

Gruppenkampf

Wenn zu viele Personen an einen Kampf beteiligt sind, kann diese Sonderregel zum Gruppenkampf genutzt werden, um den Kampf auf schnelle Weise und ohne den Einsatz von Listen zu entscheiden. Am Ende des Dokuments stellt der Heerkampf eine Alternative mit Truppen dar, die jedoch wieder mit Listen geführt werden kann.

Inhalt	Seite
Definitionen	1
Aufstellung	1
Die Werte der Einheiten	1
Die Bewaffnung	2
Die Rüstungen	2
Wurfmodifikationen	2
Reihenfolge ermitteln	3
Tätigkeiten in einer Kampfrunde	3
Bewegen	3
Formieren	3
Attacke	4
Weitere Aktionen	4
Parade	5
Auswertung	5
Das Ende eines Kampfes	6
Weitere Hinweise	6
Darstellung eines Kampfrasters im Gruppenkampf	8
Der Heerkampf	9

1. Definitionen

- Gruppe = Als Gruppe gilt eine lose Ansammlung an Personen, die an einem Kampf teilnimmt.
- Einheit = Die Einheit ist eine formierte Gruppe, von mind. 10 Personen.
- Truppe = Die Truppe ist eine große Einheit von mind. 100 Personen.
(wird nur bei sehr großen Gruppenkämpfen genutzt)

In einer Gegend oder auf einem Kampffeld stehen sich zwei oder mehrere Gruppen gegenüber, die gegeneinander kämpfen wollen.

Spieler und Spielmeister erklären sich nun bereit, diese Gruppen zu führen und sie gegeneinander zu ziehen. Das kann beispielsweise dann der Fall sein, wenn sich den Spielern eine große feindliche Gruppe nähert und sich auf Spielerseite ebenso kämpfende Unterstützer befinden. Die Spieler oder einer der Spieler übernimmt dann die unterstützende Gruppe, während der SM die Feinde führt. Denkbar wäre auch ein Konflikt mehrerer Gruppen, der dann stellvertretend von Spielern und SM ausgeführt wird.

- Eine formierte Gruppe besteht aus mind. 10 und max. 100 Personen und wird Einheit genannt.

2. Aufstellung

Die Einheiten können auf ein breit angelegtes Gebiet aufgestellt werden, das in Quadraten aufgebaut ist.

- Die Felder sollten beim Kampf zwischen Einheiten 10 x 10 m betragen.
 - Bei Truppenkämpfen können die Felder auch 100 x 100 m groß sein.
- Auf einem Feld kann nur eine Einheit stehen.

3. Die Werte der Einheiten

Der SM notiert sich die Einheiten und ihre Werte. Auch wenn die Mitglieder einer Einheit unterschiedliche Talentwerte haben, wird der Wert ermittelt, den die Mehrheit der Einheit hat. Dabei wird gerundet.

- | | | |
|-----------|--|-----------|
| • Pöbler | = Personen, die das Kämpfen nicht gewohnt sind | = Wert 10 |
| • Kämpfer | = Personen, die kämpfen können | = Wert 12 |
| • Krieger | = Personen, die das Kämpfen gewohnt sind; Soldaten | = Wert 15 |
| • Elite | = Personen, die im Kampf besonders geschult sind | = Wert 18 |

4. Die Bewaffnung

Der SM notiert sich für jede Gruppe, wie diese mehrheitlich bewaffnet ist.

- Jede Einheit verwendet zunächst nur die Waffe, die mehrheitlich genutzt wird (im Zweifelsfall gilt die stärkere Waffe).
- Daraus ergibt sich auch, ob die Einheit derzeit Fernkämpfer oder Nahkämpfer ist.
- Es wird dabei festgehalten, wie viel TP die Waffe bei einer normalen oder guten Attacke anrichten würde.
- Die Einheit kann auch zwei Waffen gleichzeitig nutzen, erhält dadurch aber Wurfmodifikationen.

5. Die Rüstungen

Der SM notiert sich für jede Gruppe, welche Rüstungen sie mehrheitlich tragen.

