Festungen und Sturmangriffe

KINGS OF WAR

ZUSATZREGELN

Inhalt

Die Festungen Manticas 3
Einführung 4
Festungen 4
Belagerungsgeräte 10
Das Sturmangriff-Szenario 12

entwickelt durch und niedergeschrieben von

tom0184

Wien, Frühling 2018

Die Festungen Manticas

So unterschiedlich die Völker Manticas sind, so verschieden sind auch ihre Festungen: von den imposanten Bergzitadellen der Zwerge über die kruden Bollwerke der Orks hin zu den steinernen Burgen der Menschen in den Nachfolgereichen.

All diesen ist aber gemein, dass sie, von den richtigen Truppen verteidigt, ein oft unüberwindbares Hindernis für die meisten Armeen darstellen. So hilft oft nur eine kräfte- und ressourcenzehrende Belagerung, die an ihrem Höhepunkt schließlich von einem Sturmangriff beendet wird.

Eine Garantie dafür, dass eine Festung auf diese Art eingenommen werden kann, wird aber selbst der erfahrenste General nicht geben können. Zu unberechenbar sind die Faktoren, die in so einem Fall über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Die Lange Belagerung

Gleich zu Beginn des Krieges der Götter wurde Primantor – Metropole, Festung und Hauptstadt zugleich – von einem endlosen Heer von Feinden belagert. Vom Rest der primovantorischen Republik abgeschnitten, harrten die tapferen Verteidiger aus. Glücklicherweise hatte der Großteil der Zivilbevölkerung rechtzeitig evakuiert werden können, sodass es den verteidigenden Kohorten nicht an Proviant mangelte.

Zahlreiche Sturmangriffe schafften es über die nächsten acht Jahre nicht, die Mauern der Stadt zu überwinden. Gerade als die Feinde Primovantors durch die Hilfe eines Verräters aus der 7. Kohorte das Westtor durchbrechen konnten, erschien auf den Lerchenhügeln südlich Primantors das die Verteidiger erlösende Entsatzheer der Elfen.

Bis zum heutigen Tage gilt die Lange Belagerung als exemplarisch für die erfolgreiche Nutzung der Stärken einer Festung. Sie dient aber ebenso als Mahnmal dafür, dass jedes Bollwerk früher oder später zu Fall gebracht werden kann. Eine Weisheit, die oft von zu selbstsicheren Kommandeuren vergessen wird. Ihr Schicksal ist dadurch meist besiegelt.

Einführung

Im Folgenden sind alle Regeln erklärt, die benötigt werden, um in einem Kings-of-War-Spiel den Sturmangriff auf eine Festung darzustellen.

Sofern nicht anders erwähnt, gelten alle Regeln aus dem Grundregelbuch und den Erweiterungen.

Seiten bilden

Alle beteiligten Spieler müssen einer der folgenden beiden Seiten zugeordnet werden: *Angreifer* oder *Verteidiger*.

Angreifer

Die Angreifer haben die verteidigenden Truppen seit längerer Zeit unter Belagerung gestellt. Ihr Kommandeur sieht seine Streitmacht am heutigen Tage militärisch im Vorteil und hat sich daher für das Durchführen eines Sturmangriffs auf die Mauern der umstellten Festung entschieden. Emsig werden die gebauten Kriegsmaschinen auf den Kampf vorbereitet. Der Sieg scheint in Reichweite zu sein.

Verteidiger

Die Verteidiger sind hinter ihren hohen Mauern und Türmen gut verschanzt. Durch die lang anhaltende Belagerung mangelt es aber immer mehr an Ressourcen und Proviant. Auch die Moral leidet. Die Furcht vor einem jederzeit erfolgen könnenden Sturmangriff geht um — vielleicht passiert dieser sogar heute? Die Sonne geht auf…

Festungen

Eine *Festung* ist ein spezielles Geländestück, das sich aus mehreren kleineren Geländestücken zusammensetzt. Diese werden *Sektionen* genannt.

Sektionen

Eine Sektion ist ein Geländestück, das einen Teil einer Festung darstellt. Im Gegensatz zu anderen Geländestücken haben sie aber Punktkosten. Wenn eine Sektion keine Base besitzt, sollte immer sofort erkennbar sein, welchen Raum sie einnimmt.

