

## Horden & Helden - Grundregeln

Truppentyp	offenes Gelände	schwieriges Gelände	Straße	Berittene Truppen oder Flugelemente	Fußtruppen
Flugwesen	8 LE	8 LE	8 LE	+4	+4
Gottheiten	12 LE	12 LE	12 LE	+12	+12
Großflieger	6 LE	6 LE	6 LE	+8	+8
Luftschiffe	4 LE	4 LE	4 LE	+8	+6
Bestien	4 LE	4 LE	4 LE	+6	+8
Entbehrliche Truppen	4 LE	2 LE	4 LE	+10	+8
Kamelreiter	4 LE	2 LE	4 LE	+4	+6
Lanzenreiter	4 LE	2 LE	4 LE	+7	+6
leichte Reiterei	5 LE	2 LE	5 LE	+4	+4
Reiter und berittene Infanterie	4 LE	2 LE	4 LE	+6	+6
Riesenwesen	3 LE	2 LE	4 LE	+10	+8
Ritter	3 LE	2 LE	4 LE	+8	+6
Artillerie	2 LE	1 LE	3 LE	+8	+8
Axt-/Schwertkämpfer	3 LE	3 LE	4 LE	+6	+10
Büchenschützen	2 LE	2 LE	4 LE	+8	+8
Elfenschützen	3 LE	3 LE	4 LE	+8	+4
Hilfstruppen	3 LE	3 LE	4 LE	+4	+6
Horden	2 LE	2 LE	4 LE	+2	+2
Kriegswagen	2 LE	1 LE	3 LE	+8	+6
Legionäre	2 LE	2 LE	4 LE	+6	+10
leichte Infanterie, verborgene Wesen	3 LE	3 LE	4 LE	+4	+4
Leichte Schützen	3 LE	3 LE	4 LE	+8	+4
leichte Speerträger	3 LE	3 LE	4 LE	+8	+8
Petardiere	3 LE	3 LE	4 LE	+8	+8
Pikeniere	2 LE	2 LE	4 LE	+10	+8
Schwere Schützen	2 LE	2 LE	4 LE	+8	+4
Speerträger	2 LE	2 LE	4 LE	+8	+8
Stammesfußvolk	2 LE	2 LE	4 LE	+4	+6

## Horden & Helden - Grundregeln

Stammeskrieger	3 LE	3 LE	4 LE	+4	+6
Wagen & Sänften	2 LE	1 LE	3 LE	– wie Eskorte –	
Tross	2 LE	1 LE	3 LE	+2	+2

Boote dürfen sich 4 LE weit flussabwärts bzw. 2 LE weit flussaufwärts bewegen.

**Optionale Regel:** Axt-/Schwertkämpfer in Plattenrüstung (z.B. abgesessene Ritter) müssen 1 LE von den Zugreichweiten für normale Axt/Schwertkämpfer abziehen!

### Fernkampf-Reichweiten:

Artillerie:	9 LE
Alle übrigen:	3 LE

### Bewegungskosten:

Normalerweise kostet es einen AP, um ein Einzelement oder eine Gruppe zu bewegen, es sei denn:

- in einer Gruppe sind sowohl berittene Truppen (außer Befehlshaber) als auch Fußtruppen außer leichte Infanterie oder
- sowohl Flugelemente (außer Befehlshaber) als auch Bodenelemente enthalten.

Die Bewegung solcher Gruppen kostet **2 AP**, wenn nur eine dieser Bedingungen erfüllt ist, und **3 AP**, wenn beide Bedingungen erfüllt sind.

Einen zusätzlichen Punkt kostet eine Bewegung,

- wenn ein Element Flugwesen oder Berittene außer Riesenwesen in Kontakt mit gegnerischen Großfliegern oder Riesenwesen ziehen soll, (zählt pro Gruppe natürlich nur einmal);
- wenn der Befehlshaber eines an der Bewegung beteiligten Elemente getötet oder verzaubert ist;
- wenn das Element des Befehlshabers eines an der Bewegung beteiligten Elemente
  - sich ganz oder teilweise im Lager, in einem Wald, in einem Sumpf, auf einer Sanddüne oder auf einer bebauten Fläche aufhält,
  - weiter als 12 LE von diesem Element entfernt ist, aber gesehen werden kann,
  - oder weiter als 6 LE von diesem Element entfernt ist und **nicht** gesehen werden kann (siehe Unterabschnitt **5 Sichtbarkeit**),
- wenn das Element des Befehlshabers eines der an der Bewegung beteiligten Elemente in Basiskontakt mit einem gegnerischen Element ist.