- Jede Einheit verwendet die Rüstungen, die mehrheitlich von den Leuten getragen werden. Dabei können es auch mehrere Rüstungen sein (z. B. Lederhose, Lederjacke usw.) Rüstungen verursachen jedoch auch Wurfmodifikationen.
- Die RS-Punkte werden notiert.
- Die WM werden notiert.

6. Wurfmodifikationen

Eine Einheit erhält ...

- + 1 WM, wenn ...
 - sie von einem charismatischen Anführer geführt wird, der in CHAR mind. den Wert 15 hat.
- + 2 WM, wenn ...
 - sie von einem charismatischen Anführer geführt wird, der in CHAR mind. den Wert 18 hat.
 - sie mehrheitlich aus Magiern besteht.
 - sie mehrheitlich aus Budo-Kämpfern besteht (nur im Nahkampf!)
 - sie mehrheitlich eine Aktion zum Zielen aufgewendet hat und nun wirft oder schießt.
- - 2 WM, wenn ...
 - sie beidhändig kämpft (auch wenn sie neben einer Waffe einen Schild trägt).
 - sie eine Einheit angreift, die sich in oder hinter einer Deckung befindet (nur im Fernkampf oder im Nahkampf nur bei der ersten Attacke!)
 - sie gegen eine schnellere Einheit kämpft (fliegende oder fahrende o. ä.)
 - sie gegen beängstigende Wesen kämpft, die einen Schreck verursachen (sofern sie selbst keine beängstigenden Wesen sind).
 - wenn mit Pfeilen über Objekte hinweg auf ein Ziel geschossen wird.
 - es sich um eine reitende Einheit handelt, die gegen Lanzen oder Speere kämpft.
 - es sich um eine Artilleriewaffe handelt.
- so viel negative WM, wie es ihren Rüstungen entspricht.

7. Reihenfolge ermitteln

Es wird eine Reihenfolge ermittelt, in der die Gruppen nacheinander dran sind.

- Der Wert der Einheit wird + W20 addiert. Die Reihenfolge wird festgelegt. Bei gleichen Ergebnissen entscheidet ein Stechen.
- Wird die Einheit von einem charismatischen Anführer geführt, wird stattdessen der Wert in CHAR + W20 Punkte addiert.

Beispiel: Es kommt zu einem Straßenkampf, bei dem sich zwei rivalisierende Gruppen begegnen.

Formationen:

Gruppe A besteht aus 26 Pöblern und 7 Kämpfern. Die Gruppe wird in zwei Einheiten aufgeteilt.

Einheit 1 besteht aus Nahkämpfern, nämlich 21 Pöbler, die mehrheitlich Knüppel bei sich tragen.
= 21 Pöbler mit dem Wert 10.

Einheit 2 besteht aus Fernkämpfern, nämlich 5 Pöbler und 7 Kämpfer. Diese Einheit gilt somit als Kämpfer. Sie tragen Steine bei sich.
= 12 Kämpfer mit dem Wert 12.

Gruppe B besteht aus 25 Kämpfern, mit dem Wert 12. Sie tragen Beile und Lederjacken.

Waffen und Rüstungen:

Einheit A-1 (Nahk.): Knüppel = 4 / 5 / 5+W6 TP.
Einheit A-2 (Fernk.): Steine = 3 / 4 / 4+W6 TP.

Gruppe B (Nahk.): Beile = 5 / 7 / 7+W12 TP.
Lederjacken = + 2 RS.

Wurfmodifikationen:

Einheit A-1 hat einen charismatischen Anführer mit einem CHAR-Wert von 15 = + 1 WM.

Gruppe B trägt Lederjacken = - 1 WM.

... ein Beispielkampf dieser Kontrahenten wird unten weiter fortgeführt ...

8. Tätigkeiten in einer Kampfrunde

Eine Kampfrunde ist beendet, wenn alle Einheiten an der Reihe gewesen sind. Im Anschluss findet eine Auswertung statt, bei der die möglichen Opfer aus den Einheiten entfernt werden.

