

FORTIFICATION

ONLINEVERSION

credits

Herausgeber : Jean Bey.

Original Spielkonzept : Jean Bey.

Spielkonzept und Umsetzung : Jean Bey, Pascal Petit, Nicolas Raoult, Jérôme Rigal.

Art Direktion : Jean Bey.

Layout + Graphics : Jean Bey, Pascal Petit, Franck Achard, Jean-Sébastien Rossbach.

Illustrationen : Jean Bey, Paul Bonner, Edouard Guiton, Didier Poli, Paolo Parente.

Bilder : Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe, Eric Nouhaut.

Fotos : Jean-Baptiste / Studio 29.

Dank an : Raphael Guiton und das gesamte Team.

Dank auch an alle Tester: Frédéric Anger, Séverine Delagarde, Sébastien Gautier, Olivier Georin, Philippe „Papoux“ Le Pape, Jacint Oros, Sylvain Roux und an alle anderen, die uns unterstützt haben.

FORTIFICATION deutsche Ausgabe erhältlich bei

Beutelsend Handelsgesellschaft mbH

Karl-Marx-Str. 30, 12043 Berlin

Tel. : 030 / 623 70 60

www.beutelsend.de / www.confrontation.de

Deutsche Bearbeitung : Oliver Wolf, Britta Wolf, Timo Hanschke, Daniel Klimmeck.

Übersetzung : Timo Hanschke, Maïke Heemann, Daniel Klimmeck.

Layout der Onlineversion : Timo Hanschke

CONFRONTATION ist ein Produkt von **RACKHAM**

RACKHAM, das Logo **RACKHAM**, **CONFRONTATION**, **WOLFEN** und **RAG`NAROK** sind eingetragene Warenzeichen von **RACKHAM**.

Alle Persönlichkeiten von **CONFRONTATION**, ihre Namen und ihre graphische Darstellung sind eingetragene Warenzeichen von **RACKHAM**.

Copyright © 1996-2003 **RACKHAM**. Alle Rechte vorbehalten.

Alle Illustrationen der Rackhamprodukte bzw. die Produktgestaltung inklusive der Karten sowie die Figuren dürfen ohne schriftliche Erlaubnis von **RACKHAM** nicht für den kommerziellen Gebrauch vervielfältigt oder anderwärtig kopiert werden.

FORTIFICATION

INHALTSVERZEICHNIS

1. Credits
2. Eine Kluge Entscheidung...
3. Einleitung
4. Die Figuren
5. Die Kriegsmaschinen
6. Die Eigenschaften
7. Die Besatzung und ihre Maschine
8. Die Bewegung
10. Verlust der Mannschaft und Zerstörung der Maschine
13. Kriegsmaschinen im Kampf
14. Fernkampfangriffe gegen die Kriegsmaschinen
14. Die Artillerie
18. Kommando und Flucht
19. Schadenstabelle
20. Mechanische Spezialfertigkeiten
24. Spezialfertigkeiten der Besatzung
25. Neue Spezialfertigkeiten
27. Rückzug durch Stärke
28. Dampf- und Naphthamaschinen

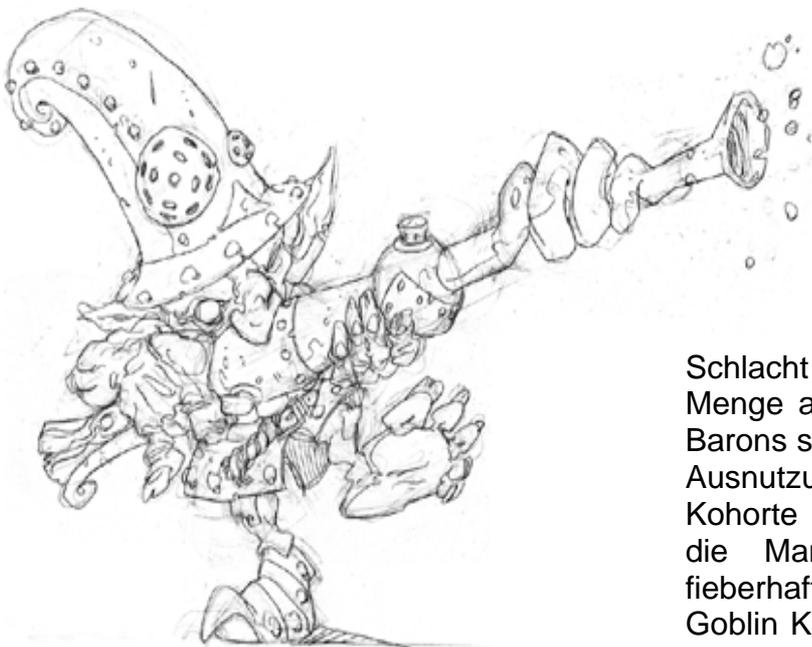
eine kluge entscheidung

„Es wird nur eine Frage der Motivation sein“ murmelte Baron Ozöhn zu sich selbst, während er durch die Reihen seiner Goblins zog und jede Einheit nach Freiwilligen für die Geschützstellung des Felsspalters absuchte. Grizhou meldete sich sofort!

Er konnte nicht verstehen, warum die Veteranen sich klein machten, in die hinteren Reihen verschwanden und alles daran setzten, nicht dort dienen zu müssen. Der Posten war doch hinter der Front und er war zudem gut bezahlt!

Als er bei seiner neuen Stellung angekommen war, erhielt er von dem Richtschützen Guigne, genannt « Pechsträhne », eine halbstündige Einweisung. In dieser kurzen Zeit erklärte man ihm alles Wichtige über die Höllenmaschine und er lernte gleichzeitig den Rest der Mannschaft kennen : den Minenleger Salpêtre und seine beiden Gehilfen Adh und Henn. Salpêtre würde ihm die richtige Pulvermenge geben und Grizhou hätte damit die Kanone zu stopfen. So wie sein unglücklich verschiedener Vorgänger, schrecklicher Unfall, völlig unvorhersehbar. Das versicherten ihm die anderen sehr eindringlich.

Schon die ersten Minuten der Schlacht verlangten allen Beteiligten eine Menge ab. Während die Regimenter des Barons sich unter bestmöglicher taktischer Ausnutzung des Geländes gegen eine Kohorte der Greifen aufstellten, arbeitete die Mannschaft an dem Felsspalter fieberhaft am Laden und Justieren der Goblin Kanone. Als sich endlich der erste



FORTIFICATION

Schuss aus dem Rohr des Felsspalters löste, zerriss es Grizhou fast das Trommelfell, so laut brüllte die todbringende Waffe auf ! Der Höllenlärm des Schusses, das Beben der Erde und das Kreischen des Metalls wenn die Kanone auf ihrer Lafette nach hinten donnerte... nicht zu vergessen, das ferne Heulen des Geschosses, kurz bevor es in die Reihen der merintreuen Greifen schmetterte, war unglaublich. Wunderbar, dafür lebte er, es war herrlich ! Grizhou reinigte nach jeder Salve so schnell wie möglich den heißen Lauf der Kanone und zählte die vergehenden Sekunden. Ah, in der Ferne hörte er es... das ferne Klage- und Wehgeschrei der Verletzten und Sterbenden gab ihm ein Gefühl der Unbesiegbarkeit und der Macht. Da waren der beißende Pulverdampf und der stechende Gestank der Kanone ein kleiner Preis, das war einmal sicher !

Nach der dritten Salve verlangsamte sich die Schussfrequenz merklich. Grizhou hatte sogar Zeit, einer der Kanonenkugeln hinterher zu sehen Er sah, dass alleine der Schatten der Kugel für Angst und Schrecken sorgte, besonders an den Stellen, wo er immer größer wurde und den Kriegern klar wurde, dass die todbringende Kugel bei ihnen einschlagen würde. Wie ein Komet zog die Kugel ihre feurige und schrill heulende Bahn über den Himmel und jagte in die Reihen der Greifen... nur ein Krater blieb zurück nachdem sich der Rauch verzogen hatte. Auf seine Art genauso fürchterlich und demoralisierend wie das Pfeifen und Heulen der abgeschossenen Kanonenkugeln.

Durch das ständige Flackern, Blitzen und Krachen des Mündungsfeuers der Kanone geblendet und abgelenkt merkte Grizhou nicht sofort, dass Guigne hektisch auf einen entfernten Punkt deutete.

Er folgte dem Fingerzeig seines Richtschützen und sah es dann auch : Bronzene Schatten bohrten sich wie Stahlnägel in einen faulenden Stamm

unaufhaltsam in die rechte Flanke der Armee des Baron Ozöhn. Die Zwerge ! Die Greifen hatten sich tatsächlich Hilfe von den verdammten Zwergen geholt ! Guigne spähte durch den Rauch zum Schlachtfeld und sah, wie sich eine der Standarten von No-Dan-Kar aufrichtete. Das war für sie bestimmt, neue Order, ganz eindeutig ! Grizhou wartete gespannt auf die nächsten Befehle Guignes. Der Felsspalter wurde neu beladen und Guigne rasselte seine Befehle runter. Verwundert hielt die Mannschaft der Kanone inne und starrte Guigne an. Der Richtschütze wiederholte zornig und mit sich überschlagender Stimme seinen Befehl, « Wir schießen in die Menge, mittenrein, die Ratte wird Ihre Kinder erkennen und schützen ! » Grizhou hatte also richtig gehört, ihm war nicht sehr wohl bei der ganzen Sache. Mit großer Mühe bewegte die Mannschaft das Ungetüm in Feuerposition und richtete die immense Kanone erneut aus. Adh und Henn jammerten andauernd und zeterten in heller Panik während sie die Geschützverankerungen unter die Räder rammten. Grizhou war froh, dass er das Geschnatter nicht eindeutig verstand, es war alles schon beunruhigend genug. Außerdem erinnerte er sich daran, dass Salpêtre ihm am Anfang erzählt hatte, dass sein Vorgänger unter ähnlich «ungünstigen» Umständen verstorben war... Eine Kanone benötigte ein gewisses Maß an Zeit und sorgfältiger Wartung zwischen den einzelnen Salven, ansonsten konnten die schlimmsten Dinge passieren. Eine der Verankerungen könnte sich lösen, oder das Pulver könnte sich beim Einfüllen in einen zu heißen Lauf frühzeitig entzünden... Fast erleichtert hörte er das Krachen der Kriegsmaschine und folgte mit angehaltenem Atem der Flugbahn der gusseisernen Kugel. Sie flog in einer hohen Flugbahn, schien direkt die Sonne als Ziel zu haben... und senkte sich schließlich auf das Schlachtfeld, mitten in das größte Gewühl der Kämpfenden.

FORTIFICATION

Nach dem der Staub sich gelegt hatte, war nur ein Krater an der Einschlagsstelle zu sehen und um seinen Rand lagen die Reste einst stolzer Greifen und tapferer Goblins.

Guigne schien einen Moment abzuwägen, ob es der Maschine schon wieder zumutbar wäre, doch dann gab er erneut Lade- und Feuerbefehl. Automatisch reagierten alle an der Kanone und arbeiteten an ihren jeweiligen Posten mit maschinenhafter Effizienz. Grizhou musste immer wieder zum nun doch nicht mehr so weit entfernten Schlachtfeld blicken. Erschrocken sah er, wie sich ein Schatten aus der Masse löste und auf ihre Position zusteuerte. Er glaubte einfach nicht was da auf ihre Kanone zurollte; voller Angst wandte er sich Guigne zu, um ihn zu warnen, doch er konnte nur stumm und mit tellergroßen Pupillen auf das anrückende Monster deuten. Verärgert spähte Guigne an Grizhou vorbei und griff dann mit zitternden Fingern zum Fernglas... Dann geriet er in ähnliche Panik und konnte einen Moment nichts anderes tun, als schrill und hektisch zu kreischen.

Mitten über das Schlachtfeld und einen Schleier aus Staub und zersplitterndem Gestein hinter sich herschleppend, rollte ein Panzerwagen der Zwerge mit hoher Geschwindigkeit auf sie zu. Sie hatten höchstens noch zwei Minuten, womöglich weniger, um die Kanone auszurichten und abzufeuern. Das war so gut wie unmöglich, die Kanone blickte in eine gänzlich andere Richtung ! Sie mussten schneller als je zuvor arbeiten und sie hatten nur einen Schuss, sofern sie nicht von der anrollenden Kriegsmaschine zerquetscht werden wollten.