### Kampf zwischen Elementen: Taktische Faktoren

- <sup>+4</sup> für Pikeniere, die Nahkampf führen, es sei denn, gleichzeitig
- greifen sie ein gegnerisches Lager an,
  - verteidigen sie ein eigenes Lager,
  - halten sie sich in schwierigem Gelände auf,
  - überqueren sie einen normalen oder reißenden Fluss außerhalb einer Brücke oder Furt,
  - werden sie in Flanken oder Rücken von einem oder mehreren gegnerischen Elementen kontaktiert,
  - sind sie in Kontakt mit der Vorderkante eines feindlichen Elementes „Entbehrliche Truppen“

## Horden & Helden - Grundregeln

- oder haben sie in diesem Zug gegnerische Artillerie kontaktiert.

+4 für ein „verborgenes Wesen“, wenn es in diesem oder im vorherigen Zug aufgetaucht ist und seinen ersten Nahkampf nach dem Auftauchen führt.

+3 für das Element eines Helden oder Befehlshabers, das Nahkampf führt oder beschossen wird (zählt nur einmal, auch wenn ein Held gleichzeitig ein Befehlshaber ist!).

+3 im Fernkampf für ein Schützen-, Kriegswagen-, Luftschiff- oder Wagen/Sänfenelement mit einer Eskorte aus Schützen, wenn ein Zauberer bei ihm steht und dafür 1 AP bezahlt wird (nur im eigenen Zug möglich).

+3 im Nahkampf für ein Element mit einem Zauberer, wenn dafür in diesem oder im vorherigen Zug 1 AP bezahlt wurde.

+3 für Ritter und Kriegswagen, die von Schützen (inkl. Elfenschützen), Kriegswagen, Luftschiffen oder von Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen beschossen werden.

+3 für Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen im Fernkampf mit Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen.

+3 für leichte Infanterie im Fernkampf.

+2 für jedes Element im Nahkampf mit einem hügelabwärts stehenden Gegner.

+2 für jedes Fußtruppenelement, das am Ufer eines normalen oder reißenden Flusses steht und Nahkampf mit gegnerischen Bodenelementen führt, die selbst ganz oder teilweise im Fluss stehen, soweit nicht an einer Furt oder Brücke.

+2 für jedes Element Berittener, das am Ufer eines normalen oder reißenden Flusses steht und Nahkampf mit gegnerischen Berittenen führt, die selbst ganz oder teilweise im Fluss stehen, soweit nicht an einer Furt oder Brücke.

+2 für Bestien, Kamelreiter, Lanzenreiter, Pikeniere und Ritter im Nahkampf mit Booten.

+2 für Kriegswagen, Luftschiffe, Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen im Fernkampf mit Booten.

+2 für Kamelreiter im Nahkampf mit Lanzenreitern oder Rittern.

+2 für Lanzenreiter oder Reiter, die von Schützen (inkl. Elfenschützen), Kriegswagen, Luftschiffen oder von Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen beschossen werden.

+1 für Hilfstruppen und Stammeskrieger im Nahkampf mit Büchschützen.

-1 beim Nahkampf für jede Flanke, die von einem gegnerischen Element mit einem Helden überlappt wird, und/oder jedes gegnerische Element mit einem Helden in Kontakt mit der eigenen Flanke oder dem eigenen Rücken.

-2 im Nahkampf für Berittene außer Riesenwesen, wenn sie von Riesenwesen überlappt werden.

-2 für alle Truppen, die ein verborgenes Wesen bekämpfen, das sich in einem Gewässer aufhält.

-3 für Axt-/Schwertkämpfer, Legionäre, Riesenwesen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Axt-/Schwertkämpfern im Nahkampf mit Booten.

-3 für jede überlappte Flanke und/oder jedes gegnerische Element in Kontakt mit der eigenen Flanke oder dem eigenen Rücken oder für jedes zweite oder dritte gegnerische Element, das in demselben Fernkampf einen schießenden Gegner unterstützt.