Wenn eine Einheit an der Reihe ist, kann sie eine der folgenden Tätigkeiten tun:

- sich bewegen
- sich formieren
- kämpfen

9. Bewegen

Die Einheit bewegt sich gemäß ihrer Geschwindigkeit. Dies kostet sie ihre Tätigkeit in der Kampfrunde.

- | | |
|---|-----------------------------|
| • Fußläufige Einheiten bewegen sich | 1 Feld weit vorwärts (10 m) |
| • Fußläufige schnelle Einheiten bewegen sich (Oger; Plantoiden) | 2 Felder weit vorwärts |
| • Berittene Einheiten bewegen sich (auch Lykaner als Werwölfe; Pantheras als Werkatzen) | 3 Felder weit vorwärts |
| • Kutschen auf offenen Wegen bewegen sich | 3 Felder weit vorwärts |
| • Fliegende Wesen bewegen sich (Avesen, Libraner, fliegende Mantis oder Myrmen) | 5 Felder weit vorwärts |

10. Formieren

Die Einheit ändert ihre Formation. Dies kostet sie ihre Tätigkeit in der Kampfrunde.

Die Einheit kann folgendes tun:

- **Formation ändern:** Die Einheit nimmt Personen auf oder teilt sich auf. Das verändert die Zusammensetzung der Einheit, evtl. nämlich den Wert der Einheit, die Bewaffnung und Rüstung. Die Formation muss von den betroffenen Personen und Einheiten gewollt sein.
 - Personen werden aufgenommen: Die Einheit betritt das Feld, auf dem sich lose Personen befinden. Diese werden nun in die Einheit mit aufgenommen.
 - Einheiten verschmelzen: Die Einheit betritt das Feld einer anderen Einheit. Die dort betreffende Einheit wird von dieser tätigen Einheit aufgenommen.
 - Einheit teilt sich: Die Einheit gibt einen Teil ihrer Personen ab, woraufhin sich eine neue Einheit gründet. Die ursprüngliche Einheit bleibt auf ihrem Feld stehen. Die neue Einheit besetzt ein benachbartes, freies Feld. Die neue Einheit wird in der Kampfreihefolge ans Ende der Liste gesetzt und darf dann, wenn sie an der Reihe ist, noch in dieser Kampfrunde handeln.
- **In Deckung gehen:** Sofern es die Umgebung hergibt, verbirgt sich die Einheit und nutzt den Schutz ihrer Umgebung. Wenn sie von einer feindlichen Einheit angegriffen wird, erhalten die Gegner beim ersten Angriff – 2 WM. Fernkämpfer, die geschützte Einheiten beschießen, erhalten dauerhaft – 2 WM. Die Deckung ist aufgehoben, nachdem die feindlichen Nahkämpfer bei den Deckungen eingedrungen sind oder die Verteidiger ihre Stellung verlassen haben.
- **Umrüsten:** Es ist jeweils eine der folgenden Tätigkeiten möglich.
 - Die Einheit lädt ihre Waffen nach (Bögen spannen)
 - Die Einheit nimmt Waffen auf (z. B. Steine).
 - Die Einheit wechselt ihre Waffen (und wird dabei z. B. zu einer Nahkampfeinheit).
 - Die Einheit entledigt sich ihrer alten Rüstungen (um WM loszuwerden).
 - ...

11. Attacke

Die Kämpfe finden im gewissen Sinne gleichzeitig statt, denn Attacke und Parade lösen Treffer bei den gegnerischen Einheiten aus, die im Anschluss ausgewertet werden.

- Die Einheit kann eine Nahkampf-Attacke starten, wenn sie sich auf dem benachbarten Feld einer feindlichen Einheit befindet.
- Die Einheit kann eine Fernkampf-Attacke gegen eine feindliche Einheit starten, die sie mit ihren Fernkampfaffen erreichen kann.

