	Leicht verletzt	Leicht verletzt
1 bis 5	Betäubt	Leicht verletzt	Leicht verletzt	Schwer verletzt
6 bis 10	Leicht verletzt	Leicht verletzt	Schwer verletzt	Kritisch verletzt
11 bis 15	Leicht verletzt	Schwer verletzt	Kritisch verletzt	Sofort tot
16 bis 20	Schwer verletzt	Kritisch verletzt	Sofort tot	Sofort tot
21 oder +	Kritisch verletzt	Kritisch verletzt	Sofort tot	Sofort tot

Wenn der Verletzungswurf ein Pasch ist, dann ist die Verletzung eine Besondere Verletzung. Bei einer Besonderen Verletzung werden Kraft und Widerstandskraft nicht berücksichtigt. Als Modifikatoren sind sie wirkungslos.

### BESONDERE VERLETZUNGEN

Einserpasch: kein Effekt.

Zweierpasch: Betäubt.

Dreierpasch: Leichte Verletzung.

Viererpasch: Schwere Verletzung.

Fünferpasch: Kritische Verletzung.

Sechserpasch: Sofort tot.

Wenn eine Figur verletzt ist, wirkt sich das in der folgenden Weise auf ihre Eigenschaftsproben (Initiative, Attacke, Parade und Fernkampf) aus:

**Betäubt:** - 1 bis zum Ende der Runde.

**Leicht verletzt:** - 1 bis zum Ende der Partie.

**Schwer verletzt:** - 2 bis zum Ende der Partie.

**Kritisch verletzt:** - 3 bis zum Ende der Partie.

**Sofort tot:** die Figur wird aus dem Spiel genommen.

Wenn das Endresultat der Probe (nach eventuellem nochmaligen Würfeln) 1 oder niedriger ist, gilt die Aktion als gescheitert.

***Beispiel:** ein Kritisch verletzter Paladin von Alaban will jemanden mit seinem heiligen Schwert treffen. Seine Attacke liegt bei 4. Wenn er mit dem Wert 6 angreifen will, muß er mindestens eine 5 würfeln ( $5-3=2$ ).*

Wird ein bereits verwundeter Krieger nochmals verletzt, und zwar schwerer als zuvor, dann gelten die Auswirkungen der neuen Verletzung. Bei einer leichteren oder gleich schweren Verletzung wird die alte beibehalten, allerdings in ihren Folgen um einen Grad angehoben. ANMERKUNG: Betäubt und Sofort tot sind keine Verletzungen. Sie verursachen keine zusätzlichen Folgen.

## BEWEGUNGSTABELLE

Das Terrain ist versperrt: Wald, flaches Wasser, Gestrüpp...Jeder versperrte Zentimeter zählt wie 2 cm.

Leiter, Seil...: jeder cm zählt doppelt.

Das Terrain ist unbegebar: Mauer, tiefes Wasser, Erdspalten...UNMÖGLICH.



# DIE VÖLKER

Nach einer langen Zeit des Friedens bricht überall auf dem Kontinent Aarklash wieder Krieg aus. Gefecht folgt auf Gefecht, und eine finstere Ära voll blutiger Schlachten kündigt sich an.

Alle Völker Aarklashs bereiten sich seit langer Zeit auf dieses blutige Zeitalter vor. Einige nennen es das jüngste Gericht, andere Armageddon und wieder andere Renaissance...Aber alle kennen es unter dem Namen Rag'Narok, die Zeitendämmerung.

Die Löwen von Alahan, Hüter der Gerechtigkeit und des Lichts, kämpfen für eine neue Ordnung und das Erblühen Aarklashs. Aber ihr Reich wird von Horden von Untoten bedroht, die aus der Unterwelt zurückgekehrt sind.

Die Nekromanten des Belierordens öffnen von Acheron her, der Welt der Toten, das Portal der Finsternis. Die unbarmherzigen Legionen der Lebenden Toten, die aus dem Portal kommen, sind nur Vorboten einer schrecklichen Macht...

