

# GEBÄUDEREGELN

## KOMPLEXE VERSION 0.4

Diese Regeln bilden geschlossene Gebäude ab, die Einheiten betreten, indem sie vom Spielfeld genommen werden und fortan ihr Verhalten im Inneren in der Vorstellung stattfindet. Sehr offene Ruinen, in denen ganze Regimenter physisch Platz finden, können wahlweise als eine Anordnung linearer Hindernisse behandelt werden.

Gegenüber der *SIMPLEN VERSION* bietet die vorliegende zusätzliche Detailtiefe:

- Gebäudebesatzung aus unterschiedlichen Einheiten
- Unterschiedlich stark befestigte Gebäudeseiten
- Verteilung der Besatzer im Inneren; „Rückenangriff“
- Schaden und Zerstörung von Wänden

**Kapazität:** Ein Gebäude (oder Gebäudeteil, siehe *Gebäudekomplexe* unten) fasst Infanterieeinheiten derselben Armee mit einer gesamten ES  $\leq 25$ . Bei besonders geräumigen Gebäuden kann optional festgelegt werden, dass sie auch monströser Infanterie Platz bieten. Für besonders winzige Hütten kann eine verringerte Kapazität ( $< 25$ ) beschlossen werden.

**Wandsegmente:** Die Seiten eines Gebäudes, auch Wände, Mauern oder Segmente, sind Stücke von bis zu 8" Länge. Sie können von den Besatzern *verteidigt* oder *unverteidigt* sein und haben eine von vier *Befestigungsstufen*:

- 0 – offen, bietet keinen Schutz vor Beschuss
- 1 – leichte Deckung, beschädigte oder schwache Wand mit Öffnungen, typisch für Ruinen
- 2 – harte Deckung, stabile Wand mit viel Schutz, typisch für intakte Steinhäuser mit Fenstern
- 3 – dichte Wand, blickdicht und unpassierbar, erlaubt weder Betreten, Verlassen noch Fernkampf

Hat ein Gebäude mehr als vier Seiten (zzgl. Boden und Decke), werden die überzähligen Seiten so zusammengelegt, dass sie vier möglichst gleicher Länge oder Winkel ergeben. Ungerade Baserand-Bereiche werden als ungefähr gerade behandelt.

Gebäudeseiten haben, analog zu Regimentern, einen Bereich, der sich mit  $135^\circ$  zu ihrer Kante in beide Richtungen bemisst. Es ist der Sichtbereich der diese Seite verteidigenden Modelle und für ein Modell in diesem Bereich zählt diese Seite als die ihm *zugewandte*.

**Gebäudekomplexe:** Große Gebäude  $> 8''$  in einer Richtung zählen regeltechnisch als zwei oder mehr (für Vielfache von 8") Gebäude, praktisch eher Gebäudeteile oder Räume, mit je einer Innenwand der Stufe 1 zwischen ihnen.

Hohe Gebäude, die eine begehbare Etage auf  $> 6''$  Höhe haben, sind ebenso in zwei (aber nur zwei) zu trennen und Decke/Boden wird zur verteidigbaren Stufe-1-Wand. Das

*Obergeschoss* ist von Nachbarräumen (wie dem darunter liegenden *Erdgeschoss*) oder für Flieger erreichbar, oder über derart hohe angrenzende Geländestücke, dass sie Fußtruppen physisch auf der nötigen Höhe ( $> 6''$ ) in Kontakt bringen. Im Fernkampf verhält es sich wie auf einem Hügel befindlich.

Entschließt sich eine Einheit, eine Innenwand zu verteidigen, hinter der ein feindlich besetzter Raum liegt, leitet dies einen Angriff ein.

**Verteidiger:** Je volle fünf Modelle (MoI: zwei Modelle; ersetze nachfolgend immer fünf durch zwei) einer besetzenden Einheit verteidigen eine Seite des Gebäudes. Zu kleine Einheiten dürfen dennoch eine Seite mit den Modellen verteidigen, die sie haben. Jede Seite kann von nur einer Einheit verteidigt werden. Tipp: Eine verteidigte Seite könnte mit je einem Modell der Einheit markiert werden. Für angeschlossene Charaktere muss ersichtlich sein, der Verteidigung welcher Seite sie beistehen.