Guigne drohte mit zittriger Stimme zwischen seinen heulenden Befehlen allen Deserteuren mit dem Tod, eigenhändig von ihm ausgeführt. Die Maschine wurde gedreht, das Rohr um

zehn Zoll angehoben, dann wieder um drei gesenkt und schließlich noch einmal um einen Zoll angehoben und fixiert. Grizhou war gerade damit beschäftigt, die Pulverladung der Kanone neu in den Lauf zu rammen, als er nicht weit von sich entfernt einen lauten Knall hörte. Das war keines ihrer Geschütze gewesen ! Noch während ihm dies durch den Kopf ging, hörte er viel zu dicht bei sich das typische Pfeifen einer vorbeirasenden Kanonenkugel, gefolgt von einer Explosion die ihn ins Taumeln brachte und in den langen Lauf des eigenen Felsspalters plumpsen ließ. Voller Angst dass Guigne jeden Moment den Feuerbefehl erteilte, kämpfte er sich aus dem engen und stinkenden Gefängnis heraus. Dichter Rauch und Qualm nahmen ihm die Sicht, und er wusste nicht so recht was los war, es war alles so unglaublich still. Bis auf dieses Klingeln in den Ohren. Mit einem Mal brachen die Geräusche wieder über Grizhou zusammen und er hörte die Schreie von Henn, dessen Bein von dem Geschoss der Feinde abgetrennt worden war und der sich den Stumpf haltend auf dem Boden hin und her rollte . Hennis Zwillingbruder, Adh, hatte weniger « Glück » gehabt, sein Arm schaute unter der massiven Kugel hervor und Adh schrie auch gar nicht mehr... Dann sah Grizhou wie Guigne mit russverschmiertem Gesicht und einem Zündspan zum Felsspalter krabbelte, der völlig unversehrt geblieben war. Wutentbrannt zündete er die Zündschnur an. Die Kanone rührte los und Grizhou wurde durch die Explosion zu Boden geschleudert, vielleicht war es doch ein wenig zu viel Pulver gewesen... Im Dreck und Staub liegend betete er zu der großen Ratte, dass Guigne richtig gerechnet hatte und die Kugel das Ziel nicht verfehlte. Jetzt wusste er, warum die Veteranen diesen Posten « hinter der Front » auf keinen Fall haben wollten...

FORTIFICATION

einleitung

Du bist stolzer Besitzer einer Figur samt Regelheft aus dem Miniaturenspiel **RAG'NAROK**. In diesem Spiel begegnen sich

mächtige Armeen verschiedener Völker, die auf den Schlachtfeldern um die Vorherrschaft in Aarklash streiten. Mit den Spielregeln von **CONFRONTATION** und seinen Erweiterungen **INCANTATION**, **INCARNATION**, **DIVINATION** und **FORTIFICATION** kannst Du mit den **RAG'NAROK**-Figuren spielen.

Die Regeln der Erweiterung **FORTIFICATION** ermöglichen es Euch, die Atmosphäre von wirklich großen Schlachten in Eurem **CONFRONTATION** Spiel einzufangen.

Auf den folgenden Seiten werdet Ihr das ganze teuflische Potential der Kriegsmaschinen entdecken, die eine völlig neue Dimension in Euer Spiel bringen werden. Als Feldherren entscheidet Ihr Euch, ob ihr den Bewegungskampf mit Hilfe der Panzer und all den anderen schnellen Maschinen wählt, oder ob Ihr den Gegner aus einer befestigten Position heraus in Grund und Boden mörsert.

Egal für welche Strategie Ihr Euch entscheidet, in **FORTIFICATION** werden alle Regeln und Spezialfertigkeiten aufgeführt, damit Ihr die gefährlichsten Erfindungen Aarklashs in Eure Armee eingliedern könnt.

Wenn Eure Figurensammlung nach und nach wächst, könnt Ihr später die Massenkampfregeln aus dem **RAG'NAROK** Regelwerk benutzen und somit immer größere Armeen gegeneinander antreten lassen. Einige Regeln unterscheiden sich in **CONFRONTATION** und **RAG'NAROK**. Sie basieren jedoch auf den gleichen Spielprinzipien, Ihr könnt also Problemlos

von einem Spielsystem ins Andere wechseln.

die figuren

RACKHAM geht mit größter Sorgfalt an die Gestaltung und Umsetzung jeder einzelnen Figur heran.

Für das Bemalen Deiner Figuren brauchst Du ein Modellbaumesser, ein Set feiner Pinsel und wasserlösliche Acrylfarben.

Bevor Du mit dem Bemalen der Figuren beginnst, solltest Du alles überschüssige Metall entfernen. Halte die Klinge von Dir weg, um Verletzungen zu vermeiden. Anschließend wird die Figur weiß oder schwarz grundiert.

Nach diesen zwei Arbeitsschritten kannst Du mit dem Bemalen der Figur beginnen. Die Armeekarte aus dem Blister kann Dir dabei als Orientierung dienen.

die kriegsmaschinen

Alle Figuren deren Armeekarte den Vermerk « Artillerie » oder « Panzer » als Rangzusatz auf ihrer Armeekarte zu stehen haben, werden der Kategorie Kriegsmaschine zugeordnet. Eine Kriegsmaschine kann mehrere Armeekarten haben. Neben den üblichen Eigenschaften besitzen die Kriegsmaschinen drei neue Eigenschaftswerte : die Strukturpunkte / SP, das Gewicht / GEW und die Besatzung / BES.

DIE EIGENSCHAFTEN

Einige Maschinen der leichten Artillerie hängen nur von der Figur ab, die sie besitzt und bedient. Solche Kriegsmaschinen lassen sich nur zerstören, indem man ihren Besitzer eliminiert. Deshalb haben sie auf ihrer

FORTIFICATION

Armeekarte keinen GEW-Wert, keine SP oder BES verzeichnet.

Beispiel : die Zwergenbombe von Tir-Nâ-Bor ist eine solche leichte Artillerie, ebenso wie die Feuerspucker von Mid-Nor.

Die schwereren Kriegsmaschinen besitzen jedoch zusätzliche Eigenschaften.

DIE STRUKTURPUNKTE

Etliche der effektiveren Kriegsmaschinen bestehen aus mehreren Elementen, wie beispielsweise der Panzerwagen der Zwerge von Tir-Nâ-Bor, der aus dem Razorbackgespann, der Besatzung und dem gepanzerten Wagen selbst besteht.

Bei solchen Figuren werden alle diese einzelnen Bestandteile (Gespann, Wagen, Besatzung) von einem einzigen SP-Wert repräsentiert und können nicht einzeln anvisiert werden. Fallen die angegebenen SP auf null, ist der gesamte Wagen inklusive aller Elemente die zu ihm gehören zerstört. Andere Kriegsmaschinen haben klar voneinander getrennte Elemente. Beispielsweise wird eine Kanone von ihrer Besatzung getrennt betrachtet. Die auf der Armeekarte einer solchen Maschine angegebenen SP gelten nur für die Kanone selbst, nicht für die Besatzung. Entsprechende Sonderregeln stehen auf einer der Erklärungskarten, welche der Kriegsmaschine beiliegen.

Wird eine Kriegsmaschine mit einem SP-Wert von einem Nah- oder Fernkampfangriff getroffen, erhält sie einen Schadenswurf auf der Schadenstabelle.

Unterliegt eine Kriegsmaschine einem Effekt (Zauber, Wunder usw.) der eine direkte Verletzung zur Folge hat, gilt folgende Regel, sofern nichts anderes angegeben wurde :

LEICHTE VERLETZUNG :
die Maschine erhält -1 SP.
SCHWERE VERLETZUNG :
die Maschine erhält -2 SP.
KRITISCHE VERLETZUNG :
die Maschine erhält -3 SP.
SOFORT TOT :
die Maschine erhält -4 SP.

DAS GEWICHT

Die meisten Kriegsmaschinen sind sperrige und unhandliche Geräte. Je höher ihr Gewicht, desto schwerer lassen sie sich in Fahrt bringen oder, im Falle der mobilen Kriegsmaschinen, ihren Kurs ändern. Immobile Kriegsmaschinen können sich nicht aus eigener Kraft bewegen, mobile Kriegsmaschinen sehr wohl, sei es durch ein Gespann oder durch einen eigenen Antrieb.

Die Farbe eines Symbols auf der Armeekarte unterscheidet für mobile und immobile Kriegsmaschinen voneinander. Das gelbe Symbol steht bei mobilen, während das schwarze bei immobilen Kriegsmaschinen steht.

DIE BESATZUNG

Einige Kriegsmaschinen können nur mit einer Besatzung eingesetzt werden. Die Besatzung einer Maschine gliedert sich entweder in Mannschaft, in Hilfspersonal oder eine Mischung aus beiden. Die benötigte Zahl an Figuren der beiden Typen ist auf der Armeekarte der Kriegsmaschine als BES-Wert verzeichnet. Diese Zahl gibt an, wieviele Besatzungsmitglieder mindestens im Basenkontakt mit der Kriegsmaschine stehen müssen, um die Waffe abzufeuern. Dies ist die Minimalbesatzung einer Maschine.

Eine Kriegsmaschine kann immer von ihrer Mannschaft bewegt werden, solange zumindest ein Mannschaftsmitglied mit der Kriegsmaschine im Moment ihrer Aktivierung im Basenkontakt steht.

FORTIFICATION

Hilfspersonal ist nicht in der Lage Maschinen zu bewegen.

Einige Maschinen benötigen eine größere Besetzung als laut Minimalbesetzung von Nöten ist, um ihre volle Schlagkraft auszunutzen. Entsprechendes steht auf den der Maschine beiliegenden Karten. Maschinen ohne entsprechende Sonderregeln, haben keinen anderen Vorteil bei einer « Überbesetzung » außer, dass sie weiter von ihrer Mannschaft bewegt werden können.

die besetzung und ihre maschine

Welche Figuren für eine Kriegsmaschine als « Mannschaft » gelten, steht auf einer ihrer Erklärungskarten. Ist keine Angabe vorhanden, dürfen nur die Figuren, die der Kriegsmaschine beiliegen als Mannschaft verwendet werden. Alle entsprechenden Figuren dürfen an jeder Kriegsmaschine des jeweiligen Maschinentyps eingesetzt werden. Jede Figur die an einer Maschine arbeitet, wird mit der Armeekarte der betreffenden Kriegsmaschine aktiviert. Eine Figur kann sich jederzeit von ihrer Maschine lösen, um an einer anderen Maschine desselben Typs zu dienen. Um an einer Maschine dienen zu können, muss eine Figur im Basenkontakt im Augenblick der Aktivierung der Kriegsmaschine stehen. Sobald die Figur im Basenkontakt mit seiner neuen Kriegsmaschine steht, wird sie mit der Armeekarte dieser Kriegsmaschine aktiviert.

Beispiel : für den Felsspalter der Goblins gelten alle Goblin Minenleger als Mannschaft. Ein Goblinspieler hat zwei Felsspalter mit jeweils 4 Minenlegern aufgestellt. Später im Spiel verliert der erste Felsspalter seine gesamt Besetzung in einem magischen Unwetter, das vom Himmel hernieder fährt. Der Goblinspieler

kann nun beliebig viele Minenleger von seinem zweiten Felsspalter abziehen und zur mannschaftslosen Kanone eilen lassen, damit sie wieder einsatzbereit ist, sobald sie aktiviert wird. Solange die Minenleger nicht im Basenkontakt mit der neuen Kriegsmaschine stehen, werden sie mit der Armeekarte ihrer ursprünglichen Maschine aktiviert.

Ein Mannschaftsmitglied ist nicht gezwungen an seiner Maschine zu arbeiten, er kann sich überall auf dem Spielfeld frei bewegen.

Die gesamte Mannschaft einer Kriegsmaschine verwendet in allen spielrelevanten Situationen die Werte ihrer eigenen Armeekarte. Dennoch werden die Armeekarten der Mannschaft nicht mit in den Armeestapel gemischt, da jedes Mannschaftsmitglied einer Maschine von der Armeekarte der Kriegsmaschine repräsentiert wird. Legt bei der Bildung des Armeestapels stets nur die Armeekarte der Kriegsmaschine in den Stapel zu den übrigen Armeekarten. Alle Mannschaftsmitglieder einer Kriegsmaschine werden mit dem Ziehen, beziehungsweise dem Ausspielen der Kriegsmaschine zeitgleich aktiviert.

Wird eine Maschine zerstört, verbleibt die Armeekarte im Spiel, um die eventuell verbleibende Mannschaft der zerstörten Maschine zu repräsentieren.

FORTIFICATION

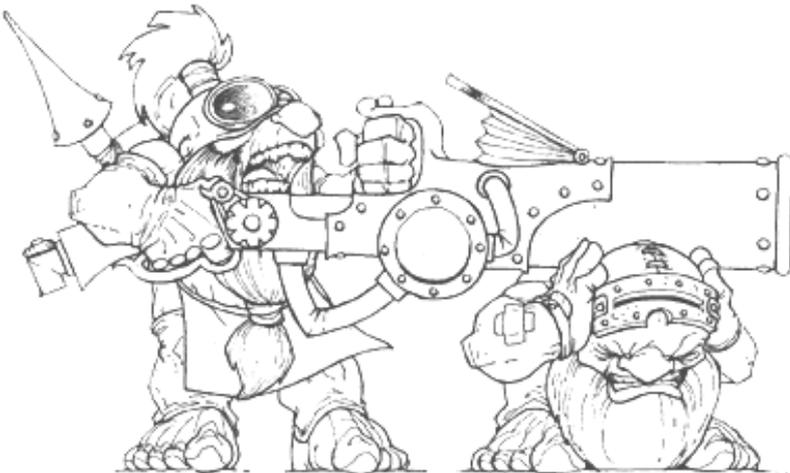
die bewegung

MOBILE MASCHINEN

Die leichten Maschinen, die in der Ausrüstung einer Figur stehen, sind genauso mobile Kriegsmaschinen (wie beispielsweise die Zwergenbombarden von Tir-Nâ-Bor) wie auch alle Fahrzeuge, die in der Lage sind, ihre Besatzung oder andere Figuren zu befördern.

Bewegungswert

Die mobilen Maschinen verwenden den BEW-Wert, der auf ihrer Armeekarte abgedruckt ist, egal ob sie aus eigener Kraft mobil sind, ob sie von einem Gespann gezogen werden oder sich sonst wie fortbewegen.



