

RACKHAM

CONFRONTATION

Die Vorhut der Ritter hatte den Gipfel des Hügels erreicht. Der Himmel war aschfarben, und das Tal unterhalb schien in Bewegung, wie das Meer bei einem Unwetter. Der Himmel verdunkelte sich überall, und der Mond Yllia würde Lahn, das Sonnengestirn, bald vollkommen verdecken. Der Zusammenstoß der beiden Sterne schien wie ein Vorbote der kommenden Schlacht...

Urland von Montvert legte sich den Heraldkragen mit dem Emblem des Königreiches von Alahan um und zog das Schwert seiner Vorfahren. Der Himmel war von Blitzen zerrissen, in deren Licht seine edle Statur aufleuchtete. Er trug eine schwere Rüstung, so daß er von weitem aussah wie eine Bronzeplastik, deren Augen die Dunkelheit durchdrangen.

Der Regen prasselte auf die schweren Rüstungen, während Urland immer noch die Umgebung beobachtete, die sich von Minute zu Minute veränderte. Der gesamte Horizont schien in Bewegung, und es sah so aus, als ob sich unten im Tal eine riesige Flutwelle ausbreitete. Das Gewitter peitschte mit immer heftigerer Wucht.

Die Atmosphäre wurde drückender, und als ob es nicht schon genug schlechte Vorzeichen gegeben hätte, erschien nun auch noch ein vor Dunkelheit waberndes Portal. Es öffnete sich, und wie ein stinkender Schlund spie es Massen unförmiger Wesen aus: eine zähe Flut von Zombies und Skeletten, von Golems und Crâne-Kriegern ergoß sich in das Tal.

Urland berührte abwesend den Kragen seiner Rüstung, bevor er zu seinen Männern zurückkehrte. Er gab seinen Hauptleuten schnell einige Anweisungen und schickte geistesgegenwärtig einen Boten zur nächsten Festung, um die dringend benötigte Unterstützung anzufordern. Er ließ seinen Blick über die langen Reihen von Rittern schweifen. Jeder von ihnen salutierte und hob seine Lanze. Ihre Gesichter waren vollkommen unter den Helmen verborgen und nur die Augen funkelten entschlossen hinter den Metallvisieren. Urland hob seinen bewaffneten Arm. Das Signal zum Angriff.

Die Kolonne setzte sich langsam in Bewegung und ging kurz darauf zum Galopp über, um eine Kavallerieattacke gegen die Legionen der Verdammten einzuleiten.

An deren Spitze waren die Crâne-Krieger. Die Nekromanten hatten alle dunklen Mächte beschworen, um diese Kreaturen ihren Feinden entgegen zuwerfen und diese unter der Masse rostender Schwerter und faulender Krallen zu begraben um sie sich selbst gleich zu machen. Vor langen Zeiten waren sie große Männer gewesen. Aber durch ein verhängnisvolles Schicksal waren sie auf Abwege geraten, und Magier und Hexenmeister hatten ihr Wesen verändert und sie zu Untoten gemacht, deren Körper unmenschlich stark waren. Doch ihre Seelen hatten alle menschlichen Züge verloren und waren auf alle Ewigkeit verdorben. Von nun an waren sie nur noch die Sklaven ihrer düsteren Herren: der Geisterbeschwörer von Bélial.

Die ersten Reihen der Ritter brachten die Vorhut der Untoten zu Fall. Sie handelten schnell und tödlich. Stahl traf auf Stahl, Schwerter zuckten zwischen den Leibern, und die Luft war von dem Kreischen der Waffen auf Rüstungen erfüllt. Lanzen durchbohrten verdorrtes Fleisch und zerbrachen die uralten Knochen.

Die Rüstungen der Krieger fingen die Stöße ab, aber der Kampf war ungleich: jede der erschlagenen Kreaturen gebar zwei neue. Einer nach dem anderen verließen die Ritter im Kampf das Schlachtfeld, wenn sie nicht schon vorher gefallen waren.

Mitten im Gefecht versuchte Urland, den Angriff eines riesenhaften Golems abzuwehren. Seine Stirn glänzte von Schweiß. Der Golem heulte wie wild auf und schlug mit seinen eisernen Klauen um sich. Als Urland sah, wie seine Mitstreiter zurückwichen, befahl ihn Angst. Er, Urland, hatte die Pflicht, Widerstand zu leisten bis zuletzt; bis zum Ende der Schlacht seinen Mut und seinen Willen zu behalten...

Noch während er mit sich baderte, wurde er von Feinden umzingelt, zu Boden geworfen und überwältigt; und noch bei Sinnen sank er zu den Füßen seiner Widersacher nieder.

Vom Portal her erschallte der Ruf des Bélial, des Prinzen der Abysen. Er, der die Schwarzen Hörner trägt - Zeichen der Nekromanten -, schritt zur Betrachtung seines Werkes: dem Triumph des Todes über das Leben.

Als endlich die Verstärkungstruppen den ehemals saftig-grünen Gipfel erreichten, war die düstere Legion um hunderte von Kreaturen angewachsen. Die Ritter von Lion bereiteten sich auf ihren Angriff vor und betrachteten das Tal, das sich vom Blut ihrer Helden tiefrot gefärbt hat. Im Licht der zuckenden Blitze sahen sie den finsternen Moloch, der sich durch die Ebene auf sie zumälzte. Über allem lag eine unheimliche Ruhe. Hier war die Schlacht verloren...

...aber der Krieg hatte gerade erst begonnen...

1. EINLEITUNG

Du verfügst mit diesem Heft in Deinen Händen über die **kompletten** Regeln des Miniaturenspiels CONFRONTATION.

Nahezu alles was Du zum Spielen von CONFRONTATION benötigst, ist in einem Blister enthalten: die Spielfigur im üblichen Maßstab, Armeekarten und Regelheft ermöglichen Dir, ohne großen Aufwand Schlachten, Hinterhalte oder Duelle nach eigener Vorstellung zu gestalten. Du führst die Armeen Deines Volkes in die schicksalhaften Begegnungen auf den Schlachtfeldern Aarklash; dort, wo gepanzerte Zwerge keinen Fußbreit vor Horden Untoter zurückweichen, marodierende Goblinbanden immer wieder Siedlungen des Königreichs Alahan plündern oder die Templer des Greifenreiches dem heidnischen Wolfenvolk ihre Botschaft durch Flamme und Schwert verkünden.

Ohne weiteres kann man schon mit wenigen Figuren auf dem Spielfeld taktieren, und mit jedem Monat nehmen die Möglichkeiten, Deine Armeeaufstellung zu variieren, zu. In regelmäßigem monatlichem Abstand wird es neue Figuren geben. Nicht nur Unterstützung für bestehende Fraktionen, sondern auch neue Völker sind dabei. Die barbarischen Kelten von Avaggu oder die Alchimisten von Dirz werden als treue Bündnispartner oder auch als unberechenbare Feinde das Spiel bereichern und die Welt von Aarklash bevölkern.

Nicht zuletzt kommen auch die unberechenbaren Kräfte der Magie über Aarklash, so daß ab Februar 2001 Schamanen, Magier und Elementare Deine Armee verstärken werden. In jedem dieser Blister finden sich dann neben den Miniaturen der Zauberer auch ihre gesamten Sprüche & Flüche sowie das Regelwerk INCANTATION, welches ausführlich das Magiesystem beschreibt.

Nach und nach wird sich also die Kampfkraft Deiner Armee verstärken, und Du kannst von Anfang an bestimmen, aus welchen Figuren Deine Truppen bestehen sollen. Schnell und flexibel lassen sich die Fraktionen zusammenstellen, und selbst kleine Armeen versprechen einen langen Spielspaß, da interessante Details immer wieder zu wechselnden und überraschenden Taktiken führen können.

Die im Oktober 2001 erscheinenden Regeln INCARNATION lassen sich ohne weiteres in die bestehenden Regeln einbinden, ergänzen sie aber um ein neues spannendes Element. Es wird möglich sein, einzelne Charaktere, welche innerhalb Deiner Armee eine ganz besondere Rolle spielen, weiterzuentwickeln und auf diese Art zu verbessern.

Das einzige, was Du über den Inhalt eines Blisters hinaus benötigst, ist eine Spielfläche (ca.60 x 60 cm) und eine Handvoll 6-seitiger Würfel. Sobald Dir diese beiden Dinge zur Verfügung stehen, kannst Du ohne weiteres mit CONFRONTATION beginnen.