Aussehen und Größe

Um ein möglichst breites Spektrum an Geländestücken zur Zusammenstellung von Festungen zu erlauben, gibt es keine genaue Vorgaben für Aussehen und Größe einer Sektion.

Als Richtlinie wird jedoch empfohlen, dass *„eine Sektion als das erkennbar sein sollte, was sie darstellt"* — so sollte man z.B. hohe, schmale Geländestücke als Türme und nicht als Mauern verwenden. Dabei kann es sich sowohl um künstlich errichtetes als auch um natürliches Gelände handeln — also sowohl um z.B. einen steinernen Wachturm als auch um einen massiven Baum, der von Elfen als Turm verwendet wird.

Eine Festung entsteht

Sektionen zählen als miteinander *verbunden*, wenn sie sich in Basekontakt zueinander befinden. Eine Sektion kann mit beliebig vielen, muss aber mit mindestens einer anderen Sektion verbunden sein.

Geländestücke unterteilen

Es wird empfohlen, große Geländestücke oder solche, die „Hybriden" wie z.B. eine Mauer mit Turm darstellen, in zwei oder mehr Sektionen zu unterteilen. Die so entstehenden Abschnitte zählen als miteinander verbunden, wenn sie tatsächlich aneinandergrenzen.

Innenhof und Wildnis

Jede Fläche der Spielfeldhälfte der Verteidiger, die durch die Baseränder der Sektionen und die Spielfeldkanten eingegrenzt wird, wird als *Innenhof* bezeichnet.

Die Fläche des Spielfelds, wo sich kein Innenhof und keine Sektionen befinden, wird als *Wildnis* bezeichnet. Siehe

Abbildung A. Der Innenhof wird dort als hellgrauer Bereich, die Wildnis als hellgrüner Bereich dargestellt.

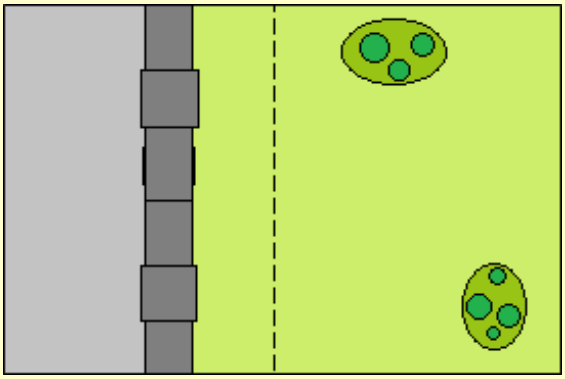


Abbildung A

Eine Festung kann mehrere Innenhöfe haben. Siehe Abbildung B. Die dort dargestellte Festung besitzt zwei Innenhöfe.

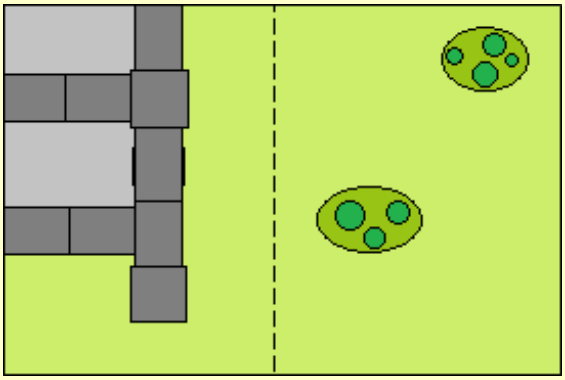


Abbildung B

Mindestens eine Sektion muss Teil der Eingrenzung eines Innenhofs sein. Siehe Abbildung C. Der kleine Innenhof in der linken unteren Ecke wird durch zwei der Spielfeldkanten und durch eine einzelne Tor-Sektion begrenzt.

