



Eine kurze Einführung in die Welt
und die Regeln von



Wargods of Ægyptus

Wargods of Ægyptus ist ein strategisches, Kämpfe und Schlachten simulierendes TableTopspiel. Das Spiel ist angesiedelt in Ägypten in vorsintflutlicher Zeit. TableTop bedeutet, daß ein Tisch, je größer desto besser, als Spielfläche dient. Im Spiel werden die einzelne Truppen durch bemalte Modelle symbolisiert, wodurch dem Ganzen mehr plastische Tiefe zuteil wird. Gekauftes oder selbst hergestelltes Gelände verstärkt dies noch weiter. Die Spieler erschaffen einen Harbinger (Botschafter), ein von der ausgewählten Gottheit begünstigter Anführer und Befehlshaber der Armee, welcher gleichzeitig den Spieler im Spiel darstellt. Die Götter, und somit die Rassen, die im Spiel zur Auswahl stehen sind:



Anubi, Nachkommen des Anubis

Die schakalköpfigen Anubi haben hagere, drahtige Körper. Es ist die heilige Aufgabe der Anubi den Toten zu dienen und sie zu schützen und sie leben in feierlicher Betrachtung des Jenseits. Sie sind eine Geschlecht von dunklen Kriegern mit grimmiger Neigung, geboren aus jahrelangen Kämpfen mit den endlosen Horden der ‚Eatern of the Dead‘ (Seelenverschlinger). Zwischen den Anubi und den Tethru-Anhängern existiert keine Gemeinsamkeit mehr, zumal die Anubi oft das übersinnliche geheime Wissen, seltsamer und fremdartiger Herkunft suchen, welche die Tethru zu verhindern suchen.



Asar, Nachkommen der Osiris

Die Asar kennt man in anderen Ländern als Menschen. Vor langer Zeit kamen sie von weit her nach Ägypten und wurden von Osiris als ihre eigenen Kindern angenommen. Sie haben keine großen Talente, aber sie sind anpassungsfähig und haben so manche Fähigkeiten. Seit dem Tode Osiris durch die Hand von Seth, zerbrach das Volk. Einige wohnen mit den Nachkommen anderer Götter und übernahmen deren Gewohnheiten als die ihren. Andere Asar wurden Nomaden und durchstreifen die Weiten der Wüste. Diese Asar, die Osiris die Treue halten, sind bekannt als die Vertriebenen.



Basti, Nachkommen des Bastet

Die katzenköpfigen Basti haben geschmeidige Körper und biegsame Glieder. Sie sind eine kultivierte Rasse, mit einer Leidenschaft für Schönheit und Grazie. Sie sind sehr den Sinnesfreuden zugetan, besonders der Fleischeslust. Jene, die Waffen einsetzen, werden für ihre Geschwindigkeit und Genauigkeit geschätzt und alle Basti können ziemlich wild werden, wenn sie um ihr Leben kämpfen müssen. Da sie sich für kulturell höher entwickelt und edler als andere Rassen halten, hegen sie doch keinen Haß auf andere, da sie verächtlich auf alle blicken, die zu ernsthaftig sind.



Heru, Nachkommen des Horus

Die falkenköpfigen Heru sind heldenhaft proportioniert, mit breiten Schultern und stählernen Muskeln. Ihr Gemüt ist ernst und düster. Die Rasse ist direkt und ehrhaft und nur wenn sie ihrer Leidenschaft der Rache frönen kommt Erregung auf. Heru sind geborene Krieger deren einzigste Liebe die Kriegskunst ist. Wenn sie einmal den altersbedingten physischen Zenit überschritten haben, werden sie oft Militärberater von unerfahrenen Anführern. Ihr brennender Haß auf die bössartigen, unehrenhaften Nachkommen des Seth sitzt tief und es wird wohl nie Frieden zwischen den beiden Rassen geben.



Khemru, Nachkommen des Khanum

Die widderköpfigen Khemru haben schlanke Körper, häufig gekleidet in schlichten Gewändern. Diese friedliebende Rasse umgibt ein Hauch von Ruhe und ihre blassen Augen enthalten große Weisheit. Einst waren sie eine gelassene, selbstzufriedene Rasse, aber über die von Streit zerrissenen Jahrhunderten wurden sie immer kummervoller und bedenken die anderen Rassen mit Schelte für deren Taten. Die Khemru Tierführer sind wegen ihrer unglaublich kraftvollen tierischen Gefährten der Schrecken eines jeden Schlachtfeldes. Die Abscheu der Khemru gegenüber den Nachkommen des Ptah ist kein Geheimnis, da diese Rasse scheinbar dem bevorstehendem Verderben Ägyptens teilnahmslos zusieht.