Gewicht

Die leichtesten und fortschrittlichsten technischen Wunderwerke besitzen keinen GEW-Wert. Für diese Kriegsmaschinen gelten die normalen Bewegungsregeln aus dem **CONFRONTATION** Regelwerk und seinen Ergänzungen.

Kriegsmaschinen mit einem GEW-Wert jedoch sind zu träge, um völlig frei manövrieren zu können. Für solche Maschinen kann bereits ein Fels auf dem Weg ein ernstes Problem darstellen. Die nachfolgenden Sonderregeln bezüglich der Bewegung gelten für alle mobilen Kriegsmaschinen mit einem GEW-Wert :

Kriegsmaschinen mit einem GEW-Wert können weder rückwärts noch seitwärts fahren, es ist lediglich möglich in Richtung der Front der Figur in direkter Linie geradeaus zu fahren. Da so etwas sehr schnell dazu führen würde, dass die Maschine mit einem schreienden und keifenden Bordschützen über den Tischrand fahren würde, kann eine Maschine im Moment ihrer Aktivierung ihre Ausrichtung beliebig ändern. Voraussetzung hierfür ist, dass sie im Moment ihrer Aktivierung weder einen « Geschwindigkeitsmarker » (siehe Spezialfertigkeit Unaufhaltsam) besitzt, noch mit einer gegnerischen Figur im Basenkontakt steht.

Ist die Maschine erst einmal in Bewegung, kann sie alle X cm eine Kursänderung um bis zu 45° vornehmen. X ist hierbei = GEW der Maschine. Die Maschine darf auch weiter als ihr GEW-Wert fahren, bevor sie eine Kurve fährt, schlägt sie dann jedoch eine Kurve ein, kann sie erst wieder nach X cm einen weiteren Kurswechsel vornehmen.

Beispiel : ein Panzerwagen hat eine BEW = 20 und ein GEW = 10, er hat weder einen Geschwindigkeitsmarker noch steht er mit Gegnern im Basenkontakt. Im Moment seiner Aktivierung kann der Panzerwagen seine Ausrichtung frei bestimmen und losfahren, schnurgeradeaus wohlgemerkt. Er kann sich bis zu 40 cm weit bewegen und er darf alle 10 cm eine Kurve einschlagen, wenn der Fahrer das möchte. Der Panzerwagen ist nicht gezwungen, alle 10 cm eine Kurve zu fahren. Das Fahrzeug kann auch nach 13 cm die erste Kurve einschlagen und die Zweite dann zum Beispiel erst nach insgesamt 24 cm. Wichtig ist nur, dass immer mindestens der GEW-Wert in cm zwischen den einzelnen Kurven geradeaus gefahren wurde.

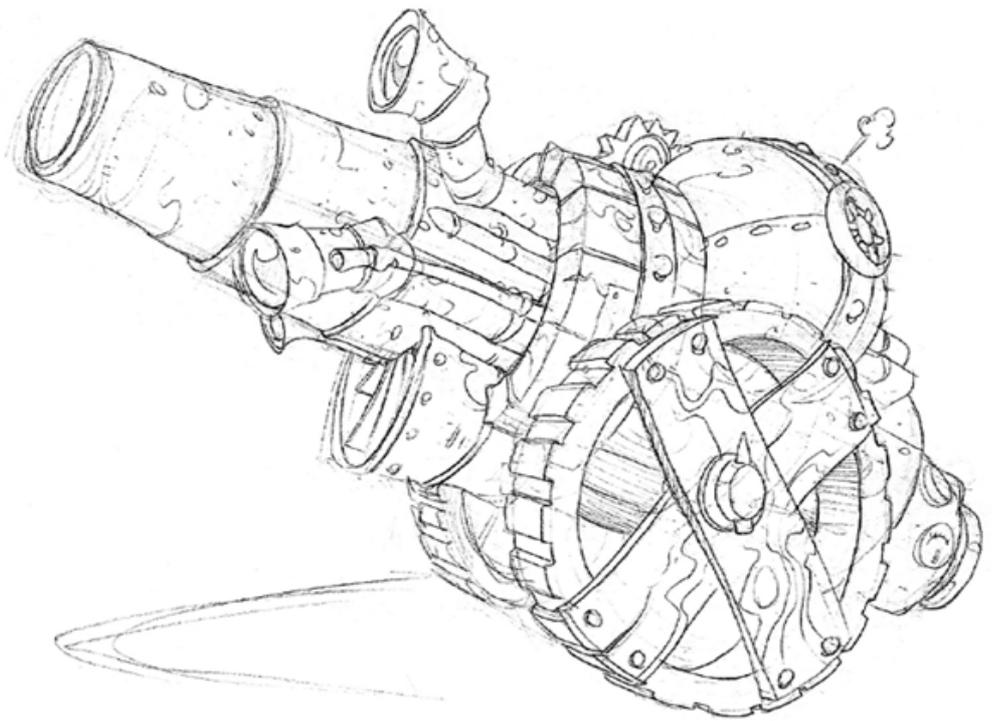
FORTIFICATION

IMMOBILE MASCHINEN

Immobilie Maschinen sind alle Gerätschaften, die zur Fortbewegung eine Mannschaft benötigen. Eine immobile Maschine erkennt man an dem schwarzen Gewichtssymbol auf ihrer Armeekarte, dem BES-Wert und daran, dass die Armeekarte bei BEW « - » zu stehen hat.

Lege nur die Armeekarten der Kriegsmaschinen zu den anderen Armeekarten, wenn am Anfang der Runde der Armeestapel gebildet wird. Die Armeekarten der Mannschaften verbleiben außerhalb. Sie werden mit ihrer Kriegsmaschine zusammen aktiviert. Die Mannschaft muss sich von ihrem Basis BEW-Wert X cm abziehen, wenn sie die Maschine fortbewegen möchte. Der Basis BEW-Wert ist der Wert, der auf der Armeekarte der Mannschaften abgedruckt ist. Besitzen die Mannschaften, welche die Maschine bewegen möchten, unterschiedliche BEW-Werte, wird stets der niedrigste Wert herangezogen. Auf der Grundlage des modifizierten BEW-Wertes werden alle weiteren BEW-Werte berechnet, wie beispielsweise die Reichweite zum Rennen oder Angreifen. X ist = GEW-Wert der zu bewegendes Maschine. Für jedes Mannschaftenmitglied das zusätzlich zum ersten Mannschaftenmitglied im Basenkontakt mit seiner Kriegsmaschine bei der Bewegung verbleibt, erhält X für die aktuelle Bewegung -2. X kann nicht unter null fallen.

Beispiel : eine Ballista hat ein GEW = 8. Versucht ein einzelnes Mannschaftenmitglied die Maschine zu bewegen erhält dessen BEW - 8. Hat er Grundsätzlich einen BEW-Wert = 10, kann er nun nur noch 2 cm als einfache Bewegung und bis zu 4 cm für die verdoppelte Bewegung einsetzen. Setzen zwei



Mannschaftenmitglieder die Maschine in Bewegung, ist der Abzug auf die BEW 6, bei drei beträgt der er 4 usw.

Eine Maschine kann von maximal so vielen Mannschaftenmitgliedern bewegt werden, wie Figuren mit ihr in Basenkontakt gestellt werden dürfen.

Eine Maschine kann immer nur von ihrer Mannschaft in Bewegung gesetzt werden, « Hilfspersonal » oder andere Figuren sind dafür nicht ausgebildet.

Setzt sich eine Mannschaft mit ihrer immobilien Kriegsmaschine in Bewegung, kann sie sich bis zum doppelten ihrer modifizierten BEW fortbewegen. Eine sich

FORTIFICATION

bewegende Maschine und ihre Mannschaft können weder jemanden angreifen noch verwickeln. Die Mannschaft kann weder körperliche Leistungen, noch Fernkampfangriffe ausführen während sie die Maschine bewegt. Zusätzlich können sie während des Bewegens der Maschine keine Zauber oder Wunder wirken. Magier dürfen jedoch Gegenmagie ausüben und Priester dürfen zensieren.

Eine immobile Maschine kann nicht in einer Runde bewegt werden und gleichzeitig schießen. Sie kann im Moment ihrer Aktivierung jedoch in eine beliebige Richtung ausgerichtet werden, erhält dafür aber -1 auf alle Würfelresultate ihrer FER-Würfe in der Runde, in der sie neu ausgerichtet worden ist. Die Patzerchance steigt also an.

Um von den Fähigkeiten einer immobile Maschine Gebrauch zu machen, müssen die einzelnen Mannschaftsmitglieder im Basenkontakt mit der Maschine stehen und sich in dieser Runde nicht mehr bewegt haben, als die Maschine zu drehen und dürfen nicht mit einem Gegner im Basenkontakt stehen.

Sobald die Kriegsmaschine aktiviert wird, kann die Besatzung ihre Maschine verlassen. Sie werden dennoch mit der Armeekarte ihrer Kriegsmaschine aktiviert, auch wenn sie nicht bei dieser stehen. Es gibt keine Möglichkeit für die Mannschaft von der Armeekarte der Kriegsmaschine getrennt zu werden außer, die Mitglieder wechseln die Kriegsmaschine.

Figuren, die vorher als normale Einheiten aufgestellt worden sind, also nicht zusammen mit einer Maschine, können im Verlauf des Spiels zum Dienst an einer Maschine eingeteilt werden. Sobald dies der Fall ist, wird die betreffende Figur als reguläres Mannschaftsmitglied geführt. Es kann sich aus der Mannschaft nicht mehr lösen.

verlust der mannschaft und zerstörung der maschine

GENERELLES

Alle nachfolgenden Regeln dieses Abschnittes beziehen sich auf Maschinen mit einem SP-Wert.

MOBILE MASCHINEN

Die mobilen Maschinen werden durch eine einzige Armeekarte dargestellt. Die auf dieser Karte stehenden Eigenschaften stellen das Gesamtpotential der Maschine dar. Die Besatzung, ein Gespann oder die Panzerung des Chassis sind in den Statistiken der Maschine schon eingerechnet. Die Kampfbereitschaft dieser Kriegsmaschinen ist an ihre SP gebunden. Besitzt eine mobile Kriegsmaschine keine SP mehr, ist sie zerstört und wird vom Spielfeld genommen.

IMMOBILE MASCHINEN

Die meisten dieser Maschinen können nur mit Hilfe einer Mindestanzahl an Besatzungsmitgliedern genutzt werden. Das wird auf der Armeekarte der Kriegsmaschine durch den BES-Wert bestimmt. Falls nicht genügend Besatzung zur Stelle ist, kann die Maschine nicht ihre gesamte Schlagkraft ausnutzen oder ist eventuell überhaupt nicht einsatzbereit. Eine Figur die mit einem oder mehreren Gegnern in Basenkontakt steht, kann nicht zum Einsatz an einer Kriegsmaschine herangezogen werden und zählt nicht zur Besatzung hinzu, solange sie anderweitig beschäftigt ist.

Ist die gesamte Besatzung einer immobilen Kriegsmaschine getötet worden, verbleibt die Maschine auf dem Schlachtfeld, solange sie zumindest 1 SP hat.

FORTIFICATION

DAS HILFSPERSONAL

Die Mannschaft einer immobilen Kriegsmaschine kann, sofern einige Voraussetzungen erfüllt sind, ersetzt beziehungsweise aufgefüllt werden. Dieser Ersatz wird Hilfspersonal genannt. Die entsprechenden Bedingungen um als Hilfspersonal an einer Maschine zu dienen, stehen auf einer der Erklärungskarten der Maschine. Alle dortigen Angaben und Vorroraussetzung müssen auf der Armeekarte abgedruckt sein.

Beispiel : um an einem Felsspalter als Hilfspersonal dienen zu dürfen, muss die Figur mindestens einen Wert von 3+ in FER und DIS besitzen. Ein Armbrustschütze der Dirz hat einen FER-Wert von 3 aber einen DIS-Wert von 2. Selbst wenn er seinen Zaubertrank am Anfang der Runde in DIS setzen würde, dürfte er die Maschine nicht bedienen. Auch ein Befehlsstab in seiner Nähe würde ihm wenig nützen, um die Maschine ordentlich bedienen zu können. Ein Thallion der Greifen hingegen erfüllt alle Vorroraussetzungen.

Hilfspersonal wird, solange es an der Maschine dient, ebenso wie die Mannschaft mit der Kriegsmaschine zusammen aktiviert. Werden nicht alle Figuren einer Armeekarte zum Dienst an einer Kriegsmaschine als Hilfspersonal eingesetzt, verbleibt die Armeekarte der Figuren im Armeestapel. Sie repräsentiert dann alle Figuren der Armeekarte, die nicht an der Kriegsmaschine arbeiten und aktiviert sie.

Beispiel : ein Musketenschütze der Greifen hat einen Felsspalter erobert, dessen Besatzung vollständig aufgegeben worden ist. Er erfüllt alle Vorroraussetzungen, um als Hilfspersonal an der Maschine zu gelten. Von der Armeekarte dieses Musketenschützen hängen noch zwei weitere Schützen ab. Die Armeekarte des Musketenschützen repräsentiert nun die zwei verbleibenden Schützen, während der Musketenschütze an der Kanone mit der Armeekarte des Felsspalters aktiviert wird, jedenfalls solange er an der Maschine dient.