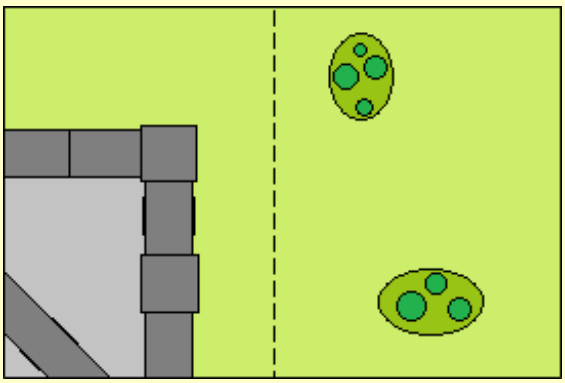


Abbildung C

Eigenschaften

Jede Sektion hat folgende *Eigenschaften*:

- Mindestanzahl (X): Eine Festung muss mindestens X dieser Sektionen umfassen.
- Kapazität (X): In dieser Sektion können sich nie mehr als X Einheiten gleichzeitig befinden.
- Höhe (X): Die Höhe dieser Sektion beträgt X.
- Höhenvorteil (X): Siehe Unterkapitel „Sektionen und Einheiten".
- Bollwerk (X+): Siehe Unterkapitel „Sektionen und Einheiten".

Kapazität und Einheitengrößen

Bezüglich der Kapazität einer Sektion zählen Einheiten mit einem der folgenden Einheitentypen als so viele Einheiten wie angegeben:

- „Troop" — 1 Einheit
- „Regiment" — 2 Einheiten
- „Horde" und „Legion" — 4 Einheiten
- „Hero (Inf)" und „Hero (Cav)"— 0 Einheiten
- „Hero (Lrg Inf)" und „Hero (Lrg Cav)" — 1 Einheit
- „Monster" und „Hero (Mon)" — 2 Einheiten
- „War Engine" — 2 Einheiten

Sektionsarten

Mauer

Mauern sind der grundlegende Bestandteil einer jeden Festung. Egal ob gerade oder gewunden, aus Holz oder Stein, alle sind sie hoch, steil und mit Zinnen und Schießscharten versehen.

100 Punkte

Mindestanzahl (3), Kapazität (5), Höhe (5), Höhenvorteil (6), Bollwerk (4+)

Unzugänglich

Einheiten mit den folgenden Einheitentypen können sich niemals in Mauern befinden oder darin befindliche Einheiten angreifen, es sei denn sie besitzen „Fly":

- „Cavalry" und „Hero (Cav)"
- „Large Cavalry" und „Hero (Lrg Cav)"
- „Monster" und „Hero (Mon)"

Tor

Abgesehen von durch den Feind gesprengten Breschen sind Tore die einzigen Wege in eine Festung hinein und aus ihr heraus.

200 Punkte

Mindestanzahl (1), Kapazität (4), Höhe (5), Höhenvorteil (6), Bollwerk (3+)

Durchgang

Betritt eine zu Beginn ihrer Bewegung in einem Innenhof oder in der Wildnis befindliche Einheit ein Tor, darf sie es sofort wieder verlassen. Dieser zweite Befehl ist zusätzlich zum ersten und gratis. Befindet sich die Einheit zu Beginn ihres ersten Befehls im Innenhof, muss sie sich am Ende der zweiten Bewegung in der Wildnis befinden. Dies gilt ebenso vice versa.

Für die Ausführungsdauer der beiden Befehle darf die Kapazität des Tores vorübergehend überschritten werden.

Ausfall

Tore dürfen immer mittels „Charge"-Befehl verlassen werden, selbst wenn sich das Ziel des Angriffs in der Wildnis befindet.

Turm

Um Gefahren schon von weiter weg zu sehen, tote Winkel abzudecken und eine bessere Schussposition auf die feindlichen Truppen zu haben, besitzt jede gute Festung meist mehrere Türme.

125 Punkte

Mindestanzahl (0), Kapazität (3), Höhe (6), Höhenvorteil (12), Bollwerk (5+)

Unzugänglich

Einheiten mit den folgenden Einheitentypen können sich niemals in Türmen befinden oder darin befindliche Einheiten angreifen, es sei denn sie besitzen „Fly":

- „Cavalry" und „Hero (Cav)"
- „Large Cavalry" und „Hero (Lrg Cav)"
- „Monster" und „Hero (Mon)"

Steil

Einheiten in Türmen können nur dann von einer sich zu Beginn ihrer Bewegung in der Wildnis befindlichen Einheit angegriffen werden, wenn diese „Fly" besitzt.