-4 für leichte Speerträger, die in schwierigem Gelände Nahkampf führen. Dies gilt auch, wenn sich das Element dabei auf einer Straße aufhält.

-4 für Axt-/Schwertkämpfer oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Axt-/Schwertkämpfern, die in schwierigem Gelände Nahkampf führen, außer gegen Bestien, leichte Infanterie aller Art, Hilfstruppen oder Stammes-

## Horden & Helden - Grundregeln

krieger. Dies gilt auch, wenn sich das Element dabei auf einer Straße aufhält.

-4 für Axt-/Schwertkämpfer, leichte Speerträger oder Wagen mit einer Eskorte aus Axt-/Schwertkämpfern, die von Kriegswagen, Luftschiffen, Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen beschossen werden.

-5 für Flugelemente und berittene Truppen, die Nahkampf über eine Befestigung hinweg oder gegen die Front eines Infanterieelementes führen, das durch ein Annäherungshindernis geschützt ist.

-6 falls es sich um eine magische Attacke gegen einen gegnerischen Zauberer handelt, der nicht weiter als 6 LE von seinem eigenen Lager entfernt ist.

-7 für Petardiere im Nahkampf gegen andere Leichte Infanterie (inkl. Verborgene Wesen) und Hilfstruppen oder im Fernkampf.

-7 für Flugelemente und berittene Truppen außer Bestien, die einen Nahkampf führen und sich dabei entweder selbst in schwierigem Gelände befinden oder gegen ein gegnerisches Element kämpfen, das sich seinerseits teilweise oder ganz in schwierigem Gelände befindet. Dies gilt auch, wenn sich eines der beteiligten Elemente dabei auf einer Straße aufhält.

-7 für Kriegswagen, Legionäre, Pikeniere, Speerträger, Stammesfußvolk oder Tross, die Nahkampf in schwierigem Gelände führen, oder für Axt-/Schwertkämpfer oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Axt-/Schwertkämpfern, die in schwierigem Gelände Nahkampf gegen Bestien, leichte Infanterie aller Art, Hilfstruppen oder Stammeskrieger führen. Dies gilt auch, wenn sich das Element dabei auf einer Straße aufhält.

-7 für Artillerie, die *keinen* Fernkampf führt.

### Kampf zwischen Elementen: Kampfergebnis

- Der Begriff „Schützen“ umfaßt auch Elfenschützen, *nicht* aber Büchschützen.
- Sofern nicht ausdrücklich etwas Anderes gesagt wird, umfaßt der Begriff „leichte Infanterie“ auch Petardiere und verborgene Wesen.

- Wagen & Sänften kämpfen und reagieren entsprechend ihrer Eskorte.

### Falls das eigene Endergebnis gleich dem des Gegners ist:

Von den nachfolgend aufgeführten Ausnahmen abgesehen, bleiben die Truppen stehen und setzen den Kampf im nächsten Zug fort.

**Entbehrliche Truppen:** Geschlagen, wenn das Endergebnis größer als Null ist

**Flugwesen, Leichte Reiter, Reiter, Leichte Infanterie:** *Dürfen* sich zurückziehen, falls im Nahkampf.

### Falls das eigene Endergebnis geringer als das des Gegners ist:

Von den nachfolgend aufgeführten Ausnahmen abgesehen, prallen Truppen zurück,

- wenn das eigene Endergebnis mehr als halb so groß ist wie das des Gegners oder
- wenn sie Nahkampf gegen einen Abschnitt eines Lagers führen, der nicht von einem gegnerischen Element verteidigt wird,

und sind geschlagen in allen übrigen Fällen.

## Horden & Helden - Grundregeln

Einige Truppentypen werden geschlagen, wenn das Endergebnis ihrer Gegner um einen bestimmten Mindestbetrag höher ausfällt. In diesen Fällen gilt: Ist die Differenz geringer, prallen diese Truppen statt dessen zurück.