**Gebäude Beschädigen:** Eine nicht-offene Seite/Wand hat W7, RW1+ und gilt als großes Ziel. Würde sie durch einen Treffer 2+ LP verlieren, sinkt ihre Stufe um 1. Wenn sie es tut, müssen diese Seite verteidigende Modelle je einen Ini-Test bestehen, um einen S4-Treffer zu vermeiden. Offene Seiten werden automatisch durchschlagen und können nicht weitere Stufen verlieren.

## BEWEGUNG

Sofern mit Gebäuden nicht interagiert wird, folgen sie Regeln für unpassierbares Gelände.

**Besetzen:** Eine Einheit kann ein Gebäude betreten, indem sie mit einer einfachen (also nicht Marsch-, Verfolgungs- o.a.) Bodenbewegung ein Modell des ersten Glieds in Basekontakt mit einer nicht dichten Seite des Gebäudes bringt, oder ihre Bewegung in einem angrenzenden Gebäudeteil beginnt und für den Raumwechsel aufwendet. Lege fest, welche Seite(n) die Einheit verteidigt. Die Einheit gilt fortan als im Gebäude verteilt und nimmt den Gebäudeumriss als ihre Position ein. D.h. z.B. dass ein Charakter oder Angreifer sich in Kontakt mit dem Gebäude bewegen muss (nach zutreffenden Regeln), um sich der Einheit anzuschließen bzw. sie anzugreifen. Flieger können zwar wählen, von außen direkt das Obergeschoss zu betreten, tun dies aber auch mit ihrer Bodenbewegung.

Betritt eine Einheit ein Gebäude, das sie seiner Kapazität nach nicht fassen kann, verliert sie überzählige Modelle, bis sie hinein passt. Dies löst keinen Paniktest aus.

**Verlassen:** Die Einheit nimmt eine legale Formation mit einem Modell des letzten Glieds in Basekontakt mit dem

Gebäude ein, dies ist eine normale Bewegung. Das, oder die Flucht, sind die einzigen Möglichkeiten, ein(en) Gebäude(-Komplex) zu verlassen.

**Umverteilen:** Eine besetzende Einheit kann als einfache Bewegung ändern, welche Seiten sie verteidigt.

## PSYCHOLOGIE

Gebäude ohne offene Seiten (Stufe 0) verleihen Besitzern Immunität gegen Panik und, solange diese nicht bedrängt sind, Unnachgiebigkeit.

## NAHKAMPF

**Angriff:** Ein Besatzer kann angegriffen werden, wobei die Angriffsbewegung dann einer dem Angreifer zugewandten Seite gilt (nach Wahl des Angreifers bei sich überschneidenden Sichtbereichen von nicht rechtwinkligen Gebäuden; Großteil der Modelle zählt). Diese Seite muss entweder von der Zieleinheit verteidigt sein, die Zieleinheit bereits auf dieser Seite kämpfen, oder weder verteidigt noch umkämpft sein. Mit einer Seite gelten nur Modelle mit einer gesamten Front von 100 mm als in BTB (z.B. fünf 20-mm-Infanteristen, oder ein Streitwagen und zwei Kavalleristen), selbst wenn die Seite physisch länger ist (sie bietet nur begrenzt viele Öffnungen, durch die gekämpft werden kann).

Eine besetzende Einheit gilt im NK als verschanzt und ignoriert Aufpralltreffer. Sie behandelt von ihr verteidigte Seiten als Front und alle anderen als Rücken. Auf jeder umkämpften Seite eines Gebäudes gilt genau eine besetzende Einheit als mit 5 Modellen (oder allen, wenn die Einheit  $\leq 5$  Modelle hat) in BTB. Für Charaktere muss zu jeder Zeit festgelegt sein, auf welcher der Frontseiten sie sich befinden; sie können dies wie die Position innerhalb ihrer Einheit nach normalen Regeln ändern.