Die Cynwällelfen und ihre majestätischen Drachen erwachen aus einer langen Versunkenheit und blicken auf eine Welt, die sie schon längst vergessen hatte. Niemand weiß, was für eine seltsame Magie hinter ihren technischen Errungenschaften steht...

Die Zwerge von Tir-Nâ-Bor bereiten sich auf Argg-Am-Ork vor, das Ende ihres Zeitalters. In ihren Werkstätten in den Aegisbergen schmieden sie Waffen und Rüstungen, mit denen sie dem Einzigen gegenüber treten wollen, was sie fürchten: dem Tod selber...

Die Anhänger des Greifenreiches Akkylianien sind auf einen neuen Kreuzzug gezogen, um das Grab ihres Propheten zu finden. Mit dem Feuer der Einzigen Wahrheit werden sie im Namen Merins, ihres Gottes, die Welt von ihren Übeln befreien...

Die Orks sind das jüngste und robusteste Volk Aarklashs. Nichts scheint die Krieger des Schakals aufhalten zu können. Wenn sie erst einen Häuptling gewählt haben, werden sie wie ein Sturm über die Welt hereinbrechen...

Die Alchimisten von Dirz und ihre biomechanischen Krieger beobachten von der Wüste Syharhalna aus geduldig ihre Feinde. Auf ein Zeichen ihres Kommandeurs hin werden sie die schlafenden Alptraumgestalten aus ihren Labors befreien und mit ihrer Hilfe eine neue Ordnung in Aarklash errichten...

Die Akkyshanelfen aus dem Wald der Spinnenweben haben eine. Herzen, die so dunkel sind wie die schwärzeste Nacht. Die Schwarzen Witwen treffen ihre Vorbereitungen, um Aarklash ihrer finsternen Göttin Lilith zu opfern...

Die Wolfen sind die größten Räuber Aarklashs. Wer glaubt, daß in ihnen ein Funken Menschlichkeit schlummert, irrt sich gewaltig...Sie betrachten alle, die nicht zu ihnen gehören, als Beute. Die Namen ihrer Opfer weben sie auf ihre Flüsterbänder, und siegestrunken heulen sie Yllia an, den Mond...

Die Völker Aarklashs befürchten, daß die Goblins von No-Dan-Kar die Welt erobern wollen. Für die Goblins steht fest, daß sie das schon geschafft haben. Sie sind überall, wo man auch ist, und man munkelt, sie hätten es fertiggebracht, Trolle zu zähmen...Wer kann den Truppen des Rattengottes die Stirn bieten?

Die Daikinee-Elfen, Opfer eines seltsamen Fluches, wollen den Weg in die Welt der Feen wiederfinden, bevor sie ganz ausgerottet werden. Aber liegt ihr Heil nicht anderswo? Sie werden für sehr leicht verwundbar gehalten, aber ihre Soldaten scheinen mehrere Leben zu haben...

Die Kelten von den Ebenen Avagddus, wilde Nomadenkrieger, sind auf der Suche nach dem Ard Ri, dem großen König, der ihre Clans auf dem Weg ihrer Göttin wieder vereinigen wird. Wird er von den Sessairs kommen, von den Druenen oder aus einem anderen Clan?

Andere Völker beobachten die Vorgänge in Aarklash und warten noch auf den besten Moment, um in den Krieg einzutreten.

Und Du? Mit welchem Volk willst Du in Aarklash hoffen, träumen und kämpfen?

Im Schatten wachen die Götter über das Geschehen.

Die Geheimnisse der Alten offenbaren sich langsam wieder...

# DIE ALLIANZEN

Aarklash befindet sich wieder in einem Kriegszustand, der, wie es aussieht, lange andauern wird...Angesichts der Schrecken verbünden sich einige Völker mit gemeinsamen Interessen oder einer ähnlichen Weltsicht, um gemeinsam den größten Gefahren zu trotzen.