Das Hilfspersonal einer Kriegsmaschine darf aus unterschiedlichen Figurentypen bestehen. Alle Figuren die als Hilfspersonal gelten werden gemeinsam mit der Armeekarte ihrer Kriegsmaschine aktiviert, auch wenn sie unterschiedliche Werte haben. Für alle Aspekte des Spiels benutzen sie jedoch die Werte ihrer Armeekarten.

Hilfspersonal kann sich im Moment seiner Aktivierung von der Kriegsmaschine lösen. Mischt in so einem Fall am Anfang der folgenden Runde die Armeekarte des Personals einfach wieder in den Armeestapel. Ist die Armeekarte des Hilfspersonals bereits im Armeestapel, da noch andere Figuren von der Karte abhängen die kein Hilfspersonal sind, so gilt das Hilfspersonal von nun an als wieder zu der Armeekarte gehörig. Werden im Verlauf der BEW-Phase die Figuren dieser Armeekarte aktiviert, weil diese nach der Kriegsmaschine aktiviert worden ist, kann sich die gelöste Figur nicht erneut bewegen.

FORTIFICATION

ÜBERNAHME EINER KRIEGSMASCHINE

Eine Kriegsmaschine kann vom Gegner in Besitz genommen werden, wenn sich im Augenblick der Übernahme keine Figur aus dem Originallager der Kriegsmaschine 10 cm oder näher von der Maschine entfernt befindet. Um die Maschine zu kapern, müssen mindestens genau so viele Figuren mit der Maschine in Basenkontakt stehen, wie auf der Armeekarte der Maschine unter Besatzung steht. Alle diese Figuren müssen die notwendigen Bedingungen erfüllen, um Hilfspersonal werden zu können. Eine gekaperte Kriegsmaschine gilt vom Moment der Übernahme als dem Lager zugehörig, das es gekapert hat. Die Armeekarte der Kriegsmaschine stellt jedoch weiterhin die eventuell noch vorhandene Mannschaft der Kriegsmaschine des ursprünglichen Besitzers dar. Nehmt für die Besatzung des jetzigen Besitzers eine beliebige Armeekarte. Sie repräsentiert von nun an die Besatzung des jetzigen Besitzers der Kriegsmaschine, genauso wie die Armeekarte der Kriegsmaschine eventuell noch lebende Besatzungsmitglieder des ursprünglichen Besitzers repräsentiert. Die Besatzung einer gekaperten Maschine unterliegt denselben Regeln, wie oben beschrieben.

Eine Kriegsmaschine kann unter denselben Bedingungen wieder zurückerobert werden, entfernt in diesem Fall die beliebige Armeekarte der gegnerischen Besatzung aus dem Armeestapel.

ACHTUNG : eine immobile Maschine kann nicht ohne ihre an der Maschine geschulte Mannschaft fortbewegt werden. Eine gekaperte Maschine kann vom Hilfspersonal nur neu ausgerichtet, jedoch nicht bewegt werden.

Beispiel : ein Felsspalter der Goblins besitzt zu Beginn des Spiels fünf Mannschaftsmitglieder. In der vierten Runde wurden zwei aus der Mannschaft getötet, die drei anderen haben die Höllenmaschine verlassen, um 15 cm von ihr entfernt ihren Brüdern kämpfend beizustehen. Die Minimalmannschaft des Felsspalters ist 1. Um als Hilfspersonal der Kanone einzuspringen, muss eine Figur einen FER-Wert und einen DIS-Wert = 3+ haben.

Während der Bewegungsphase stellt sich ein Thallion der Greifen in Basenkontakt mit dem Felsspalter. Da er alle Bedingungen erfüllt und sich kein Goblin näher als 10 cm von der Maschine entfernt aufhält, wird der Felsspalter im weiteren Verlauf des Spiels von dem Greifenspieler kontrolliert. Er nimmt eine beliebige Armeekarte und sagt an, das dies von nun an die Besatzung des Felsspalters darstellt. Alle Figuren der Greifen die an diesem Felsspalter arbeiten, werden von nun an von dieser Armeekarte dargestellt. Die Armeekarte des Felsspalters repräsentiert die übrig gebliebenen drei Goblin Minenleger. Der Goblinspieler kann seinen Felsspalter natürlich nach denselben Regeln wieder zurückerobern.

ZERSTÖRUNG EINER IMMOBILEN MASCHINE

Besitzt eine immobile Maschine keine SP mehr, ist sie zerstört und wird vom Spielfeld genommen.

Ihre Mannschaft bleibt auf dem Feld und wird weiterhin durch die Armeekarte ihrer zerstörten Kriegsmaschine dargestellt. Hilfspersonal wird sofort so betrachtet, als wenn sie wieder zu ihren Armeekarten gehören und am Anfang der nächsten Runde in den Armeestapel gemischt.

FORTIFICATION

kriegsmaschinen im kampf

GENERELLES

Die nachfolgenden Regeln gelten für Kriegsmaschinen mit einem GEW-Wert.

MOBILE MASCHINEN

Die Maschine im Nahkampf :

Eine mobile Maschine wird wie eine einzige Wesenheit betrachtet. Die Besatzung, das Gespann oder die Maschine selbst sind bereits komplett in den Werten der Armeekarte eingerechnet. Im Nahkampf werden immer die gleichen Eigenschaften der Kriegsmaschine verwendet, so als würde es sich um einen einzelnen großen Kämpfer handeln. Hierbei ist es egal wo die Gegner stehen, die Kriegsmaschine ist im Nahkampf nach allen Seiten gleich effektiv. Ist auf einer Erklärungskarte der Kriegsmaschine nichts anderes angegeben, gelten die normalen Nahkampffregeln.

Größe und Oberfläche einer Kriegsmaschine kann je nach Modell sehr unterschiedlich sein. Auch die maximale Anzahl an Figuren, die mit der Maschine in Basenkontakt stehen können, ist von Maschine zu Maschine verschieden.

Eventuelle Sonderregeln und Anweisungen liegen der Maschine auf einer oder mehreren Erklärungskarten bei. Die Größe, die auf der Armeekarte steht, gibt an, wie viele Figuren Basenkontakt herstellen dürfen, sofern nichts anderes angegeben ist.

Näheres findest Du im **CONFRONTATION**-Regelwerk unter den Größen der Figuren.

Weiterbewegungen

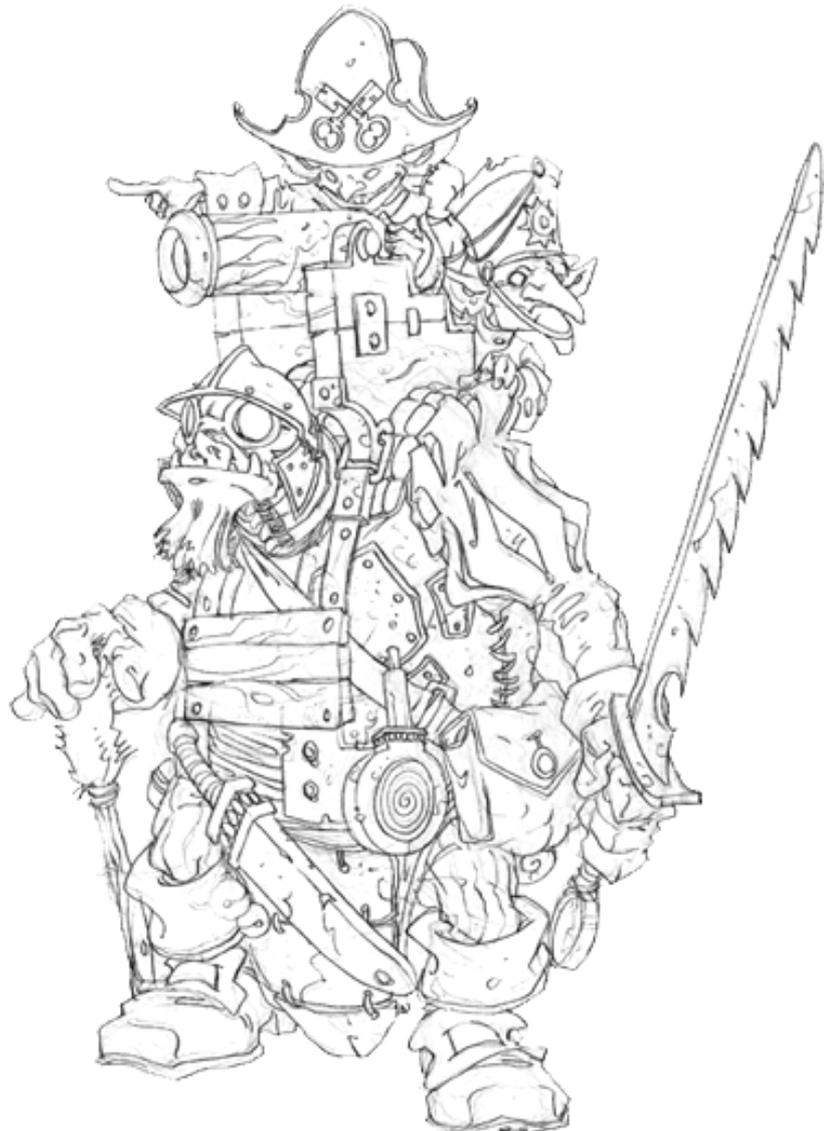
Die mobilen Maschinen können reguläre Weiterbewegungen durchführen. Voraussetzung für eine Weiterbewegung ist wie üblich, dass sie mit keinem Gegner

nach einem Nahkampf im Basenkontakt steht. Da es sich meist um träge und schwer zu lenkende Fahrzeuge handelt, ist eine Weiterbewegung meistens nur geradeaus möglich. Ist das GEW der Maschine jedoch gering genug, kann sie während ihrer Weiterbewegung nach den üblichen Regeln Kursänderungen vornehmen. Anstelle einer Weiterbewegung kann eine Maschine auch die Ausrichtung ändern.

Rückzug

Kriegsmaschinen mit einem GEW-Wert können sich nicht mit Hilfe ihres INI-Wertes aus einem Gefecht zurückziehen. Sie können jedoch einen Rückzug mit Hilfe der STÄ vornehmen.

Die Regeln hierfür stehen in den zusätzlichen Regeln auf S.27.



FORTIFICATION

IMMOBILE MASCHINEN

Die Besatzung im Nahkampf

Die Mannschaft und das Hilfspersonal einer immobilen Kriegsmaschine verwenden im Nahkampf normalerweise die auf ihrer Armeekarte abgedruckten Eigenschaftswerte. Ist ein Mannschaftsmitglied in einem Nahkampf verstrickt, kann es die Kriegsmaschine nicht mitbedienen. Genauso wenig kann Hilfspersonal kämpfen und die Kanone abfeuern oder drehen. Eine Maschine braucht nun einmal die volle Aufmerksamkeit des Personals, damit sie nicht in die Luft fliegt.

Weiterbewegungen

Weiterbewegungen können von der Mannschaft auf normale Art und Weise ausgeführt werden. Die Maschine selbst kann nicht mit weiterbewegt werden. Die Mannschaft bewegt entweder die Maschine oder tut etwas anderes, wie beispielsweise Kämpfen.

Die Maschine im Nahkampf

Figuren die im Basenkontakt mit der Kriegsmaschine stehen, können die Maschine zum Ziel ihrer Attacken wählen. Die Maschine selbst hat keine Kampfwürfel; ihre Gegner müssen jedoch einen Angriffswurf ausführen, um zu sehen ob die Regel der 1 in Kraft tritt (siehe **CONFRONTATION**-Regelwerk, Seite 18). Figuren im Nahkampf mit einer Kriegsmaschine erhalten den üblichen zusätzlichen Würfel für einen Gegner mit dem sie im Nahkampf stehen.

fernkampfangriffe gegen die kriegsmaschinen

Wird eine immobile Maschine zum Ziel eines Fernkampfangriffs erklärt während ihre Besatzung oder gegnerische Figuren mit ihr im Basenkontakt stehen, wird wie bei einem Schuss in den Nahkampf festgelegt (siehe **CONFRONTATION** - Regelwerk, Seite 35), wer getroffen wird.

« Ja, ja... lenk ihn noch etwas ab während ich nachlade... und nimm' bloß den Kopf runter, ich werde ihn von seinem hohem Ross runter schießen... »

- Lor-Arkhon, der Verrückte.



die artillerie

Die folgenden Regeln gelten für alle Figuren deren Rang den Zusatz Artillerie beinhaltet.

SCHUSS- & SICHTFELD

Das Schussfeld einer Kriegsmaschine beträgt 180°, ausgehend von der Mündung der verwendeten Waffe. Es können nur Ziele unter Feuer genommen werden, die sich im Schussfeld der Waffe aufhalten.

Das Sichtfeld ist bei mobilen Maschinen 180° ausgehend von der Mündung der verwendeten Waffe.

Das Sichtfeld wird bei immobilen Maschinen durch die Figur bestimmt, welche die Waffe abfeuert, also den FER-Test durchführt. Die Figur muss zur Besatzung der immobilen Kriegsmaschine gehören, sich im Basenkontakt mit ihr befinden und darf mit keinem Gegner im Basenkontakt stehen. Das Ziel der Kriegsmaschine muss sich im Sichtfeld dieser Figur befinden, eventuelle Modifikatoren auf den FER-Test berechnen sich auf der Grundlage des Sichtfeldes dieser Figur.