11.1. Zum Nahkampf

- Die Einheit verwendet ihre Nahkampfaffen.
- Sollte die Einheit unbewaffnet sein, verwendet sie ihre Fäuste (1 / 2 / 2+W6 TP).
- Sollte die Einheit unbewaffnet sein und mehrheitlich aus Budo-Kämpfern bestehen, richten ihre Fäuste 1 TP mehr Schaden an (2 / 3 / 3+W6 TP).
- Für jede komplette 10er-Gruppe der Einheit wird ein TW auf dessen Wert gemacht.
- Je nach gelungenem TW richtet die Gruppe so viele TP an, wie es der Waffe entspricht.
- Die Treffer werden addiert und notiert.
(Die Auswirkungen werden erst nach der Parade der Gegner ausgewertet.)

11.2. Zum Fernkampf:

- Die Einheit verwendet ihre Fernkampfaffen.
- Wurfaffen gelten als Fernkampfaffen (z. B. Steine) und können max. 20 m weit geworfen werden, also bis ins übernächste Feld.
- Fernkampfaffen haben weite Reichweiten und können darum feindliche Einheiten erreichen, die weiter weg sind. Es gilt: 10 m = 1 Feld. Hindernisse, die im Weg sind, können WM verursachen oder verhindern komplett die Möglichkeit von Treffern. Pfeile können über Objekte hinweggeschossen werden. Die Schüsse werden dann jedoch auch – 2 WM.
- Für jede komplette 10er-Gruppe der Einheit wird ein TW auf dessen Wert gemacht.
- Je nach gelungenem TW richtet die Gruppe so viele TP an, wie es der Waffe entspricht.
- Die Treffer werden addiert und notiert.
- Nur Fernkämpfer können auf die Attacke von Fernkämpfern parieren, sofern ihre Reichweite es zulässt.
- Die Auswirkungen werden sofort oder sonst erst nach der Parade der Gegner ausgewertet.

12. Weitere Aktionen

Die Einheiten können weitere Aktionen aufwenden, um Dinge zu tun. Diese Maßnahmen kosten der Einheit ihre Aktion.

12.1 Zerstören

Eine Einheit kann ihre Aktion nutzen, um gezielt etwas zu zerstören, z. B. zerschlägt sie eine Kutsche.

12.2 Erstürmen

Eine Einheit erstürmt ein Gebäude und bricht dabei die Türen auf oder überwindet die Mauer einer Burgwand. Hierfür müssen evtl. entsprechende Gerätschaften mit sich geführt werden (z. B. Leitern beim Überwinden einer Mauer). Wird die Einheit attackiert, kann sie allerdings nicht parieren. Rüstungen, wie auch Schilde, dezimieren jedoch mögliche Attacken.

13. Parade

Wurde eine Einheit angegriffen, wehrt sie sich sofort mit einer Parade.

- Auf Fernkampfattacken kann die Einheit nur parieren, wenn sie selbst eine Fernkampf-Einheit ist und mit ihren Waffen die erforderliche Reichweite erlangen kann.
- Für jede komplette 10er-Gruppe der Einheit wird ein TW auf dessen Wert gemacht.
- Je nach gelungenem TW richtet die Gruppe so viele TP an, wie es der Waffe entspricht.
- Die Treffer werden addiert und notiert.
- Nun findet im Folgenden die Auswertung statt. Beide Einheiten müssen ihre Opfer entfernen.

14. Auswertung

Nach jeder Attacke mit anschließender Parade, findet eine Auswertung statt.

Bei der Auswertung wird ermittelt, wie viele Personen aus den jeweiligen Einheiten entfernt werden müssen.

- Die addierten Treffer gehen zu Lasten der jeweiligen feindlichen Einheit.
- Zuerst werden jedoch noch die Treffer durch die Rüstungspunkte dezimiert.
 - Die Rüstung dezimiert die Treffer.
 - Die Treffer dezimieren die Rüstung.
 - Übrige Trefferpunkte dezimieren dann die Personen der Einheit.
- Welche Personen aus den Einheiten entnommen werden, entscheiden die Spieler.

Wie es weitergeht, entscheidet der weitere Verlauf des Kampfes.