VERTEIDIGUNGSANLAGEN

Um Festungen noch uneinnehmbarer zu machen, als sie es schon sind, werden von Festungsgarnisonen verschiedene mundane oder arkane Gerätschaften eingesetzt. Diese *Verteidigungsanlagen* sollen den Feind verlangsamen oder, besser noch, dabei helfen, ihn in die Flucht zu schlagen.

Mit Verteidigungsanlagen verbessern

Jede Sektion kann mit bis zu zwei Verteidigungsanlagen *verbessert* werden. Jede Verteidigungsanlage hat Punktkosten und eventuell eine Beschränkung, dass mit ihr nur bestimmte Sektionen verbessert werden können.

Arten von Verteidigungsanlagen

Kohlebecken

Brennende Pfeile sind oft die einzige Möglichkeit für die Verteidiger schwer gepanzerte Kolosse wie Belagerungstürme aufzuhalten.

25 Punkte

Einheiten der Verteidiger, die sich in einer mit Kohlebecken verbesserten Sektion befinden und mit Fernkampfwaffen auf eine mit einem Belagerungsgerät ausgerüstete

Einheit schießen, erhalten „Piercing (1)" oder verbessern ihr „Piercing" um 1, wenn sie es bereits haben.

Einheiten mit dem Typ „War Engine" und andere Verteidigungsanlagen profitieren nicht von Kohlebecken.

Fallgruben

Tiefe Löcher, gespickt mit Pfählen, versteckt durch Bretter und Erde oder Tarnzauber, sind selbst gegen die am stärksten gepanzerten Feinde eine effektive Abwehrmaßnahme. Überlebt man den Sturz, kann man sich von selbst kaum befreien.

50 Punkte (nur für Mauern)

Einheiten der Angreifer, die sich zu Beginn ihrer Bewegung in der Wildnis befinden und eine Einheit angreifen, die sich in einer mit Fallgruben verbesserten Mauer befindet, erhalten am Ende ihrer Bewegung W3 Schaden. Handelt es sich bei der angreifenden Einheit um eine „Horde" oder „Legion", erhält sie stattdessen W6 Schaden. Dieser Schaden löst keinen „Nerve"-Test aus.

Bei Gegenangriffen haben Fallgruben keine Auswirkungen.

Mörderlöcher

Tore sind der augenscheinlichste Schwachpunkt einer jeden Festung. Umso besser müssen sie geschützt sein. Schwere Steine, aus großer Höhe auf den Feind fallen gelassen, sind dazu eine ganz praktikable Lösung.

75 Punkte (nur für Tore)

Einheiten der Angreifer, die sich zu Beginn ihrer Bewegung in der Wildnis befinden und eine Einheit angreifen, die sich in einem mit Mörderlöchern verbesserten Tor befindet, erhalten am Ende ihrer Bewegung W6+2 Treffer mit „Piercing (1)". Handelt es sich bei der angreifenden Einheit um einen „Hero", erhält sie stattdessen W3 Treffer mit „Piercing (1)". Dadurch verursachter Schaden löst keinen „Nerve"-Test aus.

Bei Gegenangriffen haben Mörderlöcher keine Auswirkungen.

Brennendes Pech

„Los ihr Maden, LOS! Bewegt euch, bewegt euc…AAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHIIIIIIEEEE… "

150 Punkte (nur für Tore)

Einheiten der Angreifer, die sich zu Beginn ihrer Bewegung in der Wildnis befinden und eine Einheit angreifen, die sich in einem mit Brennendem Pech verbesserten Tor befindet, erhalten am Ende ihrer Bewegung W6+4 Treffer mit „Piercing (2)". Handelt es sich bei der angreifenden Einheit um einen „Hero", erhält sie stattdessen W6 Treffer mit „Piercing (2)". Dadurch verursachter Schaden löst keinen „Nerve"-Test aus.

Bei Gegenangriffen hat Brennendes Pech keine Auswirkungen.

Geschütz

Viele Türme sind mit zusätzlichen Waffen bestückt, um die vorrückenden Truppen des Feindes in Schach zu halten.