In Abhängigkeit von der Armee, mit der Du spielst, kannst Du bestimmte Allianzen eingehen. Deine Armee darf aber nicht zu mehr als 30 % aus Verbündeten und Söldnern eines anderen Volkes bestehen.

### **Die verschlungenen Pfade der Finsternis:**

- Die Unterwelt von Achéron: Alchimisten, Akkyshans & Drunen.
- Die Alchimisten von Dirz: Acheron & Elfen von Akkyshan.
- Die Elfen von Akkyshan: Acheron & Alchimisten.
- Die Kelten vom Clan der Drunen: Acheron.

### **Die Wege des Lichts:**

- Die Löwen von Alahan: Greifen, Cynwälls & Sessairs.
- Das Greifenreich: Löwen, Cynwälls, Sessairs & Zwerge.
- Die Cynwälls: Löwen & Greifen.
- Die Kelten vom Clan der Sessairs: Löwen, Greifen.

### **Der Lauf des Schicksals:**

- Die Daikinees: Wolfen.
- Die Orks von Bran-ô-Kor: Goblins.
- Die Wolfen Yllias: Elfen von Daikinee.
- Die Zwerge von Tir-Na-Bor: Greifen.
- Die Ratten von No-Dan-Kar: Orks.

## Angst

*"Der Geruch eines Bruders, der im Kampf gefallen ist...und menschliche Däfte..."*

*Es ist nicht schwierig für Onyx und seine Meute ist es nicht schwierig, den maskierten Menschen auf die Spur zu kommen. Ihr Geruch verrät sie von weitem, selbst wenn der Wind nicht günstig steht.*

*Ihre Kleidung und Hautfarbe ist anders als alles, was die Wolfen bis dahin gesehen hatten.*

*Kassar, ein rudelloser Wolfen, hatte Onyx und seiner Meute erzählt, daß in der Wüste menschliche Wesen wie diese hier leben, doch die Wüste war weit vom Wald der Steine entfernt.*

*Offensichtlich froren Sie, obwohl sie schon alles angezogen hatten, was sie besaßen. Bei einigen von ihnen war nicht das kleinste Stückchen Haut mehr sichtbar. Das Klima in diesen Breiten Aarkelashs war rauh.*

*Das würden sie blüßen...sie hatten sich über das Verbot hinweggesetzt und waren in das Heiligtum von Yllia eingedrungen, dem Mond, der Mutter aller Wolfen. Sie hatten einen jungen Wolfenjäger gefangen genommen und in einen Käfig voller seltsamer Instrumente gesperrt.*

*Onyx fragte sich, warum sie einen so weiten Weg auf sich genommen hatten, um einen Wolfen zu fangen. Er wußte, daß sein Bruder noch am Leben war, aber nicht wie lange noch.*

*Diese Menschen verstanden die Sprache des Waldes nicht. Sie blieben zusammen.*

*Einer von ihnen war so groß wie ein Wolfenpredator. Er hatte unglaubliche Muskeln - und Glasaugen. An einigen Körperstellen wuchsen ihm seltsame Wucherungen aus der Haut.*

*Sein mächtiges Schwert würde eine schöne Trophäe sein..*

*Trotz ihrer Ausrüstung bewegten sie sich, ohne das geringste Geräusch zu machen. Aber ihr Gestank war eine Beleidigung für die empfindlichen Nasen der Wolfen. Sie rochen nicht wie normale Menschen. Ihr Geruch war unnatürlich.*

*Sie sollten sterben.*

...