Nekharu, Nachkommen der Nekhebet

Die geierköpfigen Nekharu haben verschrumpelte, verdrehte Körper mit langen dünnen Gliedern. Mit der Farbe rohem Fleisches schmiegt sich fleckig die Haut eng an ihre Schädel und ihre böswilligen Augen sind blutunterlaufen. Vor langer Zeit wurden sie wegen ihrer Feigheit und der Weigerung dem Willen ihrer Göttin Nekhebet zu folgen aus Ägypten ins Exil verbannt. Seit dieser Zeit sind ihre Hexen wegen ihrer uralten Kräfte und der erschreckenden, öbzönen Künste verrufen. Sie werden gehaßt und geschmäht von allen Ägyptern, aber die, welche nach Macht streben, finden sich oft in einer Allianz mit den Nekharu wieder.



Sebeki, Nachkommen des Sobek

Die krokodilköpfigen Sebeki sind untersetzt mit krummen Gliedern, jedoch so dick, wie zwei Asar zusammen. Sie bewohnen die Sümpfe und Wasserstraßen Ägyptens in rohen Behausungen und schwimmenden Hütten. Sie sind brutal, grausam und langsam im Geiste, doch sie sind die stärksten unter den Nachkommen der Götter. Ihre Verfahren sind gradlinig und simpel und ihre Zeit verbringen sie meist mit der Suche nach der nächsten Mahlzeit oder einer guten Prügelei. Mit den Nachkommen von Thoth haben die Sebeki nichts im Sinn und auch für Magie haben sie wenig übrig ... außer die Zauberei bringt was gutes zu essen hervor.



Tethru, Nachkommen des Thoth

Die ibisköpfigen Tethru haben schlanke, langgliedrige Körper. Es umgibt sie ein Hauch von emotionsloser Ruhe und ein Geheimnis, das nicht von dieser Welt ist. Sie haben ein wahres Talent für Magie und viele der mächtigsten Meister der Wörter sind von dieser Rasse. Sie verehren die Kunst des Schreibens und ihre Schreiber gehören zu den bekanntesten dieser Rasse. Die Tethru verstehen sich selbst als die Schiedsrichter der ägyptischen Gesetze. Großes Misstrauen gegenüber den Anubis macht sich bei ihnen breit, da sie glauben, der Kampf der Anubi gegen die Eater of the Dead verzehrt diese.



To-tanem, Nachkommen des Ptah

Die To-tanem haben Köpfe aus grob behauenen Stein mit Edelsteinen als Augen. Stämmig und stark, ihre Körper aus Stein gearbeitet oder aus Lehm geformt. Die Rasse ist schweigsam und kaltherzig. Mit einem großen Talent für Steinarbeiten bauen sie Wälle für die Ewigkeit und die Schönheit ihrer Skulpturen ist atemberaubend. Aber der Preis für ihrer Kunst ist hoch und ihre Gier legendär. Die Metallarbeiten ihrer Kunstprodukte sind von überirdischem Kunsthandwerk und von magischer Natur. Die Rasse mag die Basti nicht, da sie schon mehrfach von den Nachkommen von Bast übertölpelt und verhöhnt wurden.



Typhon, Nachkommen des Seth

Die Typhon haben seltsame Köpfe mit einer langen Schnauze, einen mit Zähnen bewehrten Krokodilrachen und lange, stehende Ohren eines Esels. Sie sind die Herrn der endlosen rauen Wüste, welche Ägypten umgibt und zieren sich selbst mit Trophäen erschlagener Feinde: Löwenzähne, die abgetrennt Hand eines Barbaren, dem Horn eines Khemru, den Schnabel eines Heru. Ihre Wildheit und List im Kampf sind ohne gleichen. Ihr Haß auf die ehrhaften und noblen Heru ist legendär und sie suchen den Kampf gegen die Nachkommen des Horus bei jeder Gelegenheit.