Die Karten

Die Spielwerte jeder Figur sind alle auf einer Karte zu finden, auf der sogenannten **Armeekarte**. Einige Figuren verfügen noch über zusätzliche Karten, die z.B. magische Artefakte, besondere Gegenstände oder Talismane beschreiben.

Beschreibung der Eigenschaften

Die Fähigkeiten jeder Figur werden durch ihre Eigenschaften festgelegt. Jede Haupteigenschaft entspricht einem bestimmten Symbol.

Die Bezeichnung zeigt an, zu welcher Einheit und zu welchem Volk die Figur gehört. Bei Eigennamen gelten immer automatisch die Regeln für Persönlichkeiten (Charaktere).

Bewegung: Gibt die Strecke in Zentimetern an, die eine Figur auf dem Spielfeld in Standardsituationen pro Runde bewegt werden kann.

Initiative: Sie steht für die Reflexe, die Schnelligkeit der Reaktion. Bei einem Nahkampfgefecht dient der Initiativwert dazu, festzulegen, wer den ersten Schlag ausführt. Der Krieger mit dem höheren Initiativwert hat die größeren Chancen, als erstes einen Angriff auszuführen.

Attacke: Die erste Zahl legt die Waffenkenntnis und den Grad der Beherrschung der Kampftechniken fest. Sie ist die Nahkampffertigkeit. Je höher der Wert, desto geschickter und furchterregender ist der Kämpfer bei der Handhabung der Waffen.

Die zweite Zahl steht für die **Stärke** der Attacke. Muskelkraft und die Fähigkeit, dem Gegenüber gravierende oder weniger schwere Verletzungen zuzufügen sind hier maßgeblich. Auch hier gilt je höher, desto besser.

Parade: Der erste Wert steht für Ausweichen, Abwehr von Angriffen und die Fähigkeit, Waffen und Schilder zur Verteidigung zu nutzen. Wie bei Attacke gilt: je höher der Wert, desto leichter fällt es der Figur, die Schläge ihrer Gegner zu kontern.

Der zweite Wert ist die **Widerstandskraft**. Sie repräsentiert die Ausdauer einer Figur und ihre Fähigkeit, Schmerz und Verletzungen zu ertragen, ohne das Bewußtsein zu verlieren oder zu sterben.

Fernkampf: Die Möglichkeit, Schußwaffen (Bögen, Musketen, etc.) und Wurfgeräte (Speere, etc.) zu verwenden. Auf einigen Armeekarten erscheint keine Fernkampffertigkeit, was einfach bedeutet, daß die Figur oder die Einheit

keine Schußwaffen besitzt und deshalb nicht schießen kann. Die verwendete Waffe, die Reichweite des Schusses (in cm) sowie ihre **Schußstärke** sind unter „**Ausrüstung**“ auf der Armeekarte vermerkt.

Mut: Zeigt die Tapferkeit und die Kaltblütigkeit an. Sie ist die Fähigkeit, der **Angst** zu widerstehen. Je höher der Wert ist, desto besser hält die Figur den Anblick furchteinflößender Kreaturen aus. Mut und Angst besitzen ein ähnliches Symbol. Drückt es Mut aus, so ist sein größerer Teil hell gehalten.

Angst: Ist dem Mut gegenübergestellt. Furchteinflößende Wesen können Panik unter den Feinden auslösen, die zum Ausbruch des absoluten Chaos in den gegnerischen Reihen führen kann. Mut und Angst besitzen ein ähnliches Symbol. Drückt es Angst aus, so ist sein größerer Teil dunkel gehalten. Figuren die Angst erzeugen, fürchten keine anderen Figuren.

Disziplin: Mißt den Willen, das Kommando zu übernehmen oder schnell auf Befehle zu reagieren. Figuren mit einem hohen Disziplinwert sind wertvolle Befehlshaber.

Macht: Die einzige Eigenschaft, die nicht in CONFRONTATION vorkommt. Sie ist das Vermögen, sich der Magie zu bedienen und über Schicksale zu entscheiden. Nur die Zauberer und einige wenige Figuren verfügen über Macht. Mehr darüber erfährt ihr in Incantation, dem Magiesystem., erhältlich in deutscher Sprache ab Februar 2001 in jedem Magierblistern.

Die **Ausrüstung** zeigt Waffen, Rüstung und Gegenstände, die Figuren bei sich tragen. Einige Spezialausstattungen sind bestimmten Truppen vorbehalten, wie z.B. den Kundschaftern der Dunkelelfen.

Die **Spezialfertigkeiten** zeigen Besonderheiten der Figuren. Am Ende des Heftes findest Du die Erklärungen der verschiedenen Fertigkeiten.

Die **Armeepunkte** dienen der Zusammenstellung gleichwertig bemessener Truppenwerte. Je höher der Punktwert einer einzelnen Figur, desto stärker der bemessene Kampfwert. Der auf der Armeekarte vermerkte Punktwert gilt immer für eine einzelne Figur (Drei Greifenspeerträger in einem Blistern mit einer Karte kosten also nicht 15 Armeepunkte, sondern 45. Sie werden aber zusammen aufgestellt. Wenn die Karte gezogen wird, werden alle 3 Figuren aktiviert).

Die Eigenschaftsproben

Im Verlauf des Spiels müssen die Spieler auf besondere Eigenschaften würfeln. Ein sechsseitiger Würfel (W6) entscheidet über den Erfolg oder Mißerfolg einer Aktion.

Das Ergebnis des Wurfs wird dem Wert der entsprechenden Eigenschaft zugerechnet. Je höher das Ergebnis ist, desto besser sind die Chancen, eine Aktion erfolgreich durchzuführen. (Beispiel: Initiativgrundwert von 2 + gewürfelte 5 ergibt 7!).

Wird eine 6 gewürfelt, so wird der Wurf wiederholt. Er gilt als nach oben offen, das heißt darauffolgende Augen werden dazu addiert. Im Gegensatz dazu ist die Aktion automatisch gescheitert, wenn eine 1 als erstes gewürfelt wird. Die 1 wird dann auch nicht zu dem ursprünglichen Wert dazugezählt, sondern gilt gleich 0.

Ausnahme: Wenn die 1 auf eine zuvor erwürfelte 6 folgt, wird sie zu dem vorhergehenden Wert zugerechnet und verliert nicht ihren Punktwert.

Vorbereitung des Spiels

Die beiden Feldherren (Spieler) einigen sich über die Punktzahl ihrer Armeen. Anhand der vorhandenen Einheiten und Persönlichkeiten rechnen die Spieler den Wert ihrer Truppen aus (so ergibt sich die Gesamtsumme der **Armeepunkte** aller ihrer Figuren, die eingesetzt werden sollen). Für ein ausgewogenes Spiel empfehlen sich gleiche Gesamtpunktzahlen. Das Gesamtergebnis eines Spielers darf leicht über dem des Gegners liegen, solange der Unterschied nicht mehr als 15 % beträgt. So wird nur der Feldherr, der die bessere Strategie verfolgt, den Sieg über seine Gegner davontragen.

Das Terrain

Confrontation kann bereits auf einer Grundfläche von 40cm x 60cm gespielt werden. Diese Fläche ist beliebig variierbar. Am ehesten empfehlen wir 1m x 1m. Die folgende Spielvorbereitung dient dazu, die Größe und Gestalt des Terrains festzulegen. Denkbar wären unüberwindbare Hindernisse auf dem Gebiet, beispielsweise Felsen oder auch einfach versperrte Orte: dichten Wald oder Unterholz, welche die Kämpfer am Vorwärtskommen hindern oder es verzögern. Die Spieler entscheiden gemeinsam, ob und wo sich diese besonderen Stellen auf der Spielfläche befinden. Abwechselndes Aufstellen von Geländeelementen ist auch ein bewährter Weg, um interessante Schlachtfelder zu gestalten. Wenn das Schlachtfeld aufgebaut ist, wird es in zwei gleich große Hälften aufgeteilt, die Aufstellungszone. Am gerechtesten ist es, wenn ausgewürfelt wird, welcher der beiden Spieler seine Aufstellungszone wählen kann. Ein weiterer Vorteil dieser Methode besteht darin, daß das Gebiet gleichmäßig mit Hindernissen ausgestattet ist, da keiner der Spieler im voraus weiß, welches seine Hälfte sein wird. Bei nicht vorhandenem Spieltisch empfehlen wir ein bißchen Fantasie einzusetzen, um mit Bücherstapeln und darüberliegendem Tuch und blau aufgemalten ausgeschnittenen Streifen, z.B. Hügel und Fließchen darzustellen. Wälder und Äcker oder Straßen lassen sich auf gleiche Weise farbig festlegen, bzw. bildet eine beklebte alte Teedose oder Joghurtbecher sehr schnell einen Wachturm. Streichhölzer und Zahnstocher sind erstklassige Zäune und ermöglichen einen ersten Einstieg. Unterschiedliche Geländeformen sorgen für mehr strategische Elemente und können auch zur Generierung kleiner Szenarien herangezogen werden.