**Flugwesen:** Ist das eigene Endergebnis höchstens halb so groß wie das der Gegner, werden sie geschlagen durch Flugelemente, Büchenschützen, Schützen, Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen oder durch Elemente, die einen Helden oder Zauberer enthalten, und fliehen in allen übrigen Fällen 10 LE weit. Ist das Ergebnis größer, müssen sie sich zurückziehen, wenn sie von Büchenschützen beschossen werden oder wenn sie Nahkampf führen und sich dabei in schwierigem Gelände aufhalten oder wenn sie von einem Element bekämpft werden, das einen Zauberer enthält.

**Gottheiten:** Fliehen vom Schlachtfeld, falls das gegnerische Element ebenfalls eine Gottheit darstellt oder einen Helden oder Kleriker enthält oder falls das eigene Endergebnis höchstens halb so groß ist wie die des Gegners.

**Großflieger:** Fliehen 8 LE weit, wenn sie von einem Element bekämpft werden, das einen Zauberer enthält, oder wenn sie Nahkampf führen und sich dabei in schwierigem Gelände aufhalten.

**Luftschiffe, Kriegswagen:** Stets geschlagen durch Artillerie, magisch unterstütztem Fernkampf oder Riesenwesen. Falls ihr Endergebnis mehr als halb so groß ist wie das ihrer Gegner, bleiben sie ansonsten stehen und kämpfen in der nächsten Runde weiter.

**Bestien:** Stets geschlagen von Axt-/Schwertkämpfern, leichter Infanterie aller Art, Hilfstruppen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Axt-/Schwertkämpfern.

**Entbehrliche Truppen:** Stets geschlagen.

**Kamelreiter:** Stets geschlagen von „Entbehrlichen Truppen“. Geschlagen von Rittern oder Lanzenreitern, wenn deren Endergebnis um mindestens 14 größer ist.

**Lanzenreiter oder Ritter:**

- Geschlagen im Nahkampf mit gegnerischen Rittern oder Lanzenreitern, wenn deren Endergebnis um mindestens 13 größer ist, mit Reitern, wenn deren Endergebnis um mindestens 11 größer ist, oder mit leichter Reiterei, falls deren Endergebnis um mindestens 5 größer ist.
- Geschlagen im Nahkampf mit „Entbehrlichen Truppen“, Großfliegern, Kamelreitern oder Riesenwesen oder, falls sie Nahkampf in schwierigem Gelände führen.

Wenn ihr Endergebnis mehr als halb so groß wie das ihrer Gegner ist: geschlagen im Nahkampf gegen Büchenschützen und Schützen, wenn diese durch Annäherungshindernisse geschützt sind und sie deren Front direkt kontaktiert haben, sonst Flucht um 6 LE; geschlagen im Nahkampf gegen Legionäre mit Annäherungshindernissen, wenn sie deren Front direkt kontaktiert haben; in allen übrigen Fällen von Nahkampf gegen Infanterie Wahl zwischen Zurückprallen oder Rückzug.

„Direkt kontaktiert“ bedeutet, dass der Kontakt mit der Front des gegnerischen Elementes unmittelbar von Front zu Front entstanden ist, und nicht durch Zudrehen nach Kontakt mit Flanke oder Rücken.

**Leichte Reiter:** Stets Rückzug, falls sie Nahkampf in offenem Gelände gegen Artillerie, Kriegswagen, Lager oder Tross oder gegen Infanterie außer Büchenschützen, leichte Infanterie, Schützen und Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen führen. Falls Ihr Endergebnis mehr als halb so groß ist wie das ihrer Gegner: Rückzug im Fernkampf gegen Kriegswagen, Luftschiffe, Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen bzw. Flucht um 6 LE im Kampf gegen Büchenschützen oder „Entbehrliche Truppen“ oder im Fernkampf gegen Artillerie oder falls sie sich in für sie schwierigem Gelände aufhalten.

**Reiter:** Geschlagen im Nahkampf mit Lanzenreitern oder Rittern, wenn deren Endergebnis um mindestens 13 größer ausfällt. Wenn ihr Endergebnis mehr als halb so groß wie das ihrer Gegner ist: Flucht um 6 LE, falls sie Nahkampf in für sie schwierigem Gelände führen oder falls im Nahkampf gegen „Entbehrliche Truppen“ oder Kamelreiter.

**Riesenwesen:** Stets geschlagen von Artillerie, Hilfstruppen, leichter Infanterie, leichter Reiterei, leichten Speerträgern oder magisch unterstütztem Fernkampf oder, wenn sie Nahkampf in schwierigem Gelände führen.