Jede Rasse hat ihre Vorteile, jedoch sollte sie vom Spieler nicht nur aus diesem Grund gewählt werden. Wichtiger noch ist es, ob sie dem Spielstil des Spielers entspricht und er, und somit auch seine Gegenspieler, Spaß am und im Spiel haben. Die Aufstellung der Armeeteile zu Beginn eines Spiels erfolgt abwechselnd. Folgende Armeeteile stehen für das Spiel zur Verfügung: Einheiten aus Kriegeren, aufgestellt in Formationen, Charaktere, unabhängige oder als Führer in einer Einheit platziert, Kreaturen, Tiere oder übernatürliche Wesen, Streitwagen und natürlich die mächtigen Harbinger. Den jeweiligen Modellen sind Punktwerte zugeordnet. Um ein ausbalanciertes Spiel zu gewährleisten, sollten die aufeinandertreffenden Armeen ungefähr die selbe Punktzahl haben. Dies verhindert ein einseitiges Spiel und sollte einen doch relativ offenen Ausgang garantieren, bei dem der bessere Befehlshaber und Stratege den Sieg davon trägt. Da die Resultate von Aktionen und Kämpfe durch einen Würfelwurf bestimmt werden (Wargods of Ägyptus benutzt hierfür 10seitige Würfel, auch W10 genannt), gehört auch ein wenig Glück dazu, jedoch sollten gute Feldherren dazu in der Lage sein, dieses Kampfglück durch geschicktes Manövrieren zu minimieren, bzw. so zu manipulieren, daß Fortuna ihnen zur Seite steht. Die Spielrelevanten Werte eines Modells sind in einem Profil zusammengefasst. Hier das Profil eines Asarkriegers und darunter das eines Anubiskriegers:

	Bew	Wnd	#Att	Ang	Ver	Fk	Zk	Dis	Pkt
Asarkrieger	5	1	1	4	4	4	5	5	10
Anubiskrieger	5	1	1	4	4	6	6	5	12

Bewegungsweite (Bew)	- Die Bewegungsweite des Modells in Zoll.
Wunden (Wnd)	- Anzahl der Wunden, die ein Modell "aushalten" kann
Anzahl der Attacken (#Att)	- Wie oft ein Modell in einer Runde angreifen kann
Angriffsfähigkeit (Ang)	- Wie gut ein Modell im Kampf ist
Verteidigungsfähigkeit (Ver)	- Wie gut sich ein Modell im Kampf verteidigen kann
Fernkampfwert (Fk)	- Wie gut ein Modell im Fernkampf ist
Zauberkraft (Zk)	- Magieresistenz oder bei Magiern, die Fähigkeit für Magie
Disziplinwert (Dis)	- Fähigkeit Befehlen zu folgen oder Panik zu widerstehen
Punktwert (Pkt)	- Wert des Modells im Spiel

Verschiedene Ausrüstungen verändern den Punktwert. Das Ausrüsten der beiden obigen Krieger mit einem Schwert würde ihre Punktwerte um jeweils einen erhöhen. (Asar mit Schwert = 11, Anubi mit Schwert = 13)

Da diese Kurzanleitung nur auf einen Bruchteil der komplexen Regeln aus Wargods of Ägyptus eingehen kann, beschränken wir uns hier auf einen Kampf zwischen einer Gruppe Asarkrieger und einer Gruppe Anubiskrieger. Die Regeln für Kreaturen, Magie, Streitwagen, Gelände, Plänkler, Geschosse, verschiedene Bewaffnung / Rüstung und die Verbesserung des Profils beim Kampagnenspiel bleiben hier leider unberücksichtigt.

Jede Runde des Spiels ist in Phasen unterteilt und ermöglicht damit ein zügiges Spiel und vor allem ermöglicht es damit eine realistische Darstellung des Geschehens.

1. Der Spieler platziert, nachdem er sich eine generelle Strategie für die Runde überlegt hat, hinter jeder Einheit, mit dem Gesicht nach unten, einen Kommandomarker.