2. DIE SCHLACHT

Aufstellen der Figuren

Die **Armeekarten** der beiden Spieler werden zusammengemischt und verdeckt als ein Stapel hingelegt. Durch einfachen Würfelwurf (W6) wird bestimmt, welcher Spieler als erstes eine Karte ziehen darf. Die Figur/en der abgebildeten Karte (bei zwei oder mehr Figuren in einem Blister symbolisiert eine Karte die ganze Einheit) muß in der entsprechenden Spielerhälfte aufgestellt werden, d.h. wenn ein Spieler eine Karte mit einer feindlichen Figur zieht, muß sein Gegner die entsprechende Figur/en aufstellen. Ein Spieler darf niemals eine Figur platzieren, die nicht zu seiner Armee gehört.

Ist die Figur gesetzt, werden die Karten abwechselnd gezogen, bis alle Figuren auf dem Schlachtfeld positioniert sind..

Auf keinen Fall darf eine Figur so aufgestellt werden, daß sie in der ersten Runde eine gegnerische Figur angreifen kann (Bewegungswert in cm x 2).

Zieht ein Spieler eine seiner eigenen Karten, darf er sich entscheiden, ob er die Figur sofort setzt oder ob er sie lieber in der Hand behalten will und nicht aktiviert, bis er das nächste Mal eine Karte zieht. In der darauffolgenden Runde hat er dann die Wahl, entweder die Figur der neugezogenen Karte zu plazieren oder die der Karte, die er noch in der Hand hält, oder sogar beide zugleich. Mehr als eine Karte darf der Spieler nicht in der Hand halten.

Wenn ein Spieler mit dem Ziehen einer Karte an der Reihe wäre, aber keine Karten mehr da sind, muß er die Figuren setzen, die auf der Karte sind, die er jetzt noch in der Hand hält.

Die Spielvorbereitungen sind abgeschlossen, wenn alle Karten gezogen und ausgespielt wurden. Die erste Runde CONFRONTATION kann beginnen.

Die Spielrunden

Eine Partie CONFRONTATION ist in Runden eingeteilt, die jeweils verschiedene Aktionen der Krieger darstellen. Jede Runde besteht immer in der gleichen Reihenfolge aus drei Phasen. Zuerst bewegen die Spieler ihre Truppen, danach kommen die Schuß- und Wurfaffen zum Einsatz und die letzte Phase ist die Nahkampfphase. Wenn diese beendet ist, folgt die nächste Runde des Spiels.

Die Phasen

1. Bewegungsphase
2. Fernkampfphase
3. Nahkampfphase

Der Disziplinwurf

Am Beginn jeder Runde wird ein Disziplintest durchgeführt. Dazu wird die Figur mit dem höchsten Disziplinwert in deiner Armee, die noch im Spiel ist, herangezogen. Würfle mit einem W6 und addiere die Augenzahl zu deinem Disziplinwert. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis hat für diese Runde folgende Vorteile:

- (1) Er kann in der Bewegungsphase als erster eine Karte ziehen.
- (2) Er kann statt einer zwei Karten auf der Hand behalten.
- (3) Bei gleicher Initiative dürfen seine Truppen in der Fernkampfphase und später bei Incantation (in der Magiephase) als erste handeln.
- (4) Er bestimmt, wie die Nahkampfgefechte aufgeteilt werden und in welcher Reihenfolge die Kämpfe stattfinden.

I. Die Bewegungsphase

In der Bewegungsphase ziehen die Spieler ihre Figuren über das Schlachtfeld. Um festzulegen, welcher Krieger sich als erstes bewegen wird, werden alle Karten zusammengemischt und erneut als ein verdeckter Stapel hingelegt. Der Spieler, der den Disziplintest gewonnen hat, zieht die erste Karte (s.a. Disziplinwurf). Jede Figur darf sich um höchstens die Anzahl von Zentimetern bewegen, die ihr **Bewegungswert** vorgibt. Sie darf sich frei in alle Richtungen und auf jedes Ziel hin bewegen. Sie muß nicht gezwungenermaßen ihren **Bewegungswert** voll ausnutzen, und der Spieler darf sich auch dazu entscheiden, sie gar nicht zu bewegen. Die Karten werden anschließend wechselseitig gezogen.

Manchmal wird die Bewegung der Truppen durch Hindernisse erschwert, also verzögert. Das heißt, daß ihr Vorwärtkommen je nach der Art des angetroffenen Hindernisses verringert wird. In der Bewegungstabelle ist vorgegeben, wie sich die Bewegung abhängig von der Art des Terrains bzw. der Hindernisse verändert.

Bewegungstabelle

Das Gebiet ist versperrt: Wald, Sümpfe, Unterholz...	jeder schwer durchquerbare cm gilt doppelt (1 cm = 2 cm)
Das Gebiet ist undurchdringlich: Mauern, tiefes Wasser, Erdspalten...	Bewegung UNMÖGLICH

Der Eilmarsch

Eine Figur kann einen Eilmarsch (bis zum doppelten Bewegungswert) durchführen, wenn sie folgende Bedingungen erfüllt: Diese Runde nicht anzugreifen bzw. zu schießen und sich einer feindlichen Figur höchstens bis auf die Hälfte ihrer **Bewegungsweite** zu nähern (Beispiel: Agonn der Alahaner beschließt einen Eilmarsch durchzuführen, dürfte aber nicht näher an den Goblin Becbunzen heran als max.5 cm, da dies die Hälfte der Bewegungsweite von Becbunzen ist, dessen Grundwert 10 cm beträgt).

Der Angriff

Der Angreifer kann seinen **Bewegungswert verdoppeln**. Der Angriff ist eine sehr schnelle Bewegung, die ein Zusammentreffen Basis an Basis mit einer feindlichen Figur zur Folge hat. **Einem Krieger, der von einem Feind angegriffen wird, werden vom Initiativwert, vom Angriffswert und vom Verteidigungswert je 1 Punkt abgezogen**. Der verminderte Punktwert gilt bis zum Ende der Runde. Nach einem erfolgreich verlaufenen Angriff, d. h. wenn sich die feindliche Figur innerhalb der vorgegebenen Distanz befindet, müssen die beiden Figuren Basis an Basis miteinander stehen. Von der Größe der Basen ist abhängig wie viele Gegner maximal an einem Nahkampf teilnehmen können:

- eine Infanteriebasis: max. 4 Gegner Infanterie oder Kavallerie, 4 Gegner Kreaturen,
- eine Kavalleriebasis: max. 6 Gegner Infanterie oder Kavallerie, 4 Gegner Kreaturen,
- eine Kreaturenbasis: max. 8 Gegner Infanterie oder Kavallerie, 4 Gegner Kreaturen,

Wenn das Ziel außerhalb der Reichweite liegt (Bewegungswert x 2), bewegt sich der Angreifer **in jedem Fall** um seinen **doppelten Bewegungswert** in die angegebene Richtung, d.h. jeder Angriff muß klar angesagt werden, es darf vorher nicht ausgemessen werden. Angegriffen werden dürfen nur Figuren, die sich in einem Blickwinkel von 180° vor dem Angreifer aufhalten und nicht vollständig von einem Hindernis verdeckt werden, sich also in Sichtlinie zur angreifenden Figur befinden. Außerdem sollte nach Möglichkeit die am nächsten stehende feindliche Figur angegriffen werden. Eine Figur, die keinen Kontakt trotz angesagten Angriffs herstellen kann, darf in der anschließenden Fernkampfphase nicht schießen.

Die Rolle der Angst

In CONFRONTATION gibt es sehr abstoßende und furchterregende Wesen; einige von ihnen sind mit einer böswilligen Intelligenz oder mit außergewöhnlichen Fähigkeiten begabt.

Manche Krieger verlieren bei einem solchen Anblick ihre Besonnenheit und können nicht mehr so agieren wie gewöhnlich: sie befolgen Befehle nicht mehr, ergreifen die Flucht usw..

Bevor ein Krieger eine solche Kreatur angreift und in einen Kampf verwickelt, muß er sich einer Probe unterziehen, um zu wissen, ob er seine Angst besiegen kann. Diese Regel gilt auch für den Fall, daß ein Krieger von einem furchteinflößenden Wesen angegriffen wird.