*Die Mitglieder der Sybar-Expedition waren erleichtert, daß sie ihre Mission erfüllt hatten. Das besondere genetische Erbe des jungen Wolfen würde ihres verbessern oder sogar zur Perfektion bringen. Bei ihrer Rückkehr würden sie mit Ruhm überschüttet werden.*

*Zunächst mußten sie den Wald vor Anbruch der Dunkelheit verlassen. Schon einige von ihnen hatten bei diesem waghalsigen Unternehmen den Tod gefunden, und sie hatten noch einen langen Weg vor sich. Das eisige Klima in den nördlichen Gefilden hatte sie gezwungen sich während ihrer Reise immer mehr Kleidungsstücke zu beschaffen. Nur der Skorizenkrieger, der Aufklärer der Truppe, war davon unberührt. Die Technomantiker von Dirz hatten seine Nervenenden so manipuliert, daß er kaum noch Schmerz verspürte. Er nahm weder Hitze noch Kälte wahr.*

*Diese neue Gegend war eine Herausforderung für sein Können. In der Wüste lernte man nicht die selben Lektionen wie im Wald...*

*Der Aufklärer hielt inne. Da waren ganz frische Wolfenspuren...*

---

*Was ist dieses...Etwas?*

*Der Predator beugte verächtlich diesen menschlichen Jäger mit den Krallen auf dem Rücken. Der Mensch machte Anstalten, zu seiner Gruppe zurückzukehren. Er hatte die Spuren gesehen.*

*Der Predator paßte sein Tempo seiner Beute an und näherte sich ihm ganz allmählich.*

...

Der Dämmerungskrieger, der die Gruppe anführte, sah seinen Aufklärer auf sich zukommen. Fast im selben Moment nahm er die riesenhafte Silhouette hinter ihm wahr. Seine Warnung kam zu spät. Der Wolfenpredator hatte sich auf ihn gestürzt. Seine Jagdklinge durchbohrte mühelos die Rüstung des Aufklärers, der einen überraschten Schrei ausstieß. Seine Rückenklängen richteten sich auf und bohrten sich gleichzeitig in den Brustkorb des Angreifers.

Die Armbruster der Sybars boben ihre Waffen, und kurze Zeit später war der Wald von Schreien erfüllt. Eine manngroße Scheibe erschlug einen der Träger des Tanks, zwei Hellebardenkämpfer wurden blitzschnell von einem Wolfen niedergeworfen. Als ein Armbruster auf ein Dickicht zeigte, schossen sofort alle in die Blätter, ein Wolfen taumelte heraus und brach zusammen.

Der Dämmerungskrieger spürte warmen Atem in seinem Nacken. Der Predator war von hinten auf ihn zugeschlichen und schlug ihm seine Krallen in den Rücken, bevor er auch nur schreien konnte.

Der riesige Keratiskrieger zog seine Waffe. Zwei Wolfen liefen direkt auf ihn zu. Den ersten konnte er mit einem Faustschlag abwehren, der zweite fiel seinem Schwert zum Opfer.

Die Alchimisten, die durch den Überraschungsangriff wie gelähmt waren, gewannen allmählich wieder den Überblick. Sie ordneten sich... aber die Wolfen waren schon verschwunden und hinterließen einen Berg Leichen.

Der Tank war intakt.

Der Leiter der Expedition, ein Technomantiker, gab den Befehl, den Marsch fortzusetzen. Denn bald würde die Nacht anbrechen.

Hundert Meter weiter sahen sie die Leiche des Dämmerungskriegers an einem Baum hängen. Dem Technomantiker schien dieser Anblick nichts auszumachen, aber die Soldaten wirkten erschrocken... Und während alle noch auf die sterblichen Überreste ihres Bruders starrten, schnappte die Falle zu. Der Technomantiker und vier Krieger wurden in einem riesigen Netz nach oben gezogen. Ein Kugelbagel ergoß sich über die Truppe. Die Soldaten flohen in alle Richtungen.

Nur der Keratiskrieger war geblieben. Er würde die Gefangenen befreien, koste es was es wolle.

Ein Wolfen näherte sich langsam. Sein Blick war mordlustig und seine Bewegungen die eines geborenen Kämpfers.

Während die untergehende Sonne den Himmel rot färbte, wurden die Rufe und Schreie der Flüchtigen immer schwächer. Der Keratis zog sein Schwert.

...