50 Punkte (nur für Türme)

Eine Einheit der Verteidiger, die sich in einem mit Geschütz verbesserten Turm befindet, nicht „Disordered" ist und in dieser Runde einen „Halt"-Befehl erhalten hat, darf dieses in der Schussphase abfeuern, anstatt sonst wie zu agieren.

Die Einheit erhält dadurch einen Fernkampfangriff, für den sie einen einzelnen Würfel würfelt, unabhängig von ihrem „Att"-Wert. Der Angriff hat eine Reichweite von 48" und verwendet den „Ra"-Wert der abfeuernden Einheit. Treffer werden mit „Blast (D3+2)" und „Piercing (3)" abgehandelt.

Das Geschütz darf in jeder Runde nur von einer Einheit abgefeuert werden.

Sektionen und Einheiten

Sich in Sektionen befinden

Einheiten beider Seiten können Sektionen während des Spiels betreten. Einheiten der

Verteidiger dürfen schon während der Aufstellung in einer Sektion aufgestellt werden. In beiden Fällen befinden sich die entsprechenden Einheiten dann in jenen Sektionen. Sektionen können auch wieder verlassen werden.

Wenn eine Einheit eine Sektion betritt oder in ihr aufgestellt wird, werden die Modelle der Einheit vom Spielfeld genommen. Um anzuzeigen, dass sich die Einheit in der Sektion befindet, wird ein Modell der Einheit oder ein Marker auf oder bei der Sektion platziert. Sobald eine Einheit ihre Sektion verlässt, wird diese Markierung entfernt.

Kapazität beachten

Betritt eine Einheit eine Sektion oder wird in ihr aufgestellt, muss stets deren Kapazität-Eigenschaft beachtet werden.

Bases

Einheiten dürfen ihre Bases niemals mit den Bases von Sektionen überlappen.

Solange sich eine Einheit in einer Sektion befindet, zählt die Base der Sektion als Base der Einheit. Es werden also z.B. Reichweiten zu und von der Einheit von der Base der Sektion aus gemessen, Sichtlinien von dieser aus geprüft, gegnerische Einheiten müssen 1" Abstand zu ihr halten und richten sich bei einem Angriff an ihr aus.

Einheiten in Sektionen müssen zu gegnerischen, in Sektionen befindlichen Einheiten nicht 1" Abstand halten.

Befinden sich mehrere Einheiten in derselben Sektion, dann nehmen ihre Bases denselben Raum ein.

Einheiten in Sektionen haben keine Flanken- und Rückenbereiche. Stattdessen befindet sich auch dort überall Frontbereich.

Sichtlinie

Einheiten in Sektionen dürfen einen beliebigen Punkt des Baserandes der Sektion als ihren „Unit Leader Point" wählen. Diesen Punkt dürfen sie jederzeit neu auswählen.

Einheiten in Sektionen haben dieselbe Höhe wie ihre Sektion.

In der Bewegungsphase

Sektionen betreten

Eine Einheit kann eine Sektion, in der sich keine gegnerischen Einheiten befinden, betreten, indem sie sich mittels „Advance"-Befehl in Basekontakt damit bewegt.

Sektionen verlassen

Eine Einheit kann eine Sektion auf zwei Arten verlassen:

- In den Innenhof hinaus: Die Einheit führt einen „Advance"- oder „Charge"-Befehl durch. Die Modelle der Einheit werden im Zuge der Bewegung wieder am Spielfeld platziert. Dabei werden sie so behandelt, als würde sich ihre Front zu Beginn der Bewegung möglichst genau auf der Position jener Basekante ihrer Sektion befinden, die den angrenzenden Innenhof berührt. Die Bewegung muss in diesem Innenhof beendet werden.
- Die Sektion wechseln: Die Einheit betritt eine mit ihrer Sektion verbundene Sektion, in der sich keine gegnerische Einheit befindet.

Einheiten mit „Fly" können eine weitere Art nutzen, um eine Sektion zu verlassen:

- Davonfliegen: Die Einheit führt einen „Advance"- oder „Charge"-Befehl durch. Die Modelle der Einheit werden im Zuge der Bewegung wieder am Spielfeld platziert. Dabei werden sie so behandelt, als würde sich ihre Front zu Beginn der Bewegung möglichst genau auf der Position einer beliebigen Basekante ihrer Sektion befinden.