Bei einer solchen Probe wirf einen **W6** und addiere das Ergebnis zum **Mutwert** der Figur. Wenn das Ergebnis den **Angstwert** Ihres Gegners übertrifft oder ihm gleich ist, ist die Prüfung bestanden und der Kampf verläuft normal. Wenn eine Figur eine angsteinflößende Kreatur angreifen will, muß sie eine Mutprobe bestehen, **bevor** sie sich bewegt. Besteht sie die Probe nicht, kann sie sich während der laufenden Bewegungsphase nicht mehr fortbewegen - sie ist vor Angst wie gelähmt.

Wenn also die Prüfung nicht bestanden wird, ergreift der Krieger die **Flucht oder verharrt an Ort und Stelle**. Er wendet der Kreatur den Rücken zu und bewegt sich mit **doppeltem Bewegungswert (cm x2)** von ihr weg, wenn er angegriffen wurde oder verharrt in lähmender Angst, wenn er angreifen wollte.

Hat eine angsteinflößende Kreatur einen Feind angegriffen und dieser flieht, **muß** diese ihren Angriff fortsetzen. Sie benennt ein neues Ziel und verwendet den Rest ihres Bewegungswertes, um es zu erreichen. Das gilt solange, bis sie ihre Bewegungsmöglichkeit vollständig ausgenutzt hat.

In jeder Bewegungsphase kann sich der Krieger in dem Moment wo er an der Reihe ist, also seine Armeekarte gezogen wurde, wieder einer **Mutprobe** unterziehen, um seine Angst zu überwinden (**festgelegte Schwierigkeit 6**). Bei Nichterfolg flieht er weiter. Wenn ein unter Angst stehender Krieger angegriffen wird, werden ihm je 2 Punkte vom Initiativ-, Attacke- und Paradewert abgezogen. Verläßt die Figur das Spielfeld, so gilt sie als Verlust.

Bei einer Mutprobe zählt eine 1 nicht gleich 0, sondern wird dem Wert zugerechnet. Dies ist **die einzige Ausnahme** von der Regel der 1 (normalerweise immer ein Mißerfolg) für die Proben auf Eigenschaften.

Falls mehrere Figuren eine Kreatur angreifen, die ihrem Gegenüber Angst einflößt, unterzieht sich die gesamte Gruppe nur einer Probe. Es wird vom **höchsten Mutwert** ausgegangen, dem dann **für jeden beteiligten Krieger noch ein Punkt** zugerechnet wird. Das so erreichte Ergebnis gilt für jeden an diesem Gefecht beteiligten Krieger. Entsprechend wird verfahren, wenn mehrere angsteinflößende Kreaturen angreifen: ihnen steht dann ebenso der **Bonus von pro Krieger + 1 Punkt auf den höchsten Angstfaktor** zu.

Hat ein Krieger seine Angst besiegt, so wird er bis zum Ende der Partie von ihr nicht mehr beeinflusst. Angsteinflößende Wesen sind selber immun gegen Angst.

II. Fernkampfphase (& Magiephase)

Das erste Anzeichen für ein Gefecht ist häufig das Pfeifen der Geschosse, die über das Schlachtfeld fliegen..

Die Fernkampfprobe

In der Fernkampfphase kommen die mit Schußwaffen ausgerüsteten Truppen zum Einsatz und können auf Feinde schießen, die sich in ihrer Sichtlinie befinden. Zwischen dem Schützen und seinem Ziel darf sich kein Hindernis befinden, das die Figur vollständig verdeckt.

Um schießen zu können, darf ein Krieger sich weder in einer **Nahkampfsituation** befinden, keinen **Eilmarsch** gemacht, noch in der **Bewegungsphase** eine andere Figur **angegriffen** haben. Der Spieler zeigt auf den Feind, den er treffen will. Das Ziel muß sichtbar sein und sich in einem Radius von 180° vor der Figur befinden. Der Abstand zwischen dem Angreifer und dem Ziel darf nicht ausgemessen werden, bevor der Spieler das Ziel nicht eindeutig bezeichnet hat. Als Schütze muß man sich auf die Schätzung verlassen, um zu entscheiden, ob sich das Ziel in Reichweite der entsprechenden Waffe befindet.

Sobald der Spieler auf sein Ziel gezeigt hat, wird die Distanz ausgemessen. Ist die Entfernung größer als die Maximalreichweite der Schußwaffe, gilt der Schuß automatisch als verfehlt.

Die Krieger schießen einer nach dem anderen, beginnend mit dem, der den höheren **Initiativwert** hat. Wenn mehrere Kämpfer **denselben Initiativwert** haben, entscheidet der Spieler, der diese Runde den Disziplinwurf für seine Seite gewonnen hat. Um den Schuß auszuführen, würfelst Du sein Ergebnis aus: nimm einen **W6** und addiere das Ergebnis zum **Fernkampfwert** des Schützen. Je nach Reichweite spielt der Schwierigkeitsgrad eine mehr oder weniger wichtige Rolle. Ein Schuß mit geringer Reichweite erreicht sein Ziel, wenn das Ergebnis der Fernkampfprobe **4** oder höher ist. Für einen Schuß mit mittlerer Reichweite muß **7** oder mehr erreicht werden, und **10** oder mehr bei einem Schuß mit großer Reichweite. Wird eine 1 gewürfelt, gilt das grundsätzlich als Scheitern. Trifft der Schuß sein Ziel, so wirft der Angreifer zwei Würfel, um Grad und Art der Verletzungen zu bestimmen. Hierzu bezieht er sich auf die **Verletzungstabelle**. Das Resultat tritt mit sofortiger Wirkung ein. Es kommt vor, daß in bestimmten Situationen das Treffen des Ziels erschwert wird. In diesem Fall erhöht sich die Trefferschwierigkeit. Diese Modifikatoren finden sich in der **Fernkampftabelle** und sind kumulativ, rechnen sich also auf.

Die Fernkampftabelle

Situation	Schwierigkeit
Schuß mit geringer Reichweite	4
Schuß mit mittlerer Reichweite	7
Schuß mit großer Reichweite	10
Das Ziel ist nur teilweise sichtbar	+1
Das Ziel berührt ein Hindernis	+1
Der Schütze hat sich während der Runde bewegt	+1

In den Nahkampf schießen

Will ein Krieger mit einer Schuß- oder Wurfwaffe einen Feind treffen, der an einem Nahkampf beteiligt ist, kann er in die Menge schießen. Da man aber willentlich in Kauf nimmt auch seine eigene Figur zu treffen, entscheidet bei einem Treffer der Würfel welche Figur getroffen wurde. Bei 1-3 die eigene, bei 4-6 der/die Gegner. Bei mehreren möglichen Figuren wählt der betroffene Spieler die Figur aus, für die der Verletzungswurf gilt.

III. Die Nahkampfphase

Der Nahkampf ist die entscheidende Phase von CONFRONTATION. In diesem Moment zeigt sich, ob die Taktiken der Feldherren in gewünschter Weise Wirkung zeigen: hier entscheidet sich das Schicksal der Kämpfer.

Das Kampfgetümmel entwirren

Bei einem Zusammenstoß wird eine Gruppe von Kämpfern als **Kampfgetümmel** bezeichnet. Diese können zeitweise sehr kompliziert scheinen, vor allem wenn eine große Anzahl Krieger beider Truppen Basis an Basis steht. In diesem Fall gilt der **Disziplinwurf** vom Anfang der Runde. Der Spieler mit dem besseren Resultat entscheidet darüber, wie das jeweilige Kampfgetümmel entwirrt und auseinandergezogen wird. Bei mehreren Kampfgetümmeln entscheidet er über jedes einzelne nacheinander. Um einen Nahkampf absolvieren zu können, muß entweder ein Krieger gegen einen anderen oder ein Krieger gegen mehrere Gegner kämpfen. Stehen z.B. nach der Bewegung zwei gegen drei Figuren, so entwirrt sich das Getümmel zu zwei getrennten Nahkämpfen mit einer Figur gegen einen Gegner und einer Figur gegen zwei Gegner. Wenn eine Figur zu Beginn der Nahkampfphase in einen Kampf verwickelt ist (Basis an Basis steht), darf sie sich nach einer solchen Trennung **nie** ohne Gegner wiederfinden. Genauso wenig ist es erlaubt, von einem Kampfgetümmel durchs Entwirren in ein anderes zu wechseln.

Der Verlauf eines Nahkampfes

Einem Krieger, der von einem Feind angegriffen wurde, werden vom **Initiativwert**, vom **Attackewert** und vom **Paradewert je 1 Punkt** abgezogen.