FORTIFICATION

MOBILE MASCHINEN

Eine mobile Maschine kann sich im Laufe einer Runde bewegen und schießen. Die Schwierigkeit für alle folgenden FER-Tests in dieser Runde erhält +1.

Maschinen mit einem GEW-Wert dürfen auch Rennen und Schiessen. Die Schwierigkeit für alle FER-Tests in dieser Runde erhält +2. Der Artillerist kann wie jeder Schütze vor dem FER-Test zwischen schnellem, dynamischem oder präzisiertem Schuss wählen.

Einige Maschinen haben besondere Geschützaufhängungen, die es dem Schützen erlauben, das Geschütz unabhängig von der Fahrtrichtung der Maschine auszurichten. Diese Sonderregeln liegen der Maschine in Form von Erklärungskarten bei.

IMMOBILE MASCHINEN

Sofern nichts anderes auf einer der Erklärungskarten angegeben ist, können immobile Maschinen sich nicht innerhalb einer Runde bewegen und schießen.

Für einen FER-Test kann der Spieler, der die Kriegsmaschine kontrolliert, einen der FER-Werte der Mannschaft oder des Hilfspersonals auswählen.

Falls eine Figur aus der Mannschaft oder dem Hilfspersonal Schusswaffen besitzt, darf sie nur davon Gebrauch machen, wenn sie während dieser Runde nicht aktiv die Kriegsmaschine bedient / abfeuert und sie sich nicht mit einem Gegner in Basenkontakt befindet.

Erinnerung : die Besatzung kann die Maschine nur bedienen, sofern sie im Basenkontakt mit der Maschine steht, nicht im Basenkontakt mit einer oder mehreren gegnerischen Figuren steht und nichts anderes tut als die Maschine zu bedienen.

ARTILLERIE

Die meisten immobilen Kriegsmaschinen gehören zur Artillerie. Es kommt vor, dass diese Maschinen auf bewegliche Maschinen angebracht werden. Ein Panzer kann beispielsweise eine Ballista tragen, die schießen könnte, während sich der Panzer bewegt.

Es existieren zwei Munitionstypen für die Artillerie, die hinter dem Rangzusatz « Artillerie » steht : « / Durchschlag » und « / Zone ». Steht kein Vermerk hinter dem Rangzusatz « Artillerie », verwendet die Artillerie grundsätzlich durchschlagende Munition. Jeden der zwei Munitionstypen gibt es für die beiden Klassen der Artillerie : die leichte und die schwere Artillerie. Die schwere Artillerie ist grundsätzlich verheerender als die leichte Artillerie.

Alle vier Kombinationsmöglichkeiten unterliegen den Fernkampfregeln die im **CONFRONTATION**-Regelwerk oder einer der Erweiterungen hierfür enthalten sind. Ausnahmen stehen auf den Erklärungskarten der entsprechenden Maschine sowie in den nachfolgenden Regeln. Auch Gegenschüsse sind mit der Artillerie regulär nach den **CONFRONTATION** Regeln möglich, unterliegen aber aufgrund der Eigenart von Artilleriemunition einigen Sonderregeln. Bei dem jeweiligen Munitionstyp stehen die Abweichungen vom normalen Spielgebrauch. Verfügt eine Waffe der Artillerie über eine Mindestreichweite und wird das Ziel eines Gegenschusses unterhalb dieser Minimalreichweite platziert, kann kein Gegenschuss ausgeführt werden. Alle Geschosse können immer nur Figuren auf einer Höhenstufe treffen.

DURCHSCHLAGENDE GESCHOSSE

Diese Munition gibt es sowohl für die leichte als auch für die schwere Artillerie-Klasse. Figuren mit dem Rangzusatz « Artillerie » oder die aufgrund einer

FORTIFICATION

Sonderregel den Zusatz « Artillerie / Durchschlag » erhalten haben, besitzen genügend Wucht und Durchschlagskraft, um durch einen oder mehrere Feinde zu schmettern.

Fügt ein solches Geschoss ein SOFORT TOT zu, fliegt das Geschoss in gerader Linie weiter vom Schützen weg. Jede Figur, die auf dieser Linie liegt, kann einen Verletzungswurf erhalten. Alle eventuellen Ziele erhalten der Reihe nach, angefangen mit der Figur, die der vorherigen SOFORT GETÖTETEN Figur am nächsten steht, einen Schadenswurf. Dies geschieht solange und wird für jede Figur einmal durchgeführt, bis das Geschoss entweder ihre maximale Reichweite erreicht hat, oder das Projektil « stecken » bleibt, je nachdem was zuerst geschieht. Ein Geschoss bleibt « stecken », sobald es ihr aktuelles Ziel nicht SOFORT TÖTET.

Die Leichte Artillerie erhält mit jedem Ziel nach dem ersten SOFORT GETÖTETEM -2 auf ihre aktuelle STÄ. Die STÄ des Geschosses sinkt also mit jedem getötetem Gegner. Die STÄ des Projektils kann nachträglich nicht erhöht werden.

Die schwere Artillerie Klasse dieses Munitionstypus durchschlägt einfach die Reihen der Unglücklichen in ihrem Weg. Schwere Artillerie hat keinen STÄ Abzug, egal wie viele Gegner sie durchschlägt. Auch solche Geschosse können nachträglich nicht an STÄ gewinnen.

GEGENSCHÜSSE MIT DURCHSCHLAGENDER MUNITION

Die Figur wird auf halbem Weg zur Kriegsmaschine abgestellt und der Gegenschuss durchgeführt. Startet die Figur für die Artillerie verdeckt, wird die die Figur auf halbem Wege vom ersten Sichtkontakt zur Maschine abgestellt. Die Figur darf nicht hinter Deckung gestellt werden. Figuren die auf einer anderen Höhenstufe ihre Angriffs- bzw.

Verwicklungsbewegung beginnen, gelten im Moment des Gegenschusses als auf derselben Höhenstufe wie die Kriegsmaschine, die den Gegenschuss durchführt. Für den FER-Test des Gegenschusses gilt der übliche Schwierigkeitsgrad von 6.

Auch ein solcher Schuss durchschlägt die Reihen der Gegner. Würfele genau wie bei einem normalen Schuss mit durchschlagender Munition nach jeder SOFORT GETÖTETEN Figur in der Flugbahn weiter. Tötet es sein nächstes Ziel nicht sofort, bleibt das Projektil stecken.

FLÄCHENWIRKSAME GESCHOSSE

Dieser Munitionstyp umfasst alle Geschosse, die beim Aufprall explodieren und eine Flächenwirkung haben, wie beispielsweise Schrapnellgeschosse, Feuerbomben oder Gefäße mit giftigen Substanzen. Kriegsmaschinen aller Klassen mit dem Rangzusatz « Artillerie / Zone » verschießen ihre Munition etwas anders als die direktfeuernde normale Artillerie. Die Munition fliegt meistens in einer ballistischen Flugbahn auf ihr Ziel zu und richtet Schaden auf größerer Fläche an. Dementsprechend ungenau kann der Schuss auch sein.

Die Folgenden Regeln gelten im Zusatz zu den Fernkampfregeleln aus den **CONFRONTATION**-Regeln und ihre Erweiterungen und ersetzen den Text auf der Karte « DIE LEICHTE ARTILLERIE » : Gelingt dem Artilleristen der FER-Test, wird die Abweichungsschablone so auf dem Ziel platziert, dass sie das anvisierte Ziel zum Zentrum hat. Die auf der Schablone eingetragene Markierung mit der 1 muss in gerader Linie vom Schützen weg in Schussrichtung zeigen.

Wird beim FER-Test eine 1 gewürfelt, blockiert die Waffe, und der Schuss sowie alle weiteren Fernkampfangriffe der Waffe in dieser Runde verfallen. Die Waffe

FORTIFICATION

funktioniert ab der nächsten Runde wieder wie gewohnt da der Schütze die Waffe wieder schussbereit gemacht hat.

Misslingt der FER-Test, weicht das Geschoss ab und schlägt an einer anderen Stelle ein, als anvisiert. Die Schablone wird mit dem anvisierten Ziel in ihrem Zentrum abgelegt. Die auf der Schablone eingetragene Markierung mit der 1 muss in gerader Linie vom Schützen weg in Schussrichtung zeigen. Wirf 1W6 um zu sehen, um wie viele cm das Geschoss abweicht :

- 1 : das Projektil weicht um 4 cm ab.
- 2 : das Projektil weicht um 6 cm ab.
- 3 : das Projektil weicht um 8 cm ab.
- 4 : das Projektil weicht um 10 cm ab.
- 5 : das Projektil weicht um 12 cm ab.
- 6 : das Projektil weicht um 14 cm ab.

Wirf erneut 1W6 und lies anhand der Markierungen auf der Schablone ab, in welche Richtung das Geschoss die vorher ausgewürfelte Strecke abweicht.

Je nachdem ob das Geschoss aus einer schweren oder einer leichten Artillerie abgefeuert wurde, unterscheidet sich der angerichtete Schaden :

- Leichte Artillerie / wird das anvisierte Ziel getroffen, also kein Abweichungswurf durchgeführt, erhält es einen Verletzungswurf mit der STÄ der Waffe. Für jede andere Figur die ganz oder teilweise unter der Schablone steht, wirf 1W6 : auf 4+ wird die Figur getroffen und erhält eine Verletzung mit der halben (aufgerundet) STÄ der Waffe. Selbst wenn das anvisierte Ziel nach einer Abweichung unter der Schablone liegt, muss für das Ziel ebenso wie für alle anderen Figuren unter der Schablone gewürfelt werden, ob sie getroffen wird, oder nicht.

- Schwere Artillerie / wird das anvisierte Ziel getroffen, also kein Abweichungswurf durchgeführt, erhält es einen Verletzungswurf mit der STÄ der Waffe. Für jede andere Figur die ganz oder teilweise unter der Schablone steht, wirf 1W6 : auf 3+ wird die Figur getroffen und erhält eine Verletzung mit der STÄ der Waffe. Selbst wenn das ursprüngliche Ziel nach einer Abweichung unter der Schablone liegt, muss für das Ziel ebenso wie für alle anderen Figuren unter der Schablone gewürfelt werden, ob sie getroffen wird, oder nicht.

SCHUSS AUF FIGUREN AUF ANDEREN HÖHENSTUFEN

Visiert eine Maschine der « Artillerie / Zone » eine Figur an, die sich auf einer anderen Höhenstufe als die Kriegsmaschine befindet, gilt folgendes: Ist das Ziel getroffen, wird die Schablone wie üblich auf ihr abgelegt. Je nach der Klasse der Artillerie erleiden die Figuren unter der Schablone die entsprechenden Effekte, sofern sie sich auf derselben Höhenstufe wie das getroffene Ziel befinden. Verfehlt der Schuss sein Ziel, gehorcht das Geschoss der Gravitation und fällt zu Boden. Die Abweichung wird wie oben beschrieben von der Position des anvisierten Ziels ausgeführt. Da das Geschoss allerdings am Boden aufschlägt, können nur Figuren auf dem Boden (normalerweise Höhenstufe 0) von den Auswirkungen des Geschosses betroffen werden.

GEGENSCHUSS MIT FLÄCHENWIRKSAMER MUNITION

Das Ziel des Gegenschusses wird bei der Verwendung von Zonen Geschossen auf halber Strecke zwischen Start der Angriffsbewegung und Kriegsmaschine hingestellt. Startet die Figur für die

FORTIFICATION

Artillerie verdeckt, wird die Figur auf halbem Wege vom ersten Sichtkontakt zur Maschine abgestellt. Lege die Schablone auf der Figur ab und verfähre wie oben beschrieben. Überlebt das Ziel, wird es an die Kriegsmaschine herangestellt und sie befinden sich im Nahkampf.

Befindet sich das Ziel auf einer anderen Höhenstufe als die Artillerie im Moment des Gegenschusses, wird die Figur auf halber Strecke zur Maschine und auf derselben Höhenstufe wie die Kriegsmaschine abgestellt. Auch hier gilt, dass bei jeder anderen Höhenstufe als 0 das Geschoss beim Verfehlen zu Boden fällt und nur Figuren die am Boden unter der Schablone liegen betroffen sein können.

kommando und flucht

MOBILE MASCHINEN

Die MUT- und DIS-Werte der mobilen Maschinen sind auf ihrer Armeekarte abgedruckt. Sie entsprechen den MUT- und DIS-Werten ihrer Besatzung, deshalb ist es solchen Maschinen möglich von einem Befehlsstab, einer Standarte, einem Musiker oder einem Kommandanten zu profitieren.

Die Maschinen sind deshalb auch anfällig für die Auswirkung der Angst. Hat die Mannschaft eines Panzerwagens Angst, wird das Fahrzeug auch ineffektiver gesteuert.

Es gibt zwei Möglichkeiten wie eine mobile Maschine auf den Einfluss der Angst reagiert :

- hat die Maschine keinen GEW-Wert, wird so verfahren, als ob die Maschine eine normale Figur wäre (siehe CONFRONTATION Seite 29 ff.).
- hat die Maschine einen GEW-Wert, so kommt sie sofort zum stehen und bleibt unbeweglich, bis sie sich gesammelt hat. Ein eventuell vorhandener Geschwindigkeitsmarker (siehe

Seite 22, « Unaufhaltsam ») wird abgelegt. Die Maschine kann keinen Fernkampf ausüben, solange sie sich nicht gesammelt hat. Zusätzlich erhält die Maschine die üblichen Angstabzüge.