Einheiten in Sektionen angreifen

Greift eine Einheit eine Einheit in einer Sektion an, in der sich auch andere Einheiten befinden, wird die angreifende Einheit so behandelt, als würde sie sich nur in Basekontakt mit der angegriffenen Einheit befinden.

Wenn eine oder mehrere Einheiten dieselbe in einer Sektion befindliche Einheit oder mehrere in derselben Sektion befindliche Einheiten angreifen, muss der vorhandene Platz an der Base der Sektion wie üblich möglichst gleichmäßig zwischen den angreifenden Einheiten aufgeteilt werden.

Einheiten in Sektionen können eine Einheit in einer mit ihrer Sektion verbundenen Sektion angreifen. Dabei verbleiben sie aber in ihrer Sektion.

Gegenangriffe

Einheiten in Sektionen dürfen Gegenangriffe durchführen. Dabei verbleiben sie aber in ihrer Sektion.

Verbotene Befehle

Einheiten in Sektionen können die folgenden Befehle nicht erteilt werden:

- „Change Facing"
- „Back"
- „Sidestep"
- „At the Double"

In der Schussphase

Deckung

Einheiten in Sektionen befinden sich immer in Deckung, außer die schießende Einheit befindet sich im angrenzenden Innenhof oder in einer mit der ihrigen verbundenen Sektion.

Höhenvorteil

Einheiten in Sektionen profitieren von der „Höhenvorteil (X)"-Eigenschaft ihrer Sektion: Die „normalen" Fernkampfangriffe von Einheiten in Sektionen erhalten X" zu ihrer Reichweite dazu.

In der Nahkampfphase

Hindernis

Einheiten in Sektionen zählen als hinter einem Hindernis befindlich, wenn sich die angreifende Einheit in der Wildnis befindet.

Neu gruppieren

Einheiten in Sektionen können sich nicht neu gruppieren, wenn sie gegnerische Einheiten im Nahkampf zerstören.

In der Wildnis oder in einem Innenhof befindliche Einheiten, die eine in einer Sektion befindliche Einheit zerstören, können sich nur auf folgende zwei Arten gruppieren:

- Stehen bleiben.
- Durchbrechen: Die Sektion wird durch die Einheit mit einem Durchbruch-Marker markiert.

Durchbruch-Marker

Sektionen können durch Einheiten mit Durchbruch-Markern markiert werden. Solange eine Sektion mindestens einen Durchbruch-Marker hat, hat ihre Bollwerk-Eigenschaft keine Auswirkungen. Mehrere, durch verschiedene Einheiten gelegte Marker haben keinen zusätzlichen Effekt.

Eine Sektion kann durch dieselbe Einheit erst wieder mit einem Durchbruch-Marker markiert werden, wenn ein vorher durch diese auf sie gelegter Marker wieder entfernt worden ist.

Greift eine Einheit, die einen Durchbruch-Marker gelegt hat, während einer ihrer folgenden eigenen Runden keine Einheit in der markierten Sektion an, wird der Marker am Ende dieser Runde von der Sektion entfernt.

Befinden sich am Ende einer Runde keine Einheiten mehr in einer Sektion, die mit mindestens einem Durchbruch-Marker markiert ist, dürfen beliebige Einheiten, die einen Marker auf sie gelegt haben, diese Sektion sofort und gratis betreten, wenn es ihre eigene Runde ist. Egal, ob eine Einheit diese Option nutzt oder nicht; es werden nun alle Durchbruch-Marker von der Sektion entfernt.

Bollwerk

Die „Bollwerk (X+)"-Eigenschaft einer Sektion schützt in ihr befindliche Einheiten: In der Wildnis befindliche Einheiten, die Einheiten in Sektionen angreifen, würfeln für jede Attacke einen W6, bevor sie zuschlagen. Für jeden Wurf, der nicht X oder mehr ergibt, würfelt die Einheit in dieser Nahkampfphase beim Zuschlagen einen Würfel weniger.

Belagerungsgeräte

Waffen, die ausreichen, um siegreich aus einer Feldschlacht hervorzugehen, sind meist nicht ausreichend, um eine Burg oder eine Zitadelle einzunehmen. Daher setzen Kommandeure auf den Einfallsreichtum und die Geschicklichkeit ihrer Ingenieure und deren Helfer, um *Belagerungsgeräte* für die verschiedensten Einsatzgebiete bei einer Belagerung zu entwerfen und von ihnen bauen zu lassen.