Der Verlauf eines jeden Nahkampfes wird einzeln und unabhängig von den anderen Kämpfen entschieden. Die Ergebnisse eines Kampfes (Verletzung, Tod) gelten mit sofortiger Wirkung. Es wird folgendermaßen vorgegangen:

1) Jeder Spieler würfelt auf den **Initiativwert** seines Kriegers. Wer den **höheren Initiativwert** erwürfelt, führt den ersten Schlag. Bei gleichen Ergebnissen würfelst Du nochmals - solange, bis eines der Lager im Vorteil ist. Wenn mehrere Figuren eines Lagers in einen Kampf verwickelt sind, gilt der Initiativtest für die gesamte Gruppe. Es wird dabei von dem Krieger mit dem höchsten Initiativwert ausgegangen, und **pro zusätzlichem Krieger wird ein Punkt zum Initiativwert dazugezählt**. Das so erreichte Resultat wird dann allen am Kampf beteiligten Kriegern zugerechnet. Eine gewürfelte 1 zählt wie immer 0, aber der Initiativgrundwert bleibt bestehen.

2) Jetzt wählen die Spieler zwischen verschiedenen Kampftaktiken. Sie können angreifen, sich verteidigen oder beides. Wenn der Kampf nur zwischen zwei Figuren stattfindet, Mann gegen Mann also, nimmt sich jeder Spieler **zwei Würfel**. Wenn mehrere gegen einen kämpfen, nimmt der Spieler, dessen Figuren in der Überzahl sind, **zwei Würfel pro Figur**. Sein Gegner (der nur einen Krieger hat) nimmt **so viele Würfel, wie er Gegner hat, und zusätzlich einen für sich**. Der Spieler, der den Initiativtest verloren hat, teilt als erster seine Würfel auf: die zum Angriff bestimmten Würfel legt er rechts ab, die zur Verteidigung vorgesehenen links. Er kann sich aber auch für nur Angriff oder nur Verteidigung entscheiden, so daß er alle Würfel auf eine Seite legt. Der Gewinner des Initiativtests teilt danach seine Würfel ein. Er hat den Vorteil, daß er die Taktik seines Gegenübers schon einschätzen kann.

3) Der Angreifer wird versuchen, seine Attacke taktisch geschickt auszuführen, das heißt, daß er einen möglichst heftigen und damit schwer zu parierenden Schlag beim Gegner landen will. Er kündigt an, welches Ergebnis er mit seinem Angriff erreichen will. Er wirft dann alle seine Angriffswürfel. Jedes Resultat (**Attackewert** + ein Würfelwert), das seiner Voraussage gleichwertig ist oder sie übertrifft, ist ein Schlag gegen den Gegner. Der Verteidiger versucht jetzt, die Schläge abzuwehren. Dafür würfelt er mit allen Verteidigungswürfeln. Er muß den gleichen oder einen höheren Wert als der Angreifer erwürfeln. Mit jedem Erfolg (Verteidigungswert + ein Würfelwert) wird ein Schlag des Angreifers wirkungslos. Wenn alle Angriffe abgewehrt werden, geht es wie unter 5. beschrieben weiter. Wenn nicht, kann der Angreifer pro nicht abgewehrtem Angriff die Verletzungen auswürfeln, die er dem Gegner zugefügt hat. Wurden keine Verteidigungswürfel gelegt, so führt jede erfolgreiche Angriffsprobe zu einem Verletzungswurf.

4) Zur Bestimmung der Verletzungen wirft der Angreifer **zwei Würfel**, berechnet noch seine Stärke und den Rüstungswert des Gegners und bezieht sich dann auf die **Verletzungstabelle**. Das Resultat tritt sofort ein.

5) Jetzt wechseln die Rollen von Angreifer und Verteidiger. Hat der vormalige Verteidiger noch Krieger und Angriffswürfel, kann er nun seinerseits angreifen. Hoffentlich hat sich der andere Spieler nicht verschätzt und entsprechend Verteidigungswürfel zur Seite gelegt...

Mindestschwierigkeit bei der Angriffsprobe

Die Schwierigkeit, die bei einem Angriffswurf gesetzt wird, muß mindestens so hoch sein wie der **Paradewert** des Gegenspielers, der auf dessen **Armeekarte** angegeben ist. Diese Mindestschwierigkeit gibt es nur dann, wenn der Gegner am Beginn des Kampfes mindestens einen Verteidigungswürfel beiseitegelegt hat. Wenn ein Krieger mehrere Gegner in einem Nahkampf angreift, so lege beim Anwenden dieser Regel den höchsten **Paradewert** von den Figuren, die sich mit mindestens einem Würfel verteidigen, zugrunde. Sollte der Gegner keine Verteidigungswürfel gelegt haben, dann ist zwar kein Mindestwert einzuhalten (d.h. die Schwierigkeit des Angriffs ist frei wählbar), aber dennoch gibt es keine automatischen Treffer und jede gewürfelte 1 ist ein Fehlschlag.

Der Gegenangriff

Eine Persönlichkeit (sie darf kein Zauberer sein!) kann, in der Verteidigung, einen Gegenangriff starten. Der Spieler muß ihn ankündigen, **bevor** er seine Verteidigungswürfel wirft. Die vom Angreifer angesagte Schwierigkeit erhöht sich um zwei Punkte. Mit jedem erfolgreichen Wurf gilt ein feindlicher Angriffswurf als pariert, wie bei der Verteidigung, aber die Persönlichkeit erhält pro abgewehrtem Angriff einen zusätzlichen Angriffswürfel für den gleichen Kampf dazu. Es ist möglich auch nur einen Würfel aus dem Pool der Verteidigungswürfel (Tip: verschiedenfarbige Würfel oder einzeln würfeln) für den Gegenangriff zu benutzen.

Mehrfachangriffe und Mehrfachverteidigungen

Einige der Wesen in Confrontation sind außergewöhnlich stark. Dies sind die Persönlichkeiten: die Champions, die Helden, die lebenden Legenden und ihre Verbündeten. Sie können innerhalb eines Kampfes mehrere Angriffe starten und sind außerdem in der Lage, sich gegen mehrere Feinde gleichzeitig zu verteidigen.

Wenn Du Dich dafür entscheidest, mehrmals anzugreifen und/oder zu verteidigen, kannst Du pro jeder zusätzlichen Aktion entweder einen Angriffs- oder Verteidigungswürfel hinzufügen. Dies gilt bis zum Ende der Nahkampfphase. Für **jeden zusätzlichen Würfel** werden der Persönlichkeit je **zwei Punkte** vom **Attackewert** und vom **Paradewert** abgezogen. Du darfst so viele Aktionen ausführen wie es Dir Deine Attacke- und Paradewerte erlauben, aber niemals dürfen die Werte 0 unterschreiten. (Bedenke auch die Abzüge, sofern Du angegriffen wurdest!)

Wenn Du Dich z. B. entscheidest, drei zusätzliche Würfel zu nehmen, werden vom Attackewert und vom Paradewert je sechs Punkte abgezogen! Gehe bei Mehrfachaktionen also vorsichtig vor, denn wenn auch Deine Angriffe und deine Verteidigungen sich sofort vermehren, sind auf der anderen Seite die Risiken groß, die Du durch geringere Trefferwahrscheinlichkeiten eingehst.

Die Verletzungstabelle

Wirf zwei W6. (Bei einer 6 wird in diesem Falle nicht weitergewürfelt) Das niedrigere Resultat legt die Stelle der Verletzung (horizontale Ebene) fest.

Die Summe der beiden Würfel plus Stärke des Angreifers minus Widerstandswert des Opfers bestimmt die Schwere der Verletzung (vertikale Ebene).

Aus dem Zusammentreffen dieser beiden Faktoren ergibt sich dann der Art der Verletzung. Alle Verletzungen treten mit sofortiger Wirkung ein. Bei einem Pasch gelten die unter der Tabelle aufgeführten Sonderfälle.