Angreifer außerhalb von Gebäuden können sich bewegen sowie beschossen und bezaubert werden, als wären sie nicht im NK gebunden. Hinweis: Wenn sie sich nicht wegbewegen und in Kontakt bleiben, bleiben sie für alle anderen Zwecke gebunden, kämpfen normal weiter, können ihrerseits nicht schießen usw.

**Ergebnis:** Es gilt die normale KE-Ermittlung mit allen zutreffenden passiven Boni, und mit folgenden Besonderheiten. Besatzer von Gebäuden gewähren ihren Gegnern nie Überzahl-Bonus. Sie selbst profitieren von keinerlei Standarden (auch nicht magischen), nicht von ‚Inspirierender Gegenwart‘ oder ‚Haltet die Stellung!‘ und geben derlei Umkreis-Fähigkeiten auch nicht nach außerhalb weiter. Besatzer gelten für den Gliederbonus als auf Mindestbreite (Inf: 5, MoI: 4 Modelle) aufgestellt.

Verliert ein Verteidiger Modelle, muss er nach Ermitteln des KE entsprechend verteidigte Seiten aufgeben. Verfolger, *die ins Gebäude dürfen*, holen fliehende Besatzer au-

tomatisch ein und verfolgen/überrennen in eine andere besetzende Einheit als den neuen Gegner. Sind keine Feinde im Inneren übrig, besetzen sie es selbst. Eine Einheit, die nicht hinein kann, kann weder verfolgen noch überrennen (und von innen nach außen allgemein nicht).

## FERNKAMPF

Ein FK-Angreifer bestimmt, welche besetzende Einheit und durch welche der ihm zugewandten Seiten er attackiert. Wird die Seite verteidigt, muss die verteidigende Einheit gewählt werden. Alle Besatzer genießen Deckung entsprechend der Befestigungsstufe dieser Seite.

Verteidiger haben Sichtbereich und Ausrichtung gleich der verteidigten Seite; alle anderen Besatzer im Gebäude haben keine Sicht und eine Ausrichtung nach Wahl. Besatzer können ihr Feuer derart aufteilen, dass von jeder verteidigten Seite ein anderes Ziel angesagt wird.

**Schablonen**, die mit dem Loch treffen, treffen die Seite auf gerade Linie zwischen Abschusspunkt und Loch: Das Loch trifft dabei das Wandsegment und die Schablonenfläche bedeckt die sie verteidigenden Modelle. Ist die Wand offen, gelten hingegen alle Modelle im Gebäude als unter der Schablone, der Lochtreffer gilt dem Boden. Bei hohen Gebäuden wird das Obergeschoss getroffen.

Trifft die Schablone nur mit dem Rand das Gebäude, gelten die Verteidiger einer dem Loch zugewandten Seite als unter der Schablone, bei hohen Gebäuden im Erdgeschoss.

Flammenschablonen bedecken analog die Verteidiger der dem schmalen Ende zugewandten Seite. Ist diese Seite offen und der große Kreis der Flammenschablone vollständig auf dem Gebäude, werden stattdessen alle Insassen bedeckt. Fliegende Modelle dürfen wählen, mit Flammenschablonen das Obergeschoss anzuzielen.

Schablonenattacken, die keine Sicht erfordern, können die Etage frei wählen.

**Kanonen** treffen potentiell alle Wände unter der Linie (zwischen Aufschlags- und Endpunkt) und jeweils eines der sie verteidigenden Modelle. Die Kugel kann jedoch von jeder Wand auf der Linie, wenn es sie nicht durchschlägt (und sei es mit  $< 2$  LP-Verlusten nur effektiv), aufgehalten werden und trifft dann keine weiteren Ziele dahinter oder darunter. Liegt der Aufschlagpunkt vor einem hohen Gebäude, wird das Erdgeschoss getroffen, wenn darauf, dann das Obergeschoss.

**Glieder durchschlagende Geschosse**, die auf eine Wand (statt eine Einheit dahinter) zielen und sie durchschlagen, können danach Modelle aus einer sie verteidigenden Einheit wie weitere Glieder treffen; insgesamt hat die Einheit so viele Glieder, wie sie auch für den NK berechnet. Nicht die beschossene Seite verteidigende Einheiten haben für das Geschoss auch keine Glieder.