IMMOBILE MASCHINEN

Immobilie Maschinen selber können keine MUT- oder DIS-Tests durchführen.

Die Besatzung verwendet stets die auf ihrer Armeekarte abgedruckten Werte, um solche Tests durchzuführen. Die Besatzung kann von einem Befehlsstab, einem Musiker, einer Standarte oder einem Kommandanten profitieren.

Nur die Figuren einer Besatzung, die in Basenkontakt mit einem angsterzeugendem Wesen oder in den Wirkungsbereich eines Zaubers, Wunders etc. gelangen, müssen testen. Wird nur die Maschine selber angegriffen oder verwickelt, muss kein Test ausgeführt werden.

Sollte die Besatzung der Kriegsmaschine dennoch flüchten, verbleibt die Maschine an ihrem Platz. Sollten sie sich wieder sammeln, zurück-kehren und die Kontrolle über die Maschine behalten haben, können sie erneut von der Maschine Gebrauch machen. Während der Flucht werden Besatzungsmitglieder weiterhin als zur Besatzung der Maschine gehörig betrachtet und mit der Armeekarte der Maschine aktiviert.



FORTIFICATION

schadenstabelle

Nimmt eine Kriegsmaschine Schaden, gibt es, je nachdem wie die Maschine beschaffen ist, zwei Möglichkeiten :

- die Maschine besitzt keine SP. Die Verletzung wird gemäß den CONFRONTATION Regeln (Seite 58 ff.) ausgewürfelt.
- die Maschine besitzt SP. Die Maschine erhält den Schaden gemäß der untenstehenden Tabelle. Wirf 2W6.

Das kleinste Wurf Ergebnis (1-6) zeigt an, in welcher Spalte der Schaden abgelesen wird. ERINNERUNG : nach einer 6 wird hier nicht weitergewürfelt und eine 1 bedeutet keinen automatischen Misserfolg. Die Summe der 2W6 + STÄ des Angreifers – WK der Maschine ergibt die Zeile, in der die Stärke des erlittenen Schadens abgelesen wird. Das Kreuzen der zwei Linien ergibt die Anzahl der verlorenen SP durch diesen Angriff.

SCHADEN	FAHRWERK/ 1	HÜLLE / 2	STRUKTUR / 3	MOTOR / 4-6
0 oder -	0	0	1	1
1 – 5	0	1	1	2
6 – 10	1	1	2	3
11 – 15	1	2	3	4
16 – 20	2	3	4	4
21+	3	3	4	4

Beispiel : ein Panzer mit der WK 14 erhält eine Verletzung der STÄ 10. Der Wurf ergibt 3 und 5. Der Schaden beträgt 4 (10+5+3-14) und liegt in der Struktur (3). Der Panzer verliert in Folge dieses Wurfes 1 SP.

Ist das Ergebnis ein Pasch, handelt es sich um einen Kritischen Treffer.

Diese Art von Schaden Ignoriert sowohl die STÄ des Angreifers als auch die WK des Ziels.

Jeder mit einem kritischen Treffer oder einer Außergewöhnlichen Verletzung in Zusammenhang stehende Effekt gilt ganz regulär. Beispielsweise zählt jeder Pasch, der mit einer Sakralwaffe geworfen worden ist, als SOFORT TOT. Das bedeutet für Maschinen mit SP, das sie 4 SP verlieren.

KRITISCHE TREFFER

- 1er Pasch : ohne Wirkung
- 2er Pasch : ohne Wirkung
- 3er Pasch : - 1 SP
- 4er Pasch : - 2 SP
- 5er Pasch : - 3 SP
- 6er Pasch : - 4 SP

Je nach Anzahl der verlorenen SP kann eine Kriegsmaschine einen Abzug auf ihre INI-, ATT-, PAR- und FER-Würfe erleiden. Dies bedeutet, dass die Chance auf einen Patzer steigt, da der Abzug direkt auf den Wurf, also das Würfelresultat angerechnet wird.

Beispiel : ein Panzer mit 8 SP hat bereits 4 SP verloren. Der Panzer erhält -2 auf seine Würfelresultat für INI, ATT, VER und DIS. Der Kanonier oben an der Schwere Dampfbombarde sieht ein Ziel und eröffnet das Feuer. Der Spieler würfelt eine 3. Da ein Patzer unabhängig vom FER-Wert des Panzers bestimmt wird ist dieser FER-Angriff ein automatischer Misserfolg (3 – 2 = 1).

Hat die Maschine ein Viertel oder mehr seiner SP verloren, beträgt der Abzug auf ihre INI-, ATT, VER- und FER-Würfe bis ans Ende der Partie –1.

Hat die Maschine die Hälfte oder mehr seiner SP verloren, beträgt der Abzug auf ihre INI-, ATT, VER- und FER-Würfe bis ans Ende der Partie –2. Dies ersetzt den vorherigen Abzug.

FORTIFICATION

Hat die Maschine zwei Drittel oder mehr seiner SP verloren, beträgt der Abzug auf ihre INI-, ATT, VER- und FER-Würfe bis ans Ende der Partie -3. Dies ersetzt den vorherigen Abzug.

Wird eine Maschine im Laufe des Spiels repariert, können sich diese Abzüge wieder verbessern.

Beispiel : ein Panzer besitzt 8 SP. Verliert er 2 SP, erleidet er bis ans Ende der Partie einen Abzug von -1 auf alle Würfelresultate für INI-, ATT-, PAR- und FER-Würfe. Der Abzug vergrößert sich um einen Punkt für je 2 weitere verlorene SP.

Immobilie Kriegsmaschinen erhalten generell keine Abzüge, gleich in was für einem Zustand sie sich befinden, oder welchen Schaden sie bereits an ihrer Struktur erhalten haben solange sie zumindest 1 SP besitzen. Ausnahmen und Sonderregeln hierzu stehen auf den mitgelieferten Erklärungskarten der betreffenden Maschine.

mechanische spezialfertigkeiten

Ramme (Impact) / X : einige Kriegsmaschinen sind so konstruiert, dass sie größtmöglichen Schaden anrichten, sobald sie frontal in die Reihen der Feinde hineinstoßen. Greift eine Kriegsmaschine mit dieser Spezialfertigkeit Gegner an oder verwickelt sie, erhalten die Figuren im Basenkontakt mit der vorderen Basenkante der Kriegsmaschine sofort eine Verletzung. Die STÄ dieser Verletzung variiert, je nachdem welche Distanz die Maschine bisher zurückgelegt hat. Die STÄ des Zusammenstoßes ist = X mal Distanzfaktor. Der Distanzfaktor ist = Distanz in cm geteilt durch 10 (aufgerundet). Gemessen wird die Distanz, welche von der Maschine seit Beginn der Angriffs- oder Verwicklungsbewegung zurückgelegt wurde. Es wird stets von Basenrand zu Basenrand gemessen. Dies ist ein Zusammenstoß.

Beispiel 1 : ein Panzer, der mit der Spezialfertigkeit Ramme / 3 ausgestattet ist, greift den Gegner nach einer zurückgelegten Strecke von 23 cm an. Der Distanzfaktor ist = 3 ($23 / 10 = 2,3$, aufgerundet 3). Die STÄ des Zusammenstoßes ist demnach = $3 \times 3 = 9$.

Besitzt die Kriegsmaschine zusätzlich die Spezialfertigkeit Unaufhaltsam und hatte sie zu Beginn der Runde einen Geschwindigkeitsmarker, gilt : der Distanzfaktor ist = BEW der Kriegsmaschine x 2 geteilt durch 10 und aufgerundet. Es ist gleich ob die Maschine tatsächlich die volle BEW x 2 ausgeschöpft hat oder nicht, durch den Geschwindigkeitsmarker hat sie die entsprechende Wucht.

FORTIFICATION

Beispiel 2 : ein Panzer hat im Moment seines Angriffes auf seiner Armeekarte die BEW = 20 cm. Unter anderem hat er die Spezialfertigkeiten Ramme / 3, Unaufhaltsam sowie einen Geschwindigkeitsmarker (siehe « Unaufhaltsam »). Sein Ziel ist in 4 cm Entfernung, da er aber einen Geschwindigkeitsmarker besitzt, ist dies unwichtig. Die STÄ des Zusammenstoßes ist = 20×2 geteilt durch $10 \times 3 = 4 \times 3 = 12$.

Wird eine Kriegsmaschine, die ihre Geschwindigkeit dank der Spezialfertigkeit Unaufhaltsam gewonnen hat und zugleich in Besitz der Spezialfertigkeit Ramme ist, von einer anderen Figur frontal angegriffen oder verwickelt, so erleidet jene Figur sofort einen Zusammenstoß.

Nachdem die Figur durch den Zusammenstoß entweder SOFORT GETÖTET oder ZERSTÖRT (siehe Spezialfertigkeit Resistent S. 34) wurde, kann die Maschine entweder anhalten oder ihre Fahrt fortsetzen. Trifft sie auf eine weitere Figur, erleidet diese einen Verletzungswurf der gleichen Stärke wie beim ersten Zusammenstoß. Ist eine oder mehrere Figuren nicht SOFORT TOD beziehungsweise ZERSTÖRT, bleibt die Kriegsmaschine stehen.

Bei einem durch die Spezialfertigkeit Ramme entstehenden Verletzungswurf wird ein Pasch-Ergebnis beim Würfeln nicht als außergewöhnliche Verletzung / kritischer Treffer gewertet. Ausrüstung die Paschs, außergewöhnliche Verletzung und kritische Treffer ignoriert, ist gegen Verletzungen aufgrund eines Zusammenstoßes unwirksam. Eine der beiden geworfenen Zahlen zeigt die Lage der Verletzung an und die Summe der zwei Würfel wird zu der STÄ des Zusammenstoßes dazugezählt. Abzüglich der WK des Ziels ergibt es die Schwere des Schadens, wie gewohnt. Dafür kommen die normalen Effekte einer

außergewöhnlichen Verletzung nicht zum Tragen.

ACHTUNG : der Zusammenstoß wird nur als solcher gewertet, wenn die Maschine frontal mit den Figuren zusammenstößt.

Resistent (Inaltérable) : soweit nicht anders angegeben, ist eine resistente Struktur gegen alle im Spiel verwendeten Effekte (ausgenommen Schüsse, Attacken im Nahkampf und Angst) immun. Sollte eine Attacke oder ein Schuss einen anderen Effekt mit sich bringen als den Verlust von Strukturpunkten oder eine Verletzung, so kann dieser ignoriert werden, lediglich die Verletzung wird ausgewürfelt. Besitzt eine resistente Struktur 0 oder weniger Strukturpunkte, dann ist sie nicht SOFORT TOT sondern ZERSTÖRT. Dieser Unterschied ist wichtig für alle Effekte die nur bei einem SOFORT TOT greifen. Resistente Figuren können nur Artefakte und Gegenstände mitführen, die bei ihnen im Blister oder der Box enthalten waren.

Schutzwall (Rempart) / X : die Artilleristen aller Völker wissen, dass die schlimmste aller Gefahren von oben kommt. Sie versuchen sich gegen die Gefahr aus der Luft zu schützen, indem sie Metallspieße in die Erde um ihre Maschine herum rammen oder die Stellung zusätzlich mit Netzen zwischen diesen Spießen verstärken. Dank dieser Vorrichtungen kann innerhalb eines Umkreises von X um die mit dieser Spezialfertigkeit ausgestattete Kriegsmaschine herum keine Figur von einer höheren Höhenstufe auf die Höhenstufe der Kriegsmaschine sinken. Die Schutzwälle wandern mit der Kriegsmaschine. Obwohl ein Herabsinken von einer höheren Höhenstufe aus unmöglich ist, kann aus dem geschützten Gebiet sehr wohl aufgestiegen werden.

FORTIFICATION

Sichel (Fauchage) / X : einige Kriegsmaschinen haben verheerende Klingen und Sichel an ihre Seiten montiert. Solch eine Bewaffnung kann in den Reihen der gegnerischen Krieger großen Schaden anrichten. Die Maschine schneidet durch die Reihen und senkt die Krieger um wie Getreide... Setzt sich eine mit Sensen ausgestattete Kriegsmaschine in Bewegung, muss jede Figur, die vollständig oder teilweise von den Sensen am Modell berührt wird, einen INI-Test mit der Schwierigkeit = 6 bestehen. Für Figuren die sich im Moment des « Angriffes » bereits in einem Nahkampf befinden ist die Schwierigkeit = 8. Für Figuren mit der Spezialfertigkeit Sprung wird die Schwierigkeit um 2 reduziert. Der Test muss sofort ausgeführt werden und eventueller Schaden wird sofort angewandt.

Misslingt der Test, erleidet die Figur eine Verletzung mit der STÄ = X, wobei X dem Wert entspricht, der hinter der Spezialfertigkeit Sichel steht.

Transport (Transport) / X : einige Panzer und andere Fahrzeuge haben die Möglichkeit, Truppen mit in die Schlacht zu tragen. Der Wert X steht für die Anzahl an Plätzen, die für die Figuren an Bord des Gefährts zur Verfügung stehen. Je größer eine Figur ist, desto mehr Plätze benötigt sie :

- Kleine Figuren (Goblins, Zwerge usw.) belegen 1 Platz.
- Normalgroße Figuren (Löwen, Lebende Tote usw.) belegen 2 Plätze.
- Große Figuren (Wolven, Minotaur usw.) belegen 3 Plätze.