Schaden	Beine (1)	Arme (2)	Rumpf (3)	Kopf (4-5-6)
0	betäubt	betäubt	leicht verletzt	schwer verletzt
1-5	betäubt	leicht verletzt	leicht verletzt	schwer verletzt
6-10	leicht verletzt	leicht verletzt	schwer verletzt	kritisch verletzt
11-15	leicht verletzt	schwer verletzt	kritisch verletzt	sofort tot
16-20	schwer verletzt	kritisch verletzt	sofort tot	sofort tot
21+	kritisch verletzt	kritisch verletzt	sofort tot	sofort tot

Pasch 1: besonderer Mißerfolg: der Schlag prallt von der Rüstung ab - **KEIN EFFEKT**

Pasch 2: Betäubt

Pasch 3: leicht verletzt

Pasch 4: schwer verletzt

Pasch 5: kritisch verletzt

Pasch 6: besonderer Erfolg: der Schlag trifft ein lebenswichtiges Organ – **SOFORT TOT**

Ist eine Figur verletzt, werden alle Ergebnisse für Würfe von **Initiative, Attacke, Parade** und **Fernkampf** wie folgt verändert:

Betäubt: wird eine 1 oder eine 2 auf dem W6 gewürfelt, gelten sie bis zum Ende der Runde als Mißerfolg.

Leicht verletzt: wird eine 1 oder eine 2 gewürfelt, gelten sie bis zum Ende der Partie als Mißerfolg.

Schwer verletzt: wie bei der leichten Verletzung, aber für 1, 2 und 3.

Kritisch verletzt: wie bei der schweren Verletzung, aber für 1, 2, 3 und 4, d.h. Erfolg erst bei Fünfen!

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

Wenn eine bereits verletzte Spielfigur eine weitere Verletzung erhält, wird sie, falls diese schwerer ist, durch die neue Verletzung ersetzt. Ist sie nicht schwerer, wird die alte Verletzung um einen Grad erhöht.

Beispiel: Agonn war leicht verletzt und erhält eine weitere leichte Verletzung. Sie wird nun zu einer schweren Verletzung. Hätte er dagegen zu seiner leichten Verletzung eine kritische hinzunehmen müssen, wäre daraus keine tödliche geworden, sondern hätte nur die leichte Verletzung durch die kritische ersetzt. Merke: Betäubt zählt in diesem Fall nicht als Verletzung!

Weiterbewegen

Am Ende einer Nahkampfphase kann ein Krieger, der seinen Gegner getötet hat, sich in alle Richtungen wegbewegen, und zwar um die Hälfte seines Bewegungswertes. Diese besondere Bewegung ist nur ein einziges Mal pro Krieger und pro Runde erlaubt.

Im Zuge einer Weiterbewegung kann eine Figur ein weiteres Mal in dieser Nahkampfphase gegen feindliche Figuren kämpfen. Voraussetzung hierfür ist, daß sie entweder auf Figuren trifft, die nicht an einem Kampf beteiligt sind oder daß sie sich in ein Kampfgetümmel begibt, das noch nicht ausgekämpft wurde. Wenn eine Figur sich für diese Möglichkeit entscheidet, zählt diese zusätzliche Bewegung nicht als Angriff. Ihr fehlt aufgrund der geringen Distanz einfach die Wirkung eines entschlossen vorgetragenen Angriffs. Dennoch zählt die Figur bei der Berechnung der verfügbaren Würfel dazu.

Rückzug aus einem Gefecht

Will ein Krieger sich aus einem Gefecht zurückziehen, muß er auf seinen **Initiativwert** würfeln. Wenn das Ergebnis gleich oder größer ist, als die Initiative des Gegners +4, gilt das als Erfolg, und er kann sich normal bewegen. Im entgegengesetzten Fall ist der Kampf so heftig, daß er es nicht schafft, sich loszureißen. Bei der darauffolgenden Nahkampfphase darf er seine Würfel nur zur Verteidigung einsetzen. Die Schwierigkeit beim Initiativwurf erhöht sich auf 4 + 2 pro zusätzlich beteiligtem Gegner, wenn man sich aus diesem Gefecht mit mehreren zurückziehen will. Ein Krieger kann sich nicht zurückziehen, wenn er **am Anfang der Runde** keinen Gegner hatte, also z.B. diese Runde erst angegriffen wurde.

Außerdem darf eine Figur einen Feind, mit dem sie am Beginn ihrer Bewegung in direktem Kontakt stand, nicht angreifen (losreißen und dieselbe Figur wieder angreifen).

Beispiel:

Mitten im Schlachtengetümmel hat sich Tharn, ein Champion von Alaban, erfolgreich gegen ein Skelett zur Wehr gesetzt. Da er nur einen Nahkampf geführt hat, profitiert er von der Möglichkeit der Weiterbewegung. Sein normaler Bewegungswert beträgt 10 cm, er kann sich also um 5 cm bewegen. Er entscheidet sich, diese Möglichkeit zu nutzen, um gegen einen Golem anzugehen, der in ein paar Metern Entfernung gerade ein wahres Blutbad in den Reihen der Ritter von Lion anrichtet.

Der Champion wird sich nun Basis an Basis mit dem Golem stellen, aber zuerst muß er die Angst überwinden, die ihm die lebende Leiche einflößt. Er wägt seinen Mut (6) gegen die Angst (10) ab. Der Lion-Spieler muß also mindestens vier Punkte mit einem W6 erwürfeln. Er würfelt und erhält eine 5. Er hat damit den Test erfolgreich bestanden (5 + 6 = 11, also ein gleich bzw. höherer Wert als der Angstwert des Golem).

Er steht jetzt im Nahkampf gegen den Golem. Jeder Spieler führt den Initiativtest durch. Der Spieler von Achéron - der Golem - würfelt eine 4, was bedeutet, daß sein Initiativwert bei 5 liegt (4 + Initiative 1 = 5). Sein menschliches Gegenüber würfelt eine 2, so daß er insgesamt einen Wert von 6 hat, da sein Initiativwert 4 beträgt. Der Spieler von Alaban hat also den Initiativtest gewonnen. Der langsamere Golem teilt seine Würfel als erster auf, so daß Tharn seine Würfel entsprechend legen kann. Da es sich um einen Mann-gegen-Mann-Kampf handelt, stehen jeder Figur zunächst zwei W6 zur Verfügung. Der Golem hat aber zwei zusätzliche Gliedmaßen, was ihm ein Recht auf zwei Würfel mehr gibt, insgesamt also vier.

Der Golem-Spieler entscheidet sich dafür, zwei der Würfel als Angriffs- und zwei als Verteidigungswürfel zu nutzen, die er rechts bzw. links von seiner Figur ablegt. Er wird zwei Schläge ausführen und sich gegen zwei Attacken verteidigen können.

Der Champion, dem nur zwei Würfel zur Verfügung stehen, ist besonders wachsam, da es für ihn nicht einfach sein wird, sich allein gegen den Golem zu verteidigen. Da es sich bei dem Champion um eine Persönlichkeit handelt, kann er die Möglichkeit zum Mehrfachangriff und -verteidigung nutzen, wenn er zusätzliche Würfel verwendet. Er beschließt, einen zusätzlichen Würfel zu nehmen, um dann insgesamt drei zu haben, und büßt dafür je zwei Punkte vom Angriffswert und vom Verteidigungswert ein.

Der Alabanspieler verteilt seine drei Würfel folgendermaßen: da er weiß, daß er sich gegen zwei Angriffe zur Wehr setzen muß, gibt er kein Risiko ein und legt einen Würfel zum Angreifen rechts von der Figur ab und zwei zur Verteidigung links von ihr.

Tharn hat den Initiativtest gewonnen und greift deswegen als erster an. Er setzt sich die Schwierigkeit 7. Sein Angriffswert ist normalerweise 5, aber wegen des zusätzlichen Würfels liegt er nur noch bei 3. Er muß also mindestens eine 4 würfeln, um sein gesetztes

Ziel zu erreichen. Er würfelt tatsächlich eine 4, hat also den Angriff erfolgreich durchgeführt. Bis hierhin sieht es so aus, als ob Tharn eine erfolgreiche Taktik gewählt hat...

Der Golem hat zwei Verteidigungswürfel zur Verfügung. Er muß die Schwierigkeit 7 schlagen, die der Lion-Ritter festgelegt hat. Sein Verteidigungswert ist 2. Er würfelt nacheinander eine 4 (nicht pariert) und eine 1 (nicht pariert). Um Tharns Angriff abzuwehren, hätte er mindestens eine 5 mit einem der beiden Würfel erreichen müssen.

Tharn legt jetzt die Verletzungen fest, die er dem Golem zugefügt hat. Dafür bezieht er sich auf die Verletzungstabelle. Er stellt seine Stärke (5) der Widerstandsfähigkeit (7) des Golems gegenüber.

Der Alahanspieler wirft zwei Würfel und schaut in der Verletzungstabelle nach. Er hat eine 2 und eine 5 gewürfelt. Die kleinere Zahl bestimmt den Stelle der Verletzung. Der Golem ist also am Arm getroffen.