## Horden & Helden - Grundregeln

**Artillerie:** Geschlagen, falls im Nahkampf. Falls nicht, bleibt sie stehen, wenn sie sich in einem Lager oder hinter einer temporären oder permanenten Befestigung aufhält, in allen übrigen Fällen prallt sie zurück.

**Axt-/Schwertkämpfer, Legionäre:** Prallen zurück, falls im Nahkampf mit leichten Reitern. Geschlagen von Pikenieren, Speerträgern oder leichten Speerträgern, falls deren Endergebnis um mindestens 14 größer ist, und von Stammeskriegern, wenn deren Endergebnis um mindestens 5 höher ist. Falls sie selbst sich in offenem Gelände aufhalten, geschlagen von Lanzenreitern oder Stammesfußvolk, wenn deren Endergebnis um mindestens 5 höher ist, sowie von „Entbehrlichen Truppen“ und Rittern.

**Büchenschützen:** Geschlagen, falls im Nahkampf außer gegen einen Abschnitt eines Lagers, der nicht von einem gegnerischen Element verteidigt wird.

**Hilfstruppen:** Falls sie sich in offenem Gelände aufhalten, geschlagen von Lanzenreitern oder Rittern.

**Horden:** Geschlagen von Riesenwesen oder Stammeskriegern oder, falls sie sich in offenem Gelände aufhalten, von „Entbehrlichen Truppen“, Lanzenreitern, Rittern oder Stammesfußvolk.

**leichte Speerträger, Speerträger:** Prallen zurück, falls im Nahkampf mit leichten Reitern. Geschlagen von Axt-/Schwertkämpfern oder Legionären, falls deren Endergebnis um mindestens 12 größer ausfällt, von Stammeskriegern, wenn deren Endergebnis um mindestens 5 größer ist. Falls sie selbst sich in offenem Gelände aufhalten, geschlagen von Lanzenreitern oder Stammesfußvolk, wenn deren Endergebnis um mindestens 5 höher ist, sowie von „Entbehrlichen Truppen“ und Rittern.

**Pikeniere:** Prallen zurück, falls im Nahkampf mit leichten Reitern. Geschlagen von Axt-/Schwertkämpfern oder Legionären, falls deren Endergebnis um mindestens 9 größer ist, und von Stammeskriegern, wenn deren Endergebnis um mindestens 3 größer ist. Falls sie selbst sich in offenem Gelände aufhalten, geschlagen von Rittern und „Entbehrlichen Truppen“, sowie von Lanzenreitern, wenn deren Endergebnis um mindestens 5 größer ist, und von Stammesfußvolk, wenn dessen Endergebnis um mindestens 3 größer ist.

**Schützen:** Stets geschlagen im Nahkampf gegen berittene Truppen oder Kriegswagen, falls sie selbst sich in offenem Gelände aufhalten. Wenn das Endergebnis ihrer Gegner um mindestens 6 höher ausfällt, geschlagen im Nahkampf gegen Stammesfußvolk, falls sie selbst sich in offenem Gelände aufhalten, oder gegen Stammeskrieger unabhängig vom Gelände.

**Stammeskrieger, Stammesfußvolk:** Wenn ihr Endergebnis mehr als halb so groß wie das ihrer Gegner ist, fliehen sie 4 LE weit vor Elementen mit Magiern und Klerikern. Geschlagen von Axt-/Schwertkämpfern, wenn deren Endergebnis um mindestens 13 höher ausfällt. Falls sie sich in offenem Gelände aufhalten, geschlagen von „Entbehrlichen Truppen“, Riesenwesen und Rittern, sowie von Lanzenreitern, wenn deren Endergebnis um mindestens 5 größer ist, von Pikenieren oder Speerträgern, wenn deren Endergebnis um mindestens 15 größer ist.

**Tross- und Lagerknechte:** Stets geschlagen, falls im Nahkampf. Tross flieht 4 LE weit, falls im Fernkampf und das Endergebnis mehr als halb so groß ist wie das des Gegners.