- Durch die Dezimierung einer Einheit kann es geschehen, dass sich dadurch die Formation ändert.
- Ist die Einheit unter 10 gesunken, stellt sie keine Einheit mehr da, sondern stellt nur noch eine lose Gruppe dar, eine sogenannte Rotte.

Beispiel einer Kampfrunde:

Gruppe A:

Einheit 1: 21 Pöbler mit Knüppeln; Wert 10; und charismatischen Anführer (Wert 15).

Einheit 2: 5 Pöbler und 7 Kämpfer mit Steinen; Wert 12.

Gruppe B: 25 Kämpfer mit Beilen und Lederjacke; Wert 12.

Ermittlung der Reihenfolge:

- *Einheit 1 (CHAR-Wert 15) würfelt 3 = 18*
- *Einheit 2 (Wert 12) würfelt 6 = 18*
Ein Stechen zwischen Einheit 1 und 2 ergibt, dass Einheit 2 zuerst an der Reihe ist.
- *Gruppe B (Wert 12) würfelt 10 = 22*

Reihenfolge: Gruppe B, dann A-2, dann A-1.

Die Kontrahenten stehen sich direkt gegenüber.

Nahkampf-Attacke Einheit 3 gegen Einheit 2:

- *Gruppe B erhält wegen Rüstung – 1 WM.*
- *Gruppe B würfelt 8 und 15 = normaler und misslungener Treffer.*
- *Verursacht durch Beile 5 Treffer.*

Parade A-2 gegen Gruppe B:

- *A-2 würfelt eine 4 = guter Treffer.*
- *Verursacht durch Steine (im Nahkampf) 4 Treffer.*

Auswertung:

- *Einheit A-2 verliert 4 Personen; es werden die Pöbler entfernt. Es verbleiben 1 Pöbler und 7 Kämpfer, die jedoch keine Einheit mehr darstellen.*
- *Gruppe B: Der RS dezimiert den Treffer. Die Rüstung wurde komplett zerstört. 2 Treffer gehen zu Lasten der Einheit. Die Einheit besteht nun noch aus 20 Personen, die aber immer noch die Rüstung trägt und somit WM erhält.*

Der Kampf geht weiter ...

Einheit A-2 wäre an der Reihe ...

- *Als Rotte kann sie nichts tun, außer sich bewegen. Der Spieler entscheidet sich aber, sie auf dem Feld stehen zu lassen.*

Einheit A-1 ist an der Reihe ...

- *A-1 entscheidet sich, seine Bewegung zu opfern, um sich neu zu formieren. Sie entlässt 4 Pöbler aus ihrer Einheit, die nun zum Ende der Kampfrunde in A-2 integriert werden. A-2 ist somit wieder eine Einheit, aus 4 Pöblern und 7 Kriegeren, die immer noch mit steinen bewaffnet sind.*

Eine neue Kampfrunde beginnt ...

... weiter auf der nächsten Seite ...

14.1 Die dezimierten Personen

Für das Rollenspiel kann es nach dem Gruppenkampf wichtig sein, was mit den Personen geschehen ist, die im Kampf getroffen wurden. Darum notiert sich der Spieler, wie die ausgeschiedenen Personen getroffen wurden.

- Personen, die durch einen normalen Treffer im Nahkampf ausgeschieden sind, haben nur leichte Verletzungen erlitten und sind vom Kampf nach ihrer Verletzung davongelaufen.
- Personen, die durch einen guten Treffer im Nahkampf ausgeschieden sind, haben schwere Verletzungen erlitten und liegen schwer verletzt am Boden.
- Personen, die durch einen meisterhaften Treffer im Nahkampf ausgeschieden sind, sind verstorben.
- Personen, die durch einen normalen Treffer im Fernkampf ausgeschieden sind, haben schwere Verletzungen erlitten und liegen schwer verletzt am Boden.
- Personen, die durch einen guten oder meisterhaften Treffer im Fernkampf ausgeschieden sind, sind verstorben.
- Personen, die durch einen Patzer ausgeschieden sind, liegen schwer verletzt am Boden.