Die Summe der beiden Würfe ist 7. Dazu rechnet Tharn noch seinen Stärkewert (5). Ergebnis ist 12. Die Schwere der Verletzung errechnet sich aus der 12 abzüglich 7 (Widerstandswert des Golems) = 5, also eine leichte Verletzung am Arm.

Die Auswirkungen treten sofort in Kraft: Beim Initiativ-, Angriffs- Verteidigungs- und Fernkampfwurf gilt eine 1 und 2 immer als Mißerfolg.

Trotz seiner Verletzung kann der Golem (Attackewert 2) zum Gegenangriff übergehen. Er hatte zwei Angriffswürfel beiseitegelegt. Er setzt sich die Schwierigkeit 5, muß also mindestens eine 3 mit einem der beiden Würfel erzielen, um seinen Gegner zu treffen. Er würfelt mit beiden Würfeln und erhält eine 4 und eine 5, also zwei erfolgreiche Würfe.

Der Lion-Ritter verteidigt sich mit einem Wert von 2. Normalerweise ist sein Verteidigungswert 4, aber ihm sind wegen des zusätzlichen Würfels zwei Punkte abgezogen worden. Er wirft seine beiden Würfel und erhält eine 1 und eine 2. Damit hat er überhaupt keine Chance, die Angriffe des Golems abzuwehren. Völlig überrumpelt von der Kraft seines Gegners muß er dessen Angriff über sich ergehen lassen, ohne ihn abwehren zu können.

Jetzt legt der Golem die Verletzungen seines Feindes fest. Er hat einen immens hohen Kraftwert: 12. Tharns Widerstandskraft liegt bei 11. Der Achéronspieler würfelt den ersten Schaden für Tharn aus und wendet sich an die Verletzungstabelle. Die gewürfelten Zahlen sind 4 und 5. Die 4 bedeutet, daß die Verletzung am Kopf ist. Der angerichtete Schaden errechnet sich aus $4 + 5 + 12$ (Stärke des Golems) abzüglich 11 (Widerstandswert von Tharn) = 10. Eine schwere Kopfverletzung! Ab jetzt zählen alle Würfe auf Initiative, Attacke, Parade und Fernkampf von 1, 2, 3 und 4 als mißglückt.

Der zweite Verletzungswurf gibt dem Lion-Ritter den Todesstoß...

3. DIE SPEZIALFERTIGKEITEN

Einige Kämpfer besitzen besondere Fertigkeiten, die ihnen entweder angeboren sind oder die sie im Verlauf einer langen Lehrzeit erworben haben. Besitzt ein Krieger solche speziellen Fertigkeiten, so sind sie auf seiner Armeekarte vermerkt.

Beidhändig (Ambidextre) : Die beidhändig ausgelegten Krieger können gleichzeitig mit der linken und mit der rechten Hand ihre Waffen handhaben, was sie im Kampf besonders effektiv macht. Sie haben dadurch eine besondere Möglichkeit ohne Abzug auf ihren Verteidigungswert einen **Gegenangriff** auszuführen: für jeden Schlag, den sie erfolgreich abwehren, bekommen sie einen zusätzlichen Angriffswürfel.

Assassine (Assassin) : Assassinen sind besonders hinterlistige und schnelle Krieger. Sie sind ausgebildet für Blitzattacken, deren Gefahr in ihrer Schnelligkeit und Präzision besteht. Ein Krieger, der von einem Assassinen in einen Nahkampf verwickelt wird, bleibt bis zum Ende der ersten Kampfrunde unbeweglich. Wegen der besonderen Schnelligkeit der Aktion kann er nicht aus dem Kampf entkommen oder seinerseits zum Angriff übergehen und verliert in der betreffenden Runde ebenso seine besonderen Fähigkeiten. Er kann sich nur auf normale Art und Weise verteidigen. In der darauffolgenden Nahkampfunde verläuft das Gefecht nach den normalen Regeln.

Tapferkeit (Bravoure) : Bei der Mutprobe gilt für einen Krieger, der Tapferkeit besitzt, eine gewürfelte 5 als eine 6.

Brutal (Brute épaisse) : Einige Krieger sind echte Bestien, die ihre Schläge mit besonderer Brutalität ausführen. Bei Angriffswürfeln gilt jede 5 als 6.

Kommando (Commandement) : Wenn eine Persönlichkeit an einem Gefecht teilnimmt, begeistert er durch seine Anwesenheit die Krieger, die unter seinem Kommando stehen. Alle Kämpfer, die um die Distanz ihres Bewegungswertes von ihm entfernt stehen und kämpfen, dürfen bei den Tests seinen Mutwert und seinen Disziplinwert zugrundelegen. Alle Krieger, die sich - ebenso berechnet - in der Nähe eines Fahnenträgers befinden, dürfen bei einer Mutprobe einen Punkt hinzurechnen. Die Krieger, die in der Nähe eines Musikanten sind, rechnen beim Disziplinwert einen Punkt zu ihrem Wert, bzw. am Anfang der Runde.

Kriegsschrei (Cri de guerre) : In dem Moment, in dem ein Krieger einen Feind angreift, um ihn in einen Nahkampf zu verwickeln, stößt er einen haßerfüllten Schrei aus. Dieser Schrei verschafft ihm einen Angstwert von 5 in der laufenden Runde.

Unterstützungsruf (Cri de ralliement) : Durch diese Fähigkeit sind Krieger in der Lage, ihren Truppen Mut zur Durchführung besonders tapferer und heroischer Taten einzuflößen. Pro Spiel darf der Unterstützungsruf nur einmal eingesetzt werden. Bis zum Ende der Runde sind alle Kämpfer seines Lagers immun gegen Angst. Krieger, die sich gerade auf der Flucht befanden, kommen wieder zurück und können normal handeln.

Hart im Nehmen (Dur à cuire) : Das Ergebnis des Verletzungswurfs wird um eine Zeile nach oben verschoben, d.h. eine Armverletzung (Spalte 2) mit Schaden 21 (kritisch) geht eine Zeile höher, bleibt aber in diesem Fall kritisch. Bei einem Torsotreffer (Spalte 3) mit Schaden 6-10(schwer) reduziert sich der Verletzungsgrad jedoch auf leicht. Ist die Verletzung derart, daß sie auf der ersten Zeile der Verletzungstabelle liegt, wird nicht noch höher gegangen (so daß es keine Verletzung mehr gäbe). Wird beim Auswürfeln ein Pasch geworfen, ist diese Eigenschaft allerdings wirkungslos.

Aufklärer (Eclaireur) : Ein Aufklärer kann am Ende der Aufstellungsphase überall auf dem Spielgelände plaziert werden. Wenn er auch außerhalb der eigenen Aufstellungszone gesetzt wird, dann doch nicht so, daß er in der ersten Runde schon eine feindliche Figur angreifen kann. Er nutzt die Gebietselemente als Deckung, um nicht von gegnerischen Truppen gesehen werden zu können (vergiß nicht, daß die Figuren einen Sichtwinkel von 180° haben).

Befehlsstab (Etat-Major) : Ein Befehlsstab umfaßt einen Champion, einen Fahnenträger und einen Musikanten. Alle Krieger, die um ihren Bewegungswert von einem dieser drei entfernt sind, nutzen für sich den Mut- und den Disziplinwert des Champions + 2 zusätzliche Punkte. Die Fähigkeit Kommando wird in diesem Fall durch Befehlsstab ersetzt und gibt keinen weiteren Bonus.

Kriegsrausch (Furie guerrière) : Ein Krieger, der vom Kriegsrausch erfaßt wird, befindet sich unter dem Einfluß einer Kampfdroge, die ihn in eine stumpfe, unkontrollierbare Zerstörungswut versetzt. Er erhält einen zusätzlichen Würfel, aber alle seine Würfel verwendet er automatisch und ausschließlich zum Angreifen. Der Einsatz dieser Fertigkeit muß nach dem Initiativwurf angesagt werden.

Fanatiker (Fanatisme) : Ein fanatischer Krieger flieht nie vor einem Feind. Im Falle einer mißlungenen Mutprobe werden ihm vom Initiativ-, Angriffs- und Verteidigungswert je zwei Punkte abgezogen. Bei einem Disziplintest wird ein Ergebnis von 5 als 6 gewertet.

Sonderbewegung (Harcèlement) : Die Sonderbewegung ermöglicht es einem Krieger, der seinen Bewegungswert beim Ziehen nicht voll ausgeschöpft hat, sich am Ende der Schußphase erneut in eine beliebige Richtung zu bewegen, und zwar um die Distanz, die er beim ersten Zug nicht genutzt hat.