Mit Belagerungsgeräten ausrüsten

Jede Einheit der Angreifer kann mit bis zu einem Belagerungsgerät *ausgerüstet* werden. Jedes Belagerungsgerät hat Punktkosten und eine Beschränkung, die festlegt, welchen Einheitentyp eine Einheit haben darf, um mit ihr ausgerüstet werden zu können. „Heroes" und Einheiten mit „Fly" können niemals mit Belagerungsgeräten ausgerüstet werden.

Belagerungsgeräte haben für den Rest des Spiels keinen Effekt mehr, sobald sich die ausgerüstete Einheit zum ersten Mal in einer Sektion oder einem Innenhof befindet.

Arten von Belagerungsgeräten

Sturmleitern

Generäle rüsten ihre Fußtruppen bei Sturmangriffen allesamt mit Leitern und anderen Hilfsmitteln aus, um die Mauern der Festung zu erklimmen. Eliteeinheiten werden stattdessen mit sogenannten Sturmleitern ausgerüstet, die mit speziellen Verankerungen ausgestattet sind, was deren Umstoßen fast unmöglich macht. Oder die Verteidiger zumindest solange beschäftigt, bis die Mauern erklommen sind.

50 Punkte (nur für „Infantry" und „Large Infantry")

Immer wenn eine mit Sturmleitern ausgerüstete Einheit eine in einer Mauer befindliche Einheit angreift, wird die Bollwerk-Eigenschaft der Sektion für diese Nahkampfphase um 1 verschlechtert. Dieser Malus ist nicht mit anderen Mali kombinierbar.

Belagerungsturm

Nur wer genau aufpasste, konnte erkennen, dass der „Berg" sich bewegte. Immer näher und näher kam er den Mauern der Elfenfestung. Auf und in ihm dutzende bis an die Zähne bewaffnete Orks. So kam es, dass die vor Jahrhunderten erbaute Festung Valoria nach nur sieben Tagen Belagerung bis auf die Grundmauern geschleift worden war.

200 Punkte (nur für „Infantry" und „Large Infantry")

Eine mit einem Belagerungsturm ausgerüstete Einheit erhält „Shambling". Außerdem behandeln die Fernkampfangriffe gegnerischer Einheiten, die sich im Frontbereich der ausgerüsteten Einheit befinden, deren „De"-Wert als 6.

Immer wenn eine mit einem Belagerungsturm ausgerüstete Einheit eine in einer Mauer befindliche Einheit angreift, erhält sie für diese Runde „Strider".

Wenn sie bei so einem Angriff mindestens so viele Treffer erzielt, wie ihr halber, aufgerundeter „Att"-Wert beträgt, wird die Sektion durch die angreifende Einheit mit einem Durchbruch-Marker markiert.

Rammbock

Ein massiver Baumstamm, verstärkt durch Metallriemen, ist oft alles, was es benötigt, um ein sonst unüberwindbares Hindernis wie ein Festungstor aufzubrechen.

75 Punkte (nur für „Infantry" und „Large Infantry")

Eine mit einem Rammbock ausgerüstete Einheit erhält „Shambling".

Immer wenn eine mit einem Rammbock ausgerüstete Einheit eine in einem Tor befindliche Einheit angreift, erhält sie für diese Runde „Strider".

Verstärkter Rammbock

„Sie brechen durch! Haltet sie auf, HALTET SIE AUF!"

150 Punkte (nur für „Infantry" und „Large Infantry")

Eine mit einem Verstärkten Rammbock ausgerüstete Einheit erhält „Shambling".

Immer wenn eine mit einem Verstärkten Rammbock ausgerüstete Einheit eine in einem Tor befindliche Einheit angreift, erhält sie für diese Runde „Strider".

Zusätzlich wird die Bollwerk-Eigenschaft der Sektion durch so einen Angriff für diese Nahkampfphase um 1 verschlechtert. Dieser Malus ist nicht mit anderen Mali kombinierbar.