Nach der Kampfrunde kann sich eine neue Kampfrunde anschließen, so lange, bis der Kampf entschieden ist.

15. Das Ende eines Kampfes

Ein Kampf ist beendet, wenn entsprechende Gegner eliminiert sind oder die Einheiten sich freiwillig zurückziehen oder aufgeben, bzw. ihre Kampfhandlung einstellen und kapitulieren.

- **Kapitulation:** Bei der Kapitulation ergibt sich die Einheit und verbraucht dadurch ihre Aktion. Wie sie sich weiter verhält, bleibt jedoch offen. Z. B., ob sie ihre Waffen ablegt oder ob sie sich auf eine Parade doch noch wehrt usw. Ebenso offen ist, wie die gegnerische Einheit mit den Kapitulierten umgeht.
- **Flucht:** Eine Einheit kann versuchen, das Kampfraster zu verlassen. Wenn es ihr gelingt, vom Kampfeschehen zu fliehen, wird sie aus dem Kampf entfernt. Die Flucht ist eine Bewegung.

16. Weitere Hinweise

- **Umrüsten:** Nachdem der RS der Rüstungen dezimiert wurde, lösen diese immer noch negative WM aus. Um sich davon zu lösen, kann die Einheit ihre Aktion nutzen (Umrüsten), um sich der alten Rüstungen zu entledigen. Sie kann sich mit dieser Aktion auch eine andere Rüstung anlegen, sofern sie welche bei sich hat. Das Umrüsten gilt als Bewegung.
- **Beidhändiges Kämpfen:** Verwendet die Mehrheit der Gruppe zwei Waffen, also in jeder Hand eine, kann die Gruppe beide Waffen einsetzen. Das kann auch ein Schild sein, der RS-Punkte verleiht. Das beidhändige Kämpfen kostet der Gruppe – 2 WM. Für jede 10er-Gruppe werden dann 2 Talentwürfe gemacht.
 - Das Tragen von Schilden gilt als beidhändiges Kämpfen.
 - Myrmen können durch den Beidhändiges Kämpfen 4 Hände nutzen.
- **Nachladen von Waffen:** Es ist daran zu denken, dass bestimmte Fernkampfwaffen nachgeladen werden müssen. Auch das Aufheben von Steinen für den Fernkampf zählt dazu. Das Nachladen kostet eine Bewegung. In dieser Zeit kann also nicht geschossen oder geworfen werden. Wird die Einheit während dieser Bewegung angegriffen, ist das Nachladen oder Aufheben noch nicht fertig ausgeführt.

... Fortsetzung des Kampf-Beispiels ...

Gruppe B ist an der Reihe:

- Gruppe B entscheidet sich, ihre Rüstung abzulegen, um keine WM mehr zu erhalten.

Einheit A-2 ist an der Reihe:

- Sie führen den Fernkampf und werfen ihre Steine gegen Gruppe B.
- Es wird eine 10 gewürfelt und somit handelt es sich um einen normalen Treffer. Die Steine verursachen 3 Treffer.
- Gegen die Fernkampfatacke kann sich Gruppe B nicht wehren.
- Gruppe B verliert 3 Personen und besteht nun noch aus 22 Kämpfern mit Beilen.

Einheit A-1 ist an der Reihe:

- Die 14 Pöbler greifen mit ihren Knüppeln an. Es wird eine 15 gewürfelt. Ihre Attacke ist misslungen.
- Gruppe B befindet sich in einem offenen Kampf mit A-1. Für die 22 Kämpfer wird eine 14 (misslungen) und eine 9 (normal gelungen) gewürfelt.
- Gruppe A-1 verliert darum 5 Personen und besteht nun noch aus 9 Pöbler und bildet keine Einheit mehr.