2. Jeder Spieler rollt einen 10seitigen Würfel und addiert den Disziplinwert und das Ka, die göttliche Kraft mit dem der Harbinger von seinem Gott ausgestattet wurde, seines Harbinger hinzu. Die höhere Zahl hat die Initiative in dieser Runde und die Differenz der beiden Würfe gibt die Anzahl der Einheiten an, die der Spieler aktivieren kann. Der Spieler muß nicht zwangsläufig seine eigenen Einheiten aktivieren, sondern kann, um ein Ausmanövrieren einer Einheit darzustellen, eine gegnerische Einheit aktivieren und damit den Gegner zwingen, in Aktion zu treten. Die Anzahl wird mit Hilfe der folgenden Tabelle ermittelt:

Differenz	Anzahl der Einheiten
1 - 5	1 Einheit
6 - 9	2 Einheiten
10 und mehr	3 Einheiten

3. Nun wird der soeben ermittelte Aktivierungsvorteil ausgespielt. Der Spieler, der unter Punkt 2 die Initiative gewonnen hat, bestimmt nun, welche Einheit/Einheiten zuerst aktiviert wird/werden. Hierfür wird der



Kommandomarker hinter der Einheit umgedreht und die daraus resultierende Aktion ausgeführt. Nachdem alle Aktionen dieser Armee beendet sind, wird der Marker, als Zeichen dafür, daß diese Einheit "fertig" ist, entfernt. Dies wird sooft wiederholt, bis der unter 2. ermittelte Vorteil aufgebraucht ist.

4. Nun ist der Spieler am Zug, der die Initiative unter 2. verloren hat. Auch er muß nicht seine, sondern kann auch eine gegnerische Einheit aktivieren. Nachdem alle Aktionen der Einheit ausgeführt wurden und alle Ergebnisse ermittelt wurden, wird auch hier der Marker entfernt.

5. Der Gegner, der die Initiative gewonnen hat, ist nun wieder am Zug. Auch hier gilt, was unter 3 und 4 schon beschrieben wurde.

6. Punkt 4 und 5 werden sooft wiederholt, bis keine Einheit mehr auf dem Schlachtfeld vorhanden ist, die noch einen verdeckten Kommandomarker hinter sich liegen hat.

7. In dieser Sammelphase können fliehende Truppen gesammelt werden. Hierzu wird ein Disziplinrettungswurf gemacht. Fliehende Einheiten, denen diesen Wurf gelingt, fliehen nicht weiter und gelten als ungeordnet, bis es gelingt sie wieder zu ordnen.

8. Neue Runde, beginnend mit Punkt 1.

Einheiten werden immer in Formationen auf dem Schlachtfeld platziert. Folgende Formationen sind möglich:

Linie	- eine Reihe von Kämpfern, Schulter an Schulter
Block	- mehrere Reihen von Kämpfern hintereinander, Schulter an Schulter (ein Block muß breiter sein als er tief ist)
Kolonne	- Kämpfer hinter einander, wobei auch hier mehrere Reihen möglich sind, jedoch muß eine Kolonne länger sein, als sie breit ist, da es sich sonst um einen Block handelt.
Schildkröte	- bleibt in dieser Kurzregel unberücksichtigt, da hierfür die Kämpfer mit Großschilden ausgerüstet sein müssen.
Plänkler	- lockere Formation - in dieser Kurzregel nicht berücksichtigt

Hinter diesen Formationen werden die Kommandomarker platziert. Folgende Marker stehen zur Verfügung:

Vorrücken	- die Einheit bewegt sich bis zum Maximum ihrer Bewegungsweite geradeaus und darf dabei bis zu 1 Zoll (2,5 cm) nach recht oder links abweichen.
Schnelles Vorrücken	- die Einheit bewegt sich mindestens ihrer möglichen, jedoch nicht mehr als das doppelte ihrer Bewegungsweite geradeaus und darf dabei um 2 Zoll nach rechts oder links abweichen.
Rechts Schwenk	- da hierfür die Formation nicht geändert wird, bewegt sich das Modell, welches sich ganz links in der Formation befindet, bis zum Maximum seiner Bewegungsweite (muß aber nicht so weit) nach rechts, während sich das Modell ganz rechts in der Formation nicht bewegt, sondern auf der Stelle dreht. Sollte der Schwenk weniger als die maximale Bewegungsweite ausmachen, so können die verbleibenden Zoll noch als vorwärts Bewegung ausgeführt werden.
Links Schwenk	- wie rechts Schwenk, jedoch rechtes Modell bewegt sich, während das linke sich auf der Stelle dreht.
Stellung halten	- die Einheit bleibt am Ort oder, sollte sie sich im Nahkampf befinden und nicht Befehl haben sich aus diesem zurückzuziehen, werden nun die Angriffswürfe gemacht.
Rückzug	- Einheit bewegt sich mit einem -1 auf die Bewegungsweite geordnet in gerader Linie zurück oder, falls im Nahkampf, bricht diesem ab. Bei einem Rückzug aus einem Nahkampf ist ein sofortiger Wurf auf