Kavallerie und sehr große Figuren können nicht transportiert werden.

Beispiel : ein Panzer, der die Spezialfertigkeit Transport / 4 besitzt, kann beispielsweise 4 kleine Figuren **oder**

2 normalgroße Figuren **oder** 1 große und 1 kleine Figur transportieren.

Während der Aufstellungsphase gelten Figuren, die bei Spielbeginn transportiert werden als im Fahrzeug befindlich. Der Spieler muss bekannt geben, welche Figuren sich im Inneren des Fahrzeugs befinden.

Befinden sich alle Figuren einer Armeekarte innerhalb des Fahrzeugs, wird die Armeekarte dieser Figuren für die Dauer des Transports aus dem Armeestapel entfernt. Befindet sich nur ein Teil der Figuren einer Armeekarte innerhalb des Fahrzeugs und der andere Teil außerhalb, aktiviert die Armeekarte die auf dem Spielfeld verbleibenden Figuren, während die Armeekarte des Fahrzeugs gleichzeitig die Figuren in ihrem Inneren aktiviert.

Beispiel : von einer Armeekarte Khorkrieger hängen 3 Figuren ab. 2 Krieger des Khor befinden sich in einem Panzer der Zwerge, 1 Krieger des Khors ist außerhalb auf dem Spielfeld. Die Armeekarte der Khorkrieger aktiviert den einzelnen Khorkrieger draußen, während die Khorkrieger im Panzer mit dem Ziehen der Armeekarte des Panzers aktiviert werden.

Figuren im Inneren eines Fahrzeuges können weder hineinsehen noch können sie von außen anvisiert werden. Figuren mit der Spezialfertigkeit Bewusstsein haben dennoch Sichtlinie in das Fahrzeug und hinaus, solange eventuelle Ziele sich innerhalb ihrer doppelten BEW aufhalten.

Auch wenn die Figur mit der Spezialfertigkeit Resistent nicht von magischen Angriffen wie einem Feuerball betroffen werden können, erhalten Figuren im Inneren des Fahrzeugs dennoch Schaden, solange sie sich im Wirkungsbereich des Flächenangriffes befinden.

FORTIFICATION

Die Spezialfertigkeit Transport ist immer mit einem Zugang verbunden. Dieser Zugang bestimmt die Seite, an der die Figuren das Fahrzeug betreten und wieder verlassen können. Befindet sich der Zugang eines Fahrzeugs an der « Seite », so kann die Figur das Fahrzeug links oder rechts betreten und verlassen indem sie an die entsprechende Seite des Fahrzeugs gestellt wird. Wenn eine Figur in der Bewegungsphase neben das stehende Fahrzeug tritt, kann sie unmittelbar einsteigen. Voraussetzung ist natürlich, dass das Fahrzeug stillsteht.

Befindet sich der Zugang « Hinten », kann das Fahrzeug nur von hinten betreten oder verlassen werden.

Die Truppen können das Fahrzeug in dem Moment verlassen, indem die Armeekarte des Fahrzeugs aktiviert ist. Auch zum Aussteigen muss das Fahrzeug stehen. Es gibt also mehrere Möglichkeiten :

- Steht das Fahrzeug in dem Moment wo seine Armeekarte aktiviert ist, können die Kämpfer ausgesetzt werden und das Fahrzeug kann sich normal weiter bewegen. Das Fahrzeug kann auch zuerst in Bewegung sein und dann anhalten, um die Kämpfer aussteigen zu lassen.

- Bewegt sich das Fahrzeug, können die in dem Fahrzeug wartenden Krieger erst aussteigen, sobald das Fahrzeug angehalten hat.

- Befindet sich ein Geschwindigkeitsmarker auf dem Fahrzeug und die Armeekarte des Fahrzeugs wurde aktiviert, können die Figuren im Fahrzeug das Fahrzeug erst verlassen, nachdem das Gefährt angehalten wurde. Das Fahrzeug dürfte sich in dieser Runde also nicht mehr in Bewegung setzen.

Die aussteigenden Figuren werden so platziert, dass sie mit dem Ausgang im Basenkontakt stehen. Sie können sich sofort weiterbewegen. Figuren die

ausgestiegen sind dürfen weder rennen noch angreifen noch einen Fernkampf ausführen.

Magier und Priester sind weiterhin in der Lage Zauber zu sprechen und Wunder zu wirken. Sollte es einer sich im Fahrzeug befindenden Figur (aufgrund von Hindernissen oder anderen Figuren) nicht gelingen an den Zugang zu gelangen, so muss sie im Inneren des Fahrzeugs bleiben.

Wird die Kriegsmaschine zerstört während von ihr Figuren transportiert werden, dann erhalten alle transportierten Figuren eine Verletzung der STÄ = WK der Kriegsmaschine. Sollten die Figuren dies überleben werden sie an die Stelle gestellt, an der die Kriegsmaschine im Augenblick ihrer Zerstörung stand. Sie können sich jedoch bis ans Ende dieser Runde weder fortbewegen, noch können sie schießen oder einen Macht- oder Divinationswurf ausführen.

Unaufhaltsam (Irrépressible) : diese Spezialfertigkeit ist den Panzern und allen anderen schnellen Maschinen vorbehalten. Diese Kriegsmaschinen sind aufgrund ihrer Schnelligkeit oder ihres Gewichtes so stark, dass es fast unmöglich scheint, sie aufzuhalten. Legt eine Kriegsmaschine mit dieser Spezialfertigkeit innerhalb einer Runde eine Strecke zurück, die größer als ihr BEW-Wert ist, kann der Besitzer der Maschine neben ihr einen Geschwindigkeitsmarker legen. Dieser Marker bleibt von Runde zu Runde bestehen. Solange der Besitzer der Maschine nicht ansagt, dass sie anhält oder sie eine Bewegung durchführt, die kleiner als ihr aktueller BEW-Wert ist, verbleibt die Maschine in Bewegung. Eine Maschine mit einem Geschwindigkeitsmarker kann von den Seiten und von hinten nicht angegriffen oder verwickelt werden, es sei denn die STÄ des Angreifers ist im Moment des Angriffs

FORTIFICATION

oder der Verwicklung größer als die WK der Maschine.

Eine frontal angegriffene Unaufhaltsame Maschine erleidet nicht die Abzüge, die durch einen Angriff normalerweise anfallen.

Ist eine unaufhaltsame Kriegsmaschine zu Beginn der BEW-Phase in Besitz einer Geschwindigkeitsmarkierung, kann sie sich nur neu ausrichten, indem sie Kurven fährt.

Eine Kriegsmaschine, die diese Spezialfertigkeit besitzt, kann in der BEW-Phase jederzeit anhalten. Ist sie jedoch erst einmal zum Stehen gekommen, kann sie sich erst in der nächsten BEW-Phase wieder bewegen und sie muss den Geschwindigkeitsmarker abgeben. Eine Maschine, die am Ende der Runde im Basenkontakt mit einem Gegner steht, kann ihre Geschwindigkeitsmarkierung nicht mit in die nächste Runde nehmen. Sie gilt dann als im Nahkampf befindlich.

« Anhand der Maschinen kann man oftmals den Einfallsreichtum und die Weltanschauung ihrer Erfinder erkennen. Doch genauso erkennt man in diesen Kreationen die Fehler ihrer Schöpfer... »

- Elonia Ysaine, Bardin von Alahan.

spezialfertigkeiten der besatzung

Mechaniker (Mécanicien)/ X : eine Kanone, eine Ballista oder ein Katapult zu bedienen ist nicht ganz so einfach, wie man es sich vorstellt. An den Maschinen ausgebildetes Personal ist rar. Die Mannschaften an den Maschinen kennen jedes Zahnrad und wissen auch den kleinsten Misston aus der Symphonie der Zerstörung herauszuhören. Stets griffbereite Werkzeuge helfen ihnen bei ihren Bemühungen, die Maschine mit größter Effektivität arbeiten zu lassen. Während der Mana-Wiedergewinnungsphase am Ende der Runde können die Mechaniker versuchen, die Maschine zu reparieren, bei der sie als Mannschaft eingeteilt sind. Steht ein Mechaniker im Basenkontakt mit seiner beschädigten Maschine und befindet er sich nicht im Basenkontakt mit einem Gegner, kann er 1W6 würfeln. Ist das geworfene Ergebnis größer oder gleich dem Wert X, erhält die Kriegsmaschine 1 SP zurück. Wird eine 1 bei diesem Wurf geworfen, verliert die Maschine 1 SP.

Ein Mechaniker kann immer nur versuchen die Maschine zu reparieren, mit der er aufgestellt worden ist. Egal wie viele Mechaniker um eine Maschine herum stehen, es kann immer nur ein Mal pro Runde versucht werden, sie zu reparieren - gleich ob dieser Versuch Erfolg hatte oder nicht.

Minenleger (Artificier) : um Angriffe gegnerischer Aufklärer im Ansatz zu verhindern, schützen die Mannschaften einiger Kriegsmaschinen ihren Posten und ihre Stellung mit im näheren Umkreis vergrabenen Minen. Eine Figur mit dieser Spezialfertigkeit besitzt zwei verschiedene Marker : eine Mine und einen Köder. Diese Marker können innerhalb von 20 cm um die Kriegsmaschine des an dieser Maschine eingeteilten Minenlegers herum platziert werden. Die Marker müssen im

FORTIFICATION

selben Augenblick wie der Mienenleger platziert werden, also im Moment der Aufstellung der Kriegsmaschine selbst, zu der er gehört. Gilt er am Anfang des Spiels nicht als einer Mannschaft zugehörig, verliert er bis zum Ende des Spiels die Möglichkeit Minen zu legen. Minen können nur in der Aufstellungsphase gelegt werden. Jede Figur die sich 5 cm oder näher von einem dieser Marker aufhält, löst den entsprechenden Marker aus. Wird der Köder ausgelöst, passiert nichts. Bei der Mine sieht das anders aus. Alle Figuren die sich vollständig oder teilweise innerhalb von 10 cm um den Marker herum aufhalten, erhalten eine Verletzung mit der STÄ = 6. Werden mehrere Minen von einer Figuren gleichzeitig ausgelöst, so explodieren die Minen nacheinander, die Reihenfolge ist hierbei gleich. Eine Mine kann auf keine andere Art und Weise ausgelöst werden.

Pionier (Sapeur) / X : ähnlich wie die Minenleger, die das Gebiet um sich herum verminen, stellen die Pioniere in kurzen Abständen Befestigungen auf, welche die gegnerischen Truppen am Vorankommen hindern sollen. Jeder Pionier kann im Umkreis von 20 cm um die Kriegsmaschine mit der er aufgestellt wird, eine Barrikade aufstellen. Die Barrikaden müssen im selben Augenblick wie der Pionier aufgestellt werden, also im Moment der Aufstellung der Kriegsmaschine selbst, zu der er gehört. Gilt er am Anfang des Spiels nicht als einer Mannschaft zugehörig, verliert er bis zum Ende des Spiels die Möglichkeit Barrikaden aufzustellen. Barrikaden können nur in der Aufstellungsphase errichtet werden. Die Ausmaße einer Barrikade entsprechen denen eines Kavalleriesockels und werden wie Hindernisse mit kleiner Größe und einer Höhe von 2 cm gehandhabt. Aber auch eine Barrikade kann zerstört werden : jede Barrikade besitzt eine WK

von 10 und eine Anzahl von SP, die dem Wert X entspricht.

neue spezialfertigkeiten

Fechtmeister (Maître escrimeur): ein Fechtmeister hat den Duellkampf zu einer Kunstform erhoben. Einige dieser Meister dürfen sogar eigene Schulen leiten und andere Schüler in ihrer Kunst unterrichten, ein ehrenvolles Privileg ! Greift ein Fechtmeister erfolgreich an, so erleidet sein Ziel auf das Würfelresultat seiner VER-Tests -1, die Chance auf einen automatischen Misserfolg steigt also gegen einen solchen Meister der Fechtkunst. Dieser Malus auf das Würfelresultat ist zusätzlich zu allen eventuellen Abzügen, wie beispielsweise durch Verletzungen.

Beispiel : ein Kritisch Verletzter Kämpfer muss gegen einen Fechtmeister mindestens eine 6 würfeln um ein Wurfresultat von 2 zu erhalten (6 geworfen, - 1 für den Fechtmeister, -3 für die Kritische Verletzung = 2). Vergesst nicht, dass eine natürliche 6 im Normalfall dazu berechtigt weiterzuwürfeln das sollte der Krieger hier auch versuchen...

Gegen eine Figur mit der Spezialfertigkeit Fechtmeister kann kein Gegenangriff ausgeführt werden, auch nicht mit Hilfe der Spezialfertigkeit Beidhändig. Bei einem Attackewurf gilt eine 5 als 6 und berechtigt zusätzlich zum Weiterwürfeln. Dank dieser Spezialfertigkeit ist eine geworfene 1 beim Weiterwürfeln kein Patzer, sondern wird zum Wurfresultat hinzugerechnet.

