Gebäuderegeln

Simple 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.

Kapazität: Ein Gebäude (oder Gebäudeteil, siehe *Gebäudekomplexe* unten) kann genau eine Einheit Infanterie mit ES ≤ 25 beherbergen. Bei besonders geräumigen Gebäuden kann optional festgelegt werden, dass sie auch monströser Infanterie Platz bieten. Für besonders winzige Hütten kann eine verringerte Kapazität (<25) festgelegt werden.

Befestigungsstufe: Diese legt fest, welche Art von Deckung das Gebäude bietet.

0 – leichte Deckung, typisch für Ruinen oder Stohhütten

1 – harte Deckung, typisch für intakte Steinhäuser

Für besonders brüchig aussehende Gebäude mit offenen Wänden kann festgelegt werden, dass sie zu Spielanfang schon *instabil* sind. Instabile Gebäude verleihen weder Unnachgiebigkeit noch Immunität gegen Panik.

Sind für ein Gebäude keine besonderen Festlegungen vor dem Spiel getroffen, gilt der Standardfall: Es fasst 25 Infanteristen, keine MoI und ist nicht instabil.

Gebäudekomplexe: Große Gebäude >8" in einer Richtung zählen regeltechnisch als zwei oder mehr (für Vielfache von 8") Gebäude, praktisch eher Gebäudeteile oder Räume.

Hohe Gebäude, die eine begehbare Etage auf >6" Höhe haben, sind ebenso in zwei (aber nur zwei) zu trennen und bilden *Erdgeschoss* und *Obergeschoss* als (vertikal) benachbarte Räume. Das Obergeschoss ist von Nachbarräumen (wie dem darunter liegenden Ergeschoss) 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 sich ein Obergeschoss wie auf einem Hügel befindlich.

Betritt eine Einheit einen Raum, dessen Nachbarraum von einer verfeindeten gehalten wird, leitet dies einen Angriff ein.

Verschiedene Räume sind, bis auf ihr direktes Angrenzen, eigenständige Gebäude und können so z.B. verschiedene Befestigungsstufen haben.

Bewegung

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

Besetzen: Eine Einheit kann ein leeres Gebäude besetzen, indem sie mit einer einfachen (also nicht Marsch-, Verfolgungs- o.ä.) Bodenbewegung ein Modell des ersten Glieds in Basekontakt mit dem Gebäude bringt, oder ihre Bewegung in einem angrenzenden Gebäudeteil beginnt und für den Raumwechsel aufwendet. 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 oder 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.

Psychologie

Nicht *instabile* Gebäude verleihen Besatzern Immunität gegen Panik und, solange diese nicht bedrängt sind, Unnachgiebigkeit.

Nahkampf

Angriff: Die Angriffsbewegung und der Basekontakt der Angreifer orientiert sich folgerichtig an der Base des besetzten Gebäudes; ungerade Baseränder werden als ungefähr gerade behandelt.

Die besetzende Einheit behandelt alle Gebäudeseiten wie ihre Front, gilt als verschanzt und ignoriert Aufpralltreffer. Aus jeder angreifenden Einheit zähle die ES der Modelle in BTB mit dem Gebäude: Bis zu so viel ES des Besatzers zählen ihrerseits als in BTB mit dieser Einheit. Über Innenwände (auch Decke/Boden) können bis zu 5 (MoI: 2) Modelle kämpfen. Für Charaktere des Besatzers legt dieser fest, mit welcher feindlichen Einheit sie in BTB sind; 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 Standarten (auch nicht magischen), nicht von ‚Inspirierender Gegenwart' oder ‚Haltet die Stellung!' und geben derlei Umkreis-Fähigkeiten auch nicht nach außerhalb weiter.

Der Besatzer berechnet die Zahl seiner Glieder, als wäre die Einheit in Mindestbreite (Inf: 5, MoI: 4) aufgestellt. Ist die ES aller angreifenden Modelle in BTB, die das Gebäude betreten könnten (also Inf, seltener MoI), höher als die ES der besetzenden Einheit, gilt diese als bedrängt und verliert Unnachgiebigkeit.

Flieht ein Besatzer vor einem Verfolger, *dessen Einheitentyp das Gebäude zu betreten erlaubt* (also meist Inf), wird er automatisch auf der Flucht einholt; ein solcher Verfolger verfolgt dann ins Gebäude hinein und besetzt es selbst. Eine Einheit, die nicht ins Gebäude kann, kann weder verfolgen noch überrennen (und von innen nach außen allgemein nicht).

Fernkampf

Besatzer haben einen Sichtbereich von 360° und schießen, als wären sie 5 breit, MoI 2 breit, aufgestellt. Sie selbst genießen Deckung entsprechend der Befestigungsstufe des Gebäudes.

Kanonen treffen W3 Besatzer. **Schablonen** zählen 5 (MoI: 2) Modelle als unter der Schablonenfläche befindlich, keins unter dem Loch. **Flammenschablonen**, deren großer Kreis komplett auf dem Gebäude liegt, zählen 10 Modelle als unter der Schablone. **Glieder durchschlagende Geschosse** haben so viele Glieder vor sich, wie die Einheit auch für den NK berechnet.

Liegt der Aufschlagspunkt einer Kanonenkugel oder das Loch einer runden Schablone auf dem Gebäude, und besitzt S8+ und multiple Lebenspunktverluste, bestimme den LP-Verlust: Wenn er die Befestigungsstufe des Gebäudes übersteigt, wird das Gebäude *instabil* und etwaige Besatzer müssen einen Paniktest ablegen.

Bei hohen Gebäuden, liegt der Aufschlagspunkt einer Kanonenkugel oder das Loch einer runden Schablone auf dem Gebäude, wird das Obergeschoss getroffen, sonst das Erdgeschoss. Fliegende Modelle dürfen wählen, mit Flammenschablonen das Obergeschoss anzuzielen; ebenso dürfen Schablonen, die keine Sicht erfordern, die Zieletage frei wählen.