Lebender Toter (Mort-Vivant) : Von Natur aus kennt eine solche Kreatur keine Angst. Ein Untoter ist allerdings auch nicht der Disziplin unterworfen wie die anderen Figuren, da er unter dem Einfluß übernatürlicher Mächte steht, die ihm sein Handeln vorschreiben.

Zusätzliches Körperglied (Membre supplémentaire) : Pro zusätzlicher Extremität bekommt die Figur einen Würfel mehr für den Nahkampf.

Zaubertrank (Mutagène) : Vor einem Zusammenstoß injizieren sich einige Völker eine Substanz, um ihre körperlichen Kräfte, ihre Widerstandsfähigkeit und ihre Geschicklichkeit im Kampf zu stimulieren und zu vergrößern. Für jede angefangenen 100 Punkte deiner Armee bekommst Du einen Würfel (205 Punkte = 3 Würfel ; 195 Punkte = 2 Würfel). Am Anfang jeder Runde entscheidet der Spieler, welche Figur/en den Zaubertrank benutzen, wobei eine Figur pro Runde nur von einem Zaubertrank profitieren kann. Beim Würfeln des Zaubertrankes wird eine 6 nicht weitergewürfelt, eine 1 zählt aber auch nicht als 0. Die Augenzahl kann frei jedem Wert der Figur zugeordnet werden und wirkt bis zum Ende der Runde.

Regeneration (Régénération) : Am Ende jeder Runde kann eine verletzte Figur versuchen, sich zu regenerieren. Wirf einen W6. Bei einem Ergebnis von mindestens 5 werden die Verletzungen um eine Stufe heruntersgesetzt. Eine kritische Verletzung wird dann z. B. zu einer schweren Verletzung. Für jeden Erfolg darfst Du solange weiterwürfeln, bis keine 5 oder 6 mehr fällt.

Verstärkung (Renfort) : Während eines Spiels haben einige Völker die Möglichkeit, Verstärkung zu holen. Jeder getötete Krieger, der diese Eigenschaft besitzt, wird am Spielfeldrand abgelegt. Am Anfang einer jeden neuen Runde würfelst Du und zählst das Ergebnis zur Anzahl der am Spielfeldrand befindlichen Krieger mit der Eigenschaft Verstärkung. Wenn das Ergebnis mindestens 7 ist, kannst Du eine der Figuren am Rand des Spielfeldes aufstellen und sie als Verstärkung betrachten. Bei einem niedrigeren Resultat bekommst Du keine Verstärkung. Eine Figur, die zur Verstärkung erscheint, darf auf jedem beliebigen Platz des Spielfeldes positioniert werden. Folgende drei Ausnahmen gelten bei dieser Regel:
- Es muß diejenige Figur zur Verstärkung herangezogen werden, deren Armeepunkte-Wert am niedrigsten ist

- Sie darf nicht Basis an Basis mit einer feindlichen Figur plaziert werden
- Sie muß so plaziert werden, daß sie bei der folgenden Bewegungsphase angegriffen werden kann

Geborener Kämpfer (Tueur Né) : ein geborener Kämpfer ist zum Gefecht geschaffen und besitzt einen ausgeprägten Überlebensinstinkt. Beim Nahkampf bekommt er einen zusätzlichen Würfel.

Blitzangriff (Charge Bestiale) : er ist eine besonders verheerende Angriffstechnik. Sie beruht auf dem Schock des ersten Zusammenpralls und stützt sich auf das Körpergewicht des Angreifers.

Ein Krieger, der diese Technik beherrscht, verfügt über einen zusätzlichen Angriffswürfel in der Runde in der er angegriffen hat.

Auf den Ebenen an der Grenze zu Avagddu standen sich Zwerge und Orks gegenüber, unversöhnliche Feinde und unbeeindruckt von den Naturgewalten, die über ihren Köpfen tobten.

Blitze durchzuckten den Himmel und gaben das Signal zum Angriff. Die Krieger von Khor stürmten quer über die Ebene auf die Orks zu. Der Aufprall war grauenhaft und in Sekundenschnelle blutig. In einem Totentanz trafen Waffen aufeinander. Ihr Klingeln vermischten sich mit den Schreien der Kämpfenden und verloren sich im Donnerrollen.

Der Tod forderte schon seinen Tribut, als unvermittelt ein Riese inmitten der Orks aufsprang.

Die Silhouette bahnte sich einen Weg zwischen den feindlichen Reihen und zog eine gewaltige Bluts spur hinter sich her. Ihr folgten die wilden Walküren von Razorback, die sich völlig begeistert von der Erscheinung in einen kriegerischen Wahn hineinsteigerten.

Was erst wie ein Rückzug aussah, war jetzt eine chaotische Flucht. Die wenigen Orks hatten diese wichtige Schlacht verloren...

Die Göttin nahm die geschnitzte Figur an ihrer Seite in die Hand und stellte sie in eine Reihe mit den anderen. Sie grinste triumphierend und sagte: „Du hast verloren, mein Lieber!“

Der Mann zog eine rätselhafte Grimasse und holte dann selbst Figuren hervor. Das überlegene Lächeln auf dem Gesicht seiner Gegenspielerin erstarnte.

„Überhaupt nicht, Teuerste. Wer sagt denn, daß das Spiel vorbei ist?“, und er nickte seinem Nebenmann zu.

Der holte seinerseits goldene und silberne Figuren hervor, die er auf dem Tisch anordnete.

Und weithin war sein schallendes Lachen zu hören, so daß selbst die Orks, die sich auf der Flucht befanden, ein verächtliches und grausames Gelächter wahrzunehmen vermeinten.

Auf dem Kontinent Aarklash bereiten sich die Völker auf den Zusammenstoß vor, getrieben von einem rätselhaften und zerstörerischen Verlangen.

Die Schatten ziehen sich zusammen, aber die Geheimnisse der Alten sind noch gut gehütet...

Die Wächter und die stolzen Krieger vom Königreich Alaban rüsten sich zum Kampf gegen die mörderischen Angriffe der lebenden Toten, die erneut in ihrem Land gesichtet wurden...

Die düsteren Nekromanten von Béliar und ihre Armeen öffnen wieder ihr Portal, um ihre Rachegelüste an ihren zukünftigen Sklaven zu befriedigen...

Die Elfen von Cynwall und ihre Drachen lassen, wie aus einem langen Schlaf erwacht, erneut ihre Blicke über den Kontinent schweifen und bereiten sich darauf vor, wieder am Weltenlauf teilzuhaben...

Die Zwerge von Tir-Ná-Bor erahnen das Ende ihres Zeitalters, Argg-Am-Ork, und schmieden Waffen und Rüstungen, um diese schwere Prüfung zu bestehen...

Die Bewohner des Reiches Griffon stellen ihre Armeen auf, um einen neuen Kreuzzug zu führen, der ihnen die Wiedereroberung ihres heiligen Ortes erbringen soll, wo das Grab ihres Gottes liegt...

Die Orks rotten sich zusammen und erwählen einen neuen Anführer, um gleich einer apokalyptischen Armee die Erde zu überrollen...

Die Alchimisten von Dirz und ihre übermenschlichen Krieger erwarten ungeduldig das Signal der Kommodore, um sich auf ihre Feinde zu stürzen und eine neue Weltordnung zu errichten...

Die Akkysban-Elfen mit ihrer dunklen Haut und ihren Herzen, die so schwarz sind wie die tiefste Nacht, bereiten sich auf die Übergabe Aarklashs an die Spinnenkönigin Lilith vor...

Die wölfischen Schamanen weben ihre Klagetücher, auf die ihre Krieger die Namen derer schreiben werden, die sie in der Schlacht gefangennehmen, um von ihrer Macht zu kündigen...

Die Goblins streifen über den Kontinent, plündernd und mordend, ganze Völker auslöschend, um ihrem Rattengott zu Gefallen zu sein...

Die Elfen von Daikinee, von denen nur noch wenige übrig sind, bereiten sich auf die Große Auswanderung vor, um das Überleben ihres Volkes zu sichern...

Die Barbaren, wilde Nomadenkrieger, haben sich auf die Suche nach dem Großen König begeben, der ihnen den Weg zu der Göttin Danu weisen wird...

Und Ihr? Welches Volk werdet Ihr wählen, um in dem Großen Spiel um die Geschicke der Welt mitzuspielen?

„...und die Götter wendeten sich von der Welt ab und kündigten ein neues und düsteres Zeitalter an, ein Zeitalter der Schlachten und der Helden.“