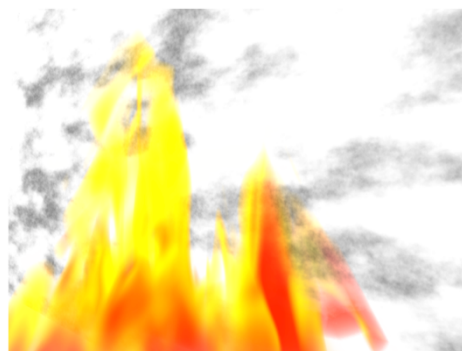
Und so wird der Kampf irgendwie weitergehen.

- **Artilleriewaffen:** Artilleriewaffen werden einzeln aufgeführt und gewertet, auch wenn sie Teil einer Einheit sind.
 - Zur Nutzung von Artilleriewaffen müssen eine entsprechende Anzahl an Personen eingesetzt werden, die dann für keine weiteren Attacken zur Verfügung stehen. Es kann sich hierbei auch um eine Rotte handeln, die keine Einheit bildet.
 - Artilleriewaffen könnten gezielt angegriffen werden, auch wenn sie Teil einer Einheit sind.
 - Werden Artilleriewaffen im Nahkampf angegriffen, kann die Einheit die Artilleriewaffe verteidigen. Eine Gruppe von unter 10 Leuten, also eine Rotte, kann die Artilleriewaffe nicht verteidigen.
 - Wenn Artilleriewaffen schießen, ist nur entscheidend, ob der TW gelungen ist und nicht wie gut er gelungen ist. Es werden so viele Treffer erzielt, wie die Waffe im Zentrum verursachen würde.
 - Sollten Artilleriewaffen als eigene Einheit eingesetzt werden können, weil sie mind. aus 10 Stück bestehen, wird nicht jede einzelne Artillerie ausgewertet, sondern sie werden als Einheit geführt, deren Ergebnis x 10 genommen wird.
 - Artilleriewaffen müssen nach ihrem Schuss nachgeladen werden.
 - Artilleriewaffen erhalten immer – 2 WM, weil sie ungenau sind.
 - Werden Artilleriewaffen unbemannt zurückgelassen, können sie von anderen Einheiten aufgenommen und genutzt werden. Sie können sogar von Rotten genutzt werden, die keine Einheit bilden.

- **Gigantische Kreaturen:** Gigantische Kreaturen werden einzeln aufgeführt und gewertet, auch wenn sie Teil einer Einheit sind.
 - Die gigantische Kreatur kann einzeln unterwegs sein oder auch von einer Person einer Einheit geführt werden. Sie kann auch Teil einer Rotte sein oder einer Einzelperson sein.
 - Bei Attacken wird die gigantische Kreatur extra geführt.
 - Die gigantische Kreatur kann gezielt angegriffen werden, auch wenn sie Teil einer Einheit ist.
 - Wird die gigantische Kreatur im Nahkampf angegriffen, kann sich die gigantische Kreatur verteidigen und auch die Einheit, die mit der gigantischen Kreatur gemeinsam unterwegs ist. Eine Gruppe von unter 10 Leuten, also eine Rotte, kann die gigantische Kreatur nicht verteidigen.
 - Bei der gigantischen Kreatur verursacht die Waffe, die sie einsetzt den entsprechenden Treffer. Die meisten Giganten besitzen einen Powerschlag und somit richten sie dann auch noch W10 Treffer mehr an.
 - Gigantische Kreaturen besitzen meistens einen NBS.
 - Gigantische Kreaturen besitzen LE, die dezimiert werden muss, um sie zu eliminieren.
 - Sollten mind. 10 gigantische Kreaturen eingesetzt werden, bilde sie selbst eine Einheit und ihre Angriffe werden entsprechend x 10 genommen.
 - Viele gigantische Kreaturen lösen Angst aus und wenn das der Fall ist, erhalten die Gegner – 2 WM, sofern sie nicht selbst angstausslösende Kreaturen sind oder mit sich führen.
 - Viele gigantische Kreaturen bewegen sich schnell oder können sogar fliegen. Wenn der Gigant Teil einer Einheit ist, die sich nur langsamer vorwärtsbewegen kann, passt sich der Gigant der Geschwindigkeit der Einheit an.