Onyx wollte sich für diesen Kampf belohnen. Der Schädel dieses mißgestalteten Riesen würde sich gut in seine anderen Trophäen einreihen. Die anderen Mitglieder seiner Meute hatten sich an die Verfolgung der Flüchtigen gemacht.

Er wußte jetzt, was den Menschen ihren besonderen Geruch verlieh. Es war ihr Blut, ihr vergiftetes Blut, dem irgendwelche unreinen Substanzen beigemischt wurden. Dieser Krieger rocht besonders stark.

Seine Waffe, die wie eine Mondsichel geformt war, schrie nach Blutvergießen.

...

Der Keratiskrieger wollte den Wolfen angreifen, um ihn abzulenken. So würde sein Meister, der Technomantiker, Zeit haben, um sich zu befreien. Er stieß ein drohendes Grummeln aus. Aber der Wolfen war schneller, weil er keine Rüstung trug. Das Schwert des Keratis drang in einen Baumstumpf, sofort zog er es wieder hinaus. Onyx nutzte den Moment, um diesem Monster eine tiefe Wunde am Schenkel beizufügen. Der Syhar brüllte nochmals, diesmal jedoch viel lauter, und fuchtelte ihm mit seiner Klinge vor der Nase herum. Aus dem Augenwinkel sah er andere Wolfen näherkommen. Sie trugen Leichen seiner Kameraden mit sich. Der Keratis strengte sich noch mehr an. Die Zweige waren ihm im Weg... er kam einfach nicht an diesen verfluchten Wolfen heran.

Inzwischen hatte sich Der Technomantiker befreien können. Er verschaffte sich einen Überblick und gab seinen Männern Zeichen zur Flucht. Doch damit schickte er sie in einen sicheren Tod. Einen tötete eine Armbrust, zwei andere wurden geschnappt und sofort in Stücke zerrissen. Der Keratis war verschwunden. Aber der Magier von Dirz war noch am Leben.

...

Endlich nahm Onyx Zeichen von Müdigkeit bei seinem Gegner wahr. Seine Schläge wurden ungenau und schwach, und sein Atem ging stoßweise. Er bewegte sich weniger schnell. Es war nur noch eine Frage der Zeit...

Endlich bekam der Wolfen die Waffe des Keratis' zu fassen und riss ihm die Maske herunter. Ein haarloses, schneeweißes und ziemlich menschliches Gesicht blickte ihn an. Fast sah er aus wie Yllia aus der Ferne.

Der Keratis war hilflos. Ohne die Substanzen, die seinen Organismus auf Hochtouren laufen ließen, war er ein Nichts. Nun füllten sich Seine Lungen mit der Waldluft, und er atmete einen seltsamen Dampf aus. Sein Atem war pfeifend wie bei einem Sterbenden.

Onyx bereitete seinem Leiden ein Ende. Mit einer einzigen Bewegung schnitt er ihm die Kehle durch.

Dann nahm er das blutrinntige Schwert mit sich. Noch nie hatte ein Wolfen eine solche Waffe besessen.

Der Technomantiker war auf der Hut. Der Schweiß stand ihm auf der Stirn. Inzwischen war es tiefste Nacht, und er war allein im Wald von Düşba. Jedes der fremden Geräusche der Natur drang in sein Gehör, alles klang bedrohlich...

Wenn er rennen würde, wäre er verloren. Blicke er stehen, dann würden die Wilden ihn finden.

Die Entscheidung wurde ihm abgenommen.

Ein Wolfen kam langsam mit angelegten Ohren auf ihn zu.

Er verströmte einen seltsamen Geruch, wie von chemischen Substanzen, und sein Fell glänzte vor Nässe...

Das war der Jäger, den er gefangen hatte...

'Und die Helden werden das Banner der Götter heben. Die Anführer der Armeen kündigen das letzte Zeitalter an. Ein Zeitalter voller Siege und Niederlagen...  
...das Zeitalter von RAG'NAROK.'