Finte (Feinte) : einige Krieger kämpfen ausgesprochen grazil, ihre Waffe ist nur ein Schemen und wenige können den Finten und angetäuschten Angriffen dieser flinken Kämpfer den richtigen Gegenangriff, oder überhaupt irgendeine Art effektiver Verteidigung entgegensetzen. Gelingt einer Figur mit

FORTIFICATION

der Spezialfertigkeit Finte ein ATT-Wurf, kann sie anstelle eines normalen Angriffes eine Finte ausführen. Jede so umgewandelte Finte kann, bevor der Gegner seinen VER-Wurf macht, dazu umgewandelt werden, entweder einen gegnerischen ATT- oder VER-Würfel zu annullieren. Es können nur Nahkampfwürfel von Figuren annulliert werden, die sich im Nahkampf mit der Figur befinden, welche die Spezialfertigkeit Finte besitzt. Eine Figur mit dieser Spezialfertigkeit ist nicht gezwungen, Ihre gelungenen ATT-Würfe in Finten umzuwandeln. Sobald sie sich dazu entscheidet, dass sie keine Würfel des Gegners mehr annulliert, kann sich der Verteidiger regulär gegen die Angriffe verteidigen. Vorausgesetzt er besitzt dann noch VER-Würfel...

Instabil (Éphémère) / X : einige Wesen können nur eine begrenzte Zeit in einer fremden Realitätsebene bleiben, andere haben schlichtweg eine sehr viel kürzere Lebenserwartung als üblich... Eine Figur mit dieser Spezialfertigkeit muss am Ende jeder Runde 1W6 werfen. Ist das Würfelresultat = X+, so erhält die Figur eine Leichte Verletzung und es muss sofort erneut geworfen werden. X ist der Wert, der hinter der Spezialfertigkeit Instabil steht. Es wird solange erneut geworfen, bis entweder die Figur SOFORT TOT ist, oder der Wurf kleiner als X ist. Auch ein Spielelement das SP besitzt, kann mit dieser Spezialfertigkeit als Symbol seiner Gebrechlichkeit ausgestattet sein. In diesem Fall verliert es mit jedem Würfelresultat = X+ einen SP.

Eine Instabile Figur kann, solange sie diese Spezialfertigkeit besitzt, nicht von der Spezialfertigkeit Regeneration Gebrauch machen.

Konzentration (Concentration) / X : der Kampf wird vom Geist und dem Willen des Kriegers mitbestimmt. Man erzählt von Kriegeren, die alleine mit ihrem Willen in der Lage sind, das normale Maß ihrer körperlichen Leistungsfähigkeit zu überbieten und schier Unglaubliches zu leisten. Einige der Eigenschaften der mit dieser Spezialfertigkeit ausgestatteten Kämpfer sind **fett** auf ihrer Armeekarte abgedruckt. Der Wert X der Spezialfertigkeit gibt dabei die Gesamtzahl der zusätzlichen Punkte an, die im Laufe einer Runde auf diese speziellen Eigenschaftswerte verteilt werden dürfen. Diese Zusatzpunkte können, egal wann, auch einzeln nacheinander verteilt werden. Sie können aber nicht für einen Wurf verwendet werden, der bereits ausgeführt wurde, beziehungsweise, der ein anderes Wurfresultat beeinflussen würde. Im Falle der Bewegung darf der BEW-Wert, nachdem ausgemessen wurde, nicht erhöht werden.

Der durch Konzentration erhaltene Bonus kann nicht durch Kommando übertragen werden. Die Effekte dieser Spezialfertigkeit halten bis zum Ende der Runde an.

Meisterbogenschütze /

Meisterarmbrustschütze (Maître

archer / arbalétrier) : das Holz, die Sehne, der Wind, der Pfeil... es gibt keines der Elemente, das nicht ein Teil des Meisters selbst ist. Es gibt niemanden, der besser mit diesen Waffen umgehen könnte als die Meister. Diese Schützen besitzen Waffen mit außergewöhnlicher Reichweite. Diese ist auf der Armeekarte der Figur extra verzeichnet. Zusätzlich erhält eine solche Figur einen zusätzlichen Fernkampfangriff pro Runde.

FORTIFICATION

Gegenangriff (Countré attaque) : selbst der gewiefteste Schwertkämpfer muss angesichts eines Gegners mit dieser Spezialfertigkeit den Tod fürchten. Eine Figur, die keine Persönlichkeit, dafür aber im Besitz dieser Spezialfertigkeit ist, kann Gegenangriffe wie eine Persönlichkeit ausführen. Sollte eine Figur mit der Spezialfertigkeit Gegenangriff bereits in der Lage sein, einen Gegenangriff auszuführen, erhält die Schwierigkeit seiner VER-Würfe bei den Gegenangriffen nur +1 anstatt wie üblich +2.

Schlagabfolge (Enchaînement) : es gibt Situationen, in denen ein paar hemmungslose und wilde Schläge sehr viel mehr Wirkung erzielen, als die komplexe Kunst der Fechtmeisterschaft mit all ihren subtilen und feinen Finessen. Figuren, die keine Persönlichkeit sind, können mit dieser Spezialfertigkeit einen zusätzlichen Würfel im Nahkampf erhalten. Hierzu müssen sie sich wie die Persönlichkeiten jeweils 2 Punkte von ihren Eigenschaften ATT und VER abziehen. Sie können mit der Schlagabfolge nicht mehr als einen zusätzlichen Kampfwürfel pro Nahkampfphase erhalten. Eine Persönlichkeit mit dieser Spezialfertigkeit muss ihre Werte in ATT und VER für den ersten Kampfwürfel in der aktuellen Nahkampfphase nur um 1 Punkt senken. Alle nachfolgenden Würfel müssen regulär, also für 2 Punkte pro Würfel, erworben werden.

Von den Göttern geliebt. (Aimé des dieux) : wenn die Götter lieben, sind sie hilfsbereit und großzügig. Für eine von den Göttern geliebte Figur gilt jede geworfene 4 und 5 als 6 und berechtigt zusätzlich zum weiterwürfeln. Dank dieser Spezialfertigkeit ist eine geworfene 1 beim weiterwürfeln kein Patzer, sondern wird zum Wurf Ergebnis hinzugerechnet.

Von den Göttern Verdammt (Maudit des dieux) : die Götter von Aarklash erfreuen sich am Unglück der Störenfriede ihrer Ruhe. Eine von den Göttern verdamnte Persönlichkeit darf keinen seiner Würfe nach einer gewürfelten 6 weiterwürfeln. Dies gilt auch für Spezialfertigkeiten, die eine andere Zahl in eine 6 verwandeln, wie beispielsweise die Spezialfertigkeiten Brutal, Fechtmeister, etc..

rückzug durch stärke

Diese neue Regel wird den auf Seite 28 des **CONFRONTATION**-Regelwerkes beschriebenen Rückzugsregeln hinzugefügt.

Ein Kämpfer der sich vom Kampf zurückziehen will, kann anstelle eines INI-Tests einen STÄ-Test machen. Es gelten die im **CONFRONTATION**-Regelwerk beschriebenen Voraussetzungen, Bedingungen und Schwierigkeiten für den Rückzug. Allerdings muss die Figur, die mit Hilfe der Stärke einen Rückzug versucht, größer sein, als die größte Figur, die mit ihr im Basenkontakt steht.

Für diesen Test wird der höchste WK-Wert aller im Basenkontakt stehenden gegnerischen Figuren von dem STÄ-Wert des sich Zurückziehenden abgezogen. Sollte der STÄ-Wert der Figur dadurch in den negativen Bereich sinken, ist ein Rückzug nicht möglich. Zusätzlich muss eine bereits verletzte oder beschädigte Figur die Verletzungsmali auf den STÄ-Wurf anrechnen (bei einer leichten Verletzung -1 auf den Wurf, bei einer schweren Verletzung -2 und so weiter).

Sowohl beim Erfolg als auch beim Misserfolg gelten die Rückzugsregeln, die im **CONFRONTATION**-Regelwerk angegeben sind.

FORTIFICATION

dampf- und naphthamaschinen

Sowohl die Zwerge aus Tir-Nâ-Bor, die besten Ingenieure Aarklashs, als auch die Goblins aus No-Dan-Kar, die jede Erfindung derer sie habhaft werden können zu imitieren versuchen, haben zerstörerische Kriegsmaschinen entwickelt. Die Maschinen der Zwerge nutzen die elementare Kraft des Dampfes während die Goblins den noch jungen Brennstoff Naphtha, auch als Rohöl bekannt, zum Antrieb ihrer Maschinen verwenden.

Jede Figur deren Kampfkraft mit Hilfe einer dieser Maschinen verstärkt werden kann, ist mit einer oder mehreren auf der Armeekarte der Figur bei seiner Ausrüstung stehenden Eigenschaften verbunden. Während jeder Phase des Spiels, in der die betreffende Eigenschaft genutzt wird, kann eine Figur, die mit einem Dampfkessel oder einem Vergaser ausgestattet ist, 1W6 werfen, bevor die Eigenschaft zum Einsatz kommt. Einige Figuren können für einige Eigenschaften auch mehrere W6 werfen, dies ist entsprechend auf der Armeekarte angegeben. Steht keine weitere Angabe hinter einem Eintrag, wird immer 1W6 geworfen, ansonsten muss beim Einsatz des Dampfes oder des Naphthas die entsprechende Anzahl an Würfeln gewürfelt werden. Dieser Wurf wird bei einer Dampfmaschine Druckwurf und bei einer Naphthamaschine Injektionswurf genannt. Das Ergebnis des oder der Würfel steht für den Bonus, der auf die mit der Ausrüstung zusammenhängende Eigenschaft angerechnet wird. Falls bei solch einem Wurf eine 1 gewürfelt wird, erhält die Figur keinen Bonus, sondern es kommt zu einem Zwischenfall. Schaut und würfelt sofort 1W6 auf der « TABELLE DER ZWISCHENFÄLLE », damit Ihr erfahrt, warum die Maschine nicht funktioniert. Die Kraft der Dampf- und Naphthamaschinen ist allerdings

begrenzt: bei einem Druck- oder Injektionswurf darf nach einer 6 nicht weitergewürfelt werden.

Die Verbesserung der Eigenschaft gilt vom Moment des Einsatzes bis zum Ende der Runde, in der sie angewandt wurde.

Falls diese Ausrüstung im Rahmen des Fernkampfes verwendet werden soll, um z.B. die Reichweite, die Geschosstärke oder ähnliches zu verändern, so muss der Druck- oder Injektionswurf vor dem Fernkampftest ausgeführt werden.

Sollte es zu einem Zwischenfall kommen, wird der Fernkampf abgesagt und der Kämpfer muss einen Wurf auf der Tabelle der Zwischenfälle ausführen.

Bei jeder anderen Verwendung einer dieser Maschinen muss ein Druck- oder Injektionswurf angesagt werden, bevor der entsprechende Wert verwendet wird. Ein die Stärke im Nahkampf betreffender Wurf muss z.B. vor dem Verletzungswurf und nach einer gelungenen Attacke ausgeführt werden. Sollte in diesem Fall ein Zwischenfall eintreten, wird ein Wurf in der Tabelle der Zwischenfälle auf Seite 46 vorgenommen und die entsprechenden Effekte sofort umgesetzt. Die Figur erhält keinen Bonus.

Mit Hilfe von Dampf oder Naphtha verbesserte Werte können nicht übertragen werden, weder mit Hilfe der Spezialfertigkeit Kommando noch durch sonst einen Effekt.

Falls ein Kämpfer bei einem Zwischenfall ums Leben kommt, werden alle seine Aktionen abgebrochen. Endet der Zwischenfall mit einem anderen Ergebnis als « Explosion », muss die sich gerade in der Ausführung befindende Aktion zu Ende geführt werden.

FORTIFICATION

TABELLE DER DAMPF- UND NAPHTAMASCHINEN

ERGEBNISS DES W6 / ZWISCHENFALL

1. Explosion / die Figur ist durch die Explosion des Kessels SOFORT TOT. Alle Figuren die sich in maximal 5 cm entfernt von ihm aufhalten, erleiden eine Verletzung mit der STÄ = 10.
2. Überhitzung / die Maschine vibriert und schrill pfeifend strömt Dampf aus allen Löchern. Lege einen Überhitzungsmarker neben die Figur. Die Maschine droht zu explodieren. Besitzt die Maschine bereits einen Überhitzungsmarker, lies ihr trauriges Schicksal unter 1 nach...
3. Rissige Struktur / aus dem Kessel springen die Nieten und er wird rissig. Bei dem nächsten Druck- oder Injektionswurf steigt das Risiko für die Maschine. Bei der nächsten Druck- / Injektionsprobe ereignet sich bereits auf 1 und auf 2 ein Zwischenfall.
4. Beschädigtes Ventil / es gibt eine undichte Stelle. Bei dem nächsten Druck- / Injektionswurf wird eine geworfene 5 und 6 ignoriert und gewährt keinen Bonus.
5. Druckabfall / Der Tank leckt und droht, von einer Minute zur anderen die Maschine zum Stehen zu bringen. Lege einen Leck-Marker neben die Figur. Besitzt die Maschine bereits einen Leck-Marker lies unter 6 nach was passiert.
6. Totalausfall / Aufgrund einer Panne blockiert die Mechanik der Maschine. Die Figur kann keinen Druck- oder Injektionswurf ausführen, wenn sie nicht zu Beginn jeder Spielrunde mit 1W6 eine 4+ würfelt.

« ...der Welt letzte Atemzüge, feuerspuckende und höllische Metallbestien entsteigen fauchend den Waffenkammern der Mächtigen und mit dumpfem Grollen erschüttern eisenbeschlagene Räder die Welt und verändern sie ewiglich... »