- **Unsterbliche Wesen:** Besteht eine Einheit aus überwiegend unsterblichen Wesen, also aus Vampiren oder gewandelte Werwölfe, erhalten diese auf die Attacken, die ihnen schaden würden, 10 % weniger Auswirkung. Dabei wird gerundet.

- **Feuer:** Sollte eine Einheit von Brandwaffen (z. B. brennende Pfeile) getroffen worden sein, brennen die Flammen an der Einheit noch weiter. Die Einheit kann eine Aktion dafür nutzen, um die Flammen auszuklopfen, in der sie jedoch nichts anderes tun kann. Klopft die Einheiten die Flammen nicht aus, wird ihr je Runde ein Treffer zugeschrieben, der zuerst die Rüstung dezimiert und dann jeweils eine Person.



- **Powerschläge:** Oger und einige Kreaturen können Powerschläge ausführen. Besteht eine Einheit überwiegend aus diesen Wesen, erhält jede ihrer Attacke im Nahkampf + W10 Treffer.

- **Erschwerte Sicht:** Sollte der Kampf in der Nacht stattfinden, wäre der Kampf für alle Einheiten, die im Düstern nicht gut sehen können, – 2 WM. Die Einheiten, die mehrheitlich von Personen besetzt sind, die im Düstern sehen können erhalten keine WM.

- **Hindernisse:** Sollte der Einheit ein Hindernis im Weg sein, z. B. ein Fluss, eine Barrikade, eine Mauer, braucht die Einheit eine Aktion, um dieses Hindernis zu überwinden. Evtl. braucht sie auch Hilfsmittel, z. B. eine Leiter oder ein Kanu. Wenn die Einheit eine Bewegung opfert, um das Hindernis zu überwinden oder durch durchqueren, kann sie sich in der Zeit nicht wehren, wenn sie angegriffen wird. Bei einem Kanu wäre das anders, wenn sich die Einheit beispielsweise mit Fernkampfwaffen verteidigen könnte. Ihre Verteidigung würde dann aber – 2 WM.

18. Der Heerkampf

Der Heerkampf ist ein strategisches Manöverspiel auf einem weiten Gelände, in dem große Gruppen in einem Heerkampfraster taktisch bewegt werden. Das Heerkampfraster kann dabei einer Karte gleichen, mit Seen, Flüssen, Gebirge, Wald usw. Der Heerkampf funktioniert nach den gleichen Regeln wie der Gruppenkampf, wird aber durch einige Besonderheiten ergänzt.

18.1 Zur Definition

Das Heer ist die Gesamtheit von Einheiten und Truppen eines Akteurs.

18.2 Zur Aufstellung und Handhabung

- Die Einheiten und Truppen eines Heeres werden frei in den Quadranten aufgestellt, von wo sie herkommen. Kam das Heer eines Akteurs beispielsweise aus Südosten, werden die Einheiten und Truppen in den linken unteren Quadranten aufgestellt. Sollte sich das Heer bereits in diesem Kampfgebiet befinden und wird von mehreren Seiten umringt, wird es in den mittleren Quadranten platziert.
- Die Aufstellung kann erst geheim geschehen und wird dann, nachdem alle fertig sind, allen Spielern offenbart.
- Auf einem Feld darf immer nur eine Truppe oder Einheit stehen.
- Ein Feld entspricht 10 x 10 m oder 100 x 100 m.
- Alle Einheiten und Truppen der Spieler werden in der Heerkampfliste eingetragen, aber die Ermittlung der Reihenfolge bezieht sich nur auf die kompletten Heere. Die einzelnen Einheiten und Truppen folgen also einer internen Reihenfolge, die der Spieler jeweils selbst bestimmt und geändert werden kann.
 - Zur Ermittlung der Reihenfolge der Heere wird der CHAR-Wert des obersten charismatischen Anführers genutzt, der das gesamte Heer anführt.
 - Sollte gar kein charismatischer Heerführer existieren, gilt der Wert, den eine Einheit oder Truppe in dem Heer besitzt.