**verborgene Wesen:** Falls ihr Endergebnis höchstens halb so groß wie das ihrer Gegner ist, sind sie geschlagen, ...

- wenn sie Nahkampf gegen Flugelemente, Kamelreiter, Lanzenreiter, leichte Reiter, Reiter oder Ritter führen und sich dabei in Gelände aufhalten, das ihre Gegner im Kampf als offen zählen,

oder

- durch Hilfstruppen, leichte Infanterie aller Art, Luftschiffe, Schützen oder Wagen/Sänften mit einer Eskorte aus Schützen.

Ansonsten fliehen sie in diesem Fall vom Schlachtfeld.

**andere leichte Infanterie:** Falls Ihr Endergebnis mehr als halb so groß ist wie das ihrer Gegner und sie Nahkampf gegen Infanterie außer leichte Infanterie aller Art führen, müssen sie sich zurückziehen. Falls ihr Endergebnis höchstens halb so groß ist wie das ihrer Gegner, fliehen sie 4 LE weit im Nahkampf mit Flugelementen und berittenen Truppen, sofern sie sich in schwierigem Gelände aufhalten, oder im Kampf mit Artillerie, Kriegswagen oder Tross-/

## ***Horden & Helden - Grundregeln***

Lagerknechten. Sie werden stets geschlagen, wenn sie sich in offenem Gelände aufhalten und gegen Flugelemente, Kamelreiter, Lanzenreiter, leichte Reiter, Reiter oder Ritter kämpfen.

Ein Element Legionäre, leichte Infanterie, Speerträger oder Stammesfußvolk, das in einem Kampf aus der zweiten Reihe heraus ein eigenes Element mit einem Bonus unterstützt hat, ist ebenfalls geschlagen, wenn das unterstützte Element geschlagen ist.

---

### **Kampf zwischen Einzelfiguren: Kampffaktoren**

Held	+16
Zauberer	+13
Kleriker	+13

---

### **Kampf zwischen Einzelfiguren: Taktische Faktoren**

- +6 Für eine Einzelfigur, die magisch attackiert wird, wenn die kürzeste Verbindung vom eigenen Element zu dem des Zaubernden ein fließendes Gewässer schneidet oder wenn sich ihr Element innerhalb von 6 LE von einem Element mit einem Kleriker aufhält.
- +3 für eine Einzelfigur, die magisch attackiert wird, wenn sie entweder selbst ein Kleriker ist, oder wenn sich ihr Element innerhalb der Einflussreichweite eines eigenen Klerikers befindet.
- +3 falls im Einzelnahkampf und hügelauflauf vom Gegner.
- +3 falls eine magisch attackierte Einzelfigur gleichzeitig auch der Befehlshaber der Armee ist.
- 3 für jedes gegnerische Element, das eine magische Attacke unterstützt (max. zwei).
- 6 falls es sich um eine magische Attacke gegen einen gegnerischen Zauberer handelt, der nicht weiter als 6 LE von seinem eigenen Lager entfernt ist.

---

### **Kampf zwischen Einzelfiguren: Kampfergebnis**

- Falls beide Ergebnisse gleich sind und zwei Helden gegeneinander kämpfen, so sind beide tot. Ihre Elemente zählen von nun an als ein gewöhnliches Element desselben Truppentyps. In allen anderen Fällen wird der Nahkampf in der nächsten Phase als gewöhnlicher Nahkampf zwischen Elementen fortgesetzt.
- Hat eine Seite ein niedrigeres Ergebnis erzielt als die andere, aber mehr als die Hälfte,
  - \* so ist sie vernichtet, wenn es sich um einen Zauberer handelt, der von einem anderen Zauberer magisch attackiert wurde oder mit einem Helden Nahkampf geführt hat, oder
  - \* ist vernichtet, wenn es sich um einen Helden handelt, der gegen einen anderen Helden gekämpft hat, oder
  - \* fällt in allen anderen Fällen für den Rest des Zuges aus. Dies hat zur Folge, dass das Element der unterlegenen Einzelfigur für den Rest des Zuges wie ein gewöhnliches Element desselben Truppentyps behandelt wird.
- Beträgt das Ergebnis einer Einzelfigur die Hälfte oder weniger als das ihres Gegners, so ist sie tot oder auf Dauer verzaubert. In diesem Fall sollte ihr Element gegen ein normales Element desselben Truppentyps ausgetauscht werden, um Verwirrung zu vermeiden.