Munitionslager

Armeen mit überlegenen Ressourcen oder hohem Zeitdruck versorgen ihre Kriegsmaschinen mit einem unablässigen Nachschub an Munition, um die belagerte Festung schneller und effizienter sturmreif zu schießen.

30 Punkte (nur für „War Engine")

Eine mit einem Munitionslager ausgerüstete Einheit erhält „Elite" und „Vicious".

Das Sturmangriff-Szenario

Um einen Sturmangriff auf eine Festung darzustellen, wird das Sturmangriff-Szenario gespielt. Dieses verwendet alle in den vorherigen Kapiteln vorgestellte Zusatzregeln.

Armeeauswahl

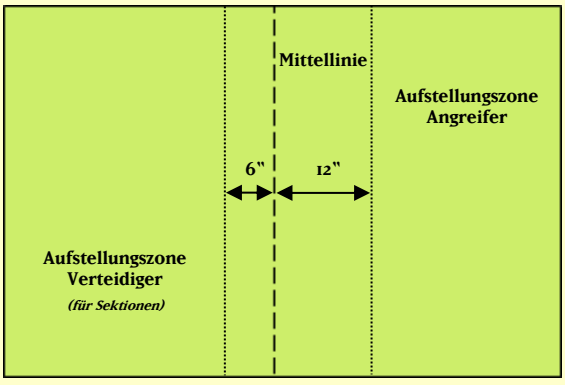
Die Verteidiger dürfen um ihre Punkte neben Einheiten auch Sektionen und Verteidigungsanlagen auswählen. Dabei muss für jede Sektionsart die Mindestanzahl eingehalten werden.

Die Angreifer dürfen für ihre Armee 30% mehr Punkte als die vereinbarten Gesamtpunkte einsetzen. Um ihre Punkte dürfen sie neben Einheiten auch Belagerungsgeräte auswählen.

Es muss bereits bei der Armeeauswahl festgelegt werden, welche Sektionen durch welche Verteidigungsanlagen verbessert werden und welche Einheiten mit welchen Belagerungsgeräten ausgerüstet werden.

Spielfeld

Das Spielfeld muss mindestens 6'x4' groß sein. Die Mittellinie wird zwischen den beiden langen Seiten des Spielfelds gezogen. Die Verteidiger suchen sich eine der beiden Spielfeldhälften aus. Gelände wird nur auf der Spielfeldhälfte der Angreifer platziert.



Aufstellung

Die Verteidiger platzieren zuerst alle Sektionen in ihrer Spielfeldhälfte, mehr als 6" von der Mittellinie entfernt. Dabei muss mindestens ein Innenhof entstehen. Beachte, dass jede Sektion mit mindestens einer anderen verbunden sein muss.

Nun stellen die Verteidiger eine ihrer Einheiten in einem Innenhof oder in einer Sektion auf. Dann stellen die Angreifer eine ihrer Einheiten in ihrer Spielfeldhälfte, mehr als 12" von der Mittellinie entfernt auf. Die Spieler wechseln sich dabei ab, bis alle Einheiten am Spielfeld platziert worden sind.

Verteidigungsanlagen und Belagerungsgeräte können durch Modelle oder durch Marker dargestellt werden. Auf jeden Fall beeinflussen sie niemals Bewegung oder Sichtlinien von Einheiten.

Wer beginnt?

Die Angreifer haben die ersten Runde.

Dauer

Das Spiel dauert bis jede Seiten acht Runden gespielt hat. Am Ende von Runde 8 würfelt ein Spieler einen Würfel. Bei einer 1-3 endet das Spiel. Bei einer 4-6 spielen beide Seiten eine zusätzliche Runde. Nach dieser endet das Spiel.

Ziel

Verteidiger und Angreifer addieren am Ende des Spiels jeweils die Punktkosten aller ihrer in einer Sektion oder einem Innenhof befindlichen Einheiten. Die Punktkosten für Belagerungsgeräte werden dabei ignoriert.

- Wenn das Ergebnis der Verteidiger das der Angreifer um mindestens 20% übersteigt, gewinnen die Verteidiger.
- Wenn das Ergebnis der Angreifer das der Verteidiger um mindestens 20% übersteigt, gewinnen die Angreifer.
- Anderenfalls ist es ein Unentschieden.