	Disziplin - ein Wurf für die gesamte Einheit - fällig. Bei Mißlingen wird aus dem geordneten Rückzug eine Flucht.
Sturmangriff	- doppelte Bewegungsweite, jedoch muß sich die angegriffene Einheit im 90 Gradbereich vor der Einheit befinden und der Sturmangriff muß in direkter Linie erfolgen. Ein abweichen von geradeaus, wie beim Vorrücken, ist nicht erlaubt. Die Einheit, die einen Sturmangriff ausführt, erhält ein +1 auf die Angriffswürfe der ersten und nur in der ersten Runde.
Gegenangriff	- sollten zwei Einheiten einander in der gleichen Runde stürmen, wird der entsprechende Kommandomarker der Einheit umgedreht - dies ändert nichts an der Zugreihenfolge, da es außer der Reihe abgehandelt wird. Beide Einheiten erhalten für die erste Runde den +1 Bonus und beide Einheiten würfeln, bevor die Verluste vom Spielfeld entfernt werden.
auf Sturmangriff vorbereiten	- nur mit Stangenwaffen möglich
Feuer frei	- nur mit Fernkampfwaffen möglich
Wenden	- nur mit Streitwagen möglich
beitreten/entfernen	- können nur Charaktere
Zauberspruch	- können nur Magiebegabte
Formation ändern	- eine bestehende Formation kann folgendermaßen geändert werden: Alle Modelle wenden sich, ohne ihre Position zu ändern, 90 Grad nach rechts, nach links oder drehen sich um 180 Grad. oder die Formation wird geändert in Linie, Block oder Kolonne.
Sammeln	- Fliehende Einheiten können nun versuchen sich zu sammeln (Rettungswurf auf Disziplin)
Ungeordnet	- hier nicht berücksichtigt
Verluste	- hier nicht berücksichtigt
Spezial	- hier nicht berücksichtigt

Wie zu erahnen ist, übersteigen die Möglichkeiten des Spiels bei weitem die Kapazität einer Kurzanleitung, daher beschränkt sich diese Kurzregel auf folgende, beispielhafte Armeen, die sich in der Wüste, am Rande einer Oase zu Kampf bereit gegenüberstehen. 5 zu allem entschlossene Einheiten Anubiskrieger, bewaffnet mit großen Keulen sehen sich 6 Einheiten von Asarkriegern mit Schwertern gegenüber. Beide Armeen werden von einem Harbinger befehligt, der eben erst sein Ka, die göttliche Kraft erhalten hat. (Jeder Harbinger hat 10 spezielle Gaben von seinem Gott erhalten, jedoch bleiben sie für diese Kurzregel ausgeklammert. Hier nur eine klitzekleine Liste: Kampf über den Tod hinaus, hütender Schatten, gestähltes Herz, Kritik der Vorfahren, Mächtiges Gebrüll, überirdisches Geschick, Sprung des Leoparden, Meisterschütze, Durchdringender Schrei, Heilung, Wort der Macht, geheimes Wissen ect.)

Die Anubi:

Bew	Wnd	#Att	Ang	Ver	Fk	Zk	Dis	Pkt
5	1	1	4	4	6	6	5	12

Ausrüstung: schwere Keule +2 Schadensmodifikator
leichte Rüstung +2 Rüstungswert

Punktekosten pro Modell: 12 (Krieger) + 2 (schwere Keule) +2 (Rüstung) = 16

4 Einheiten x 11 Modelle = 704 Punkte plus

1 Einheit x 12 Modelle = 192 Punkte = 896 Punkte

Anubi Harbinger

Bew	Wnd	#Att	Ang	Ver	Fk	Zk	Dis	Ka
5	4	3	7	8	6	8	7	1

Ausrüstung: Kriegskeule +2 Schadensmodifikator
mittlere Rüstung +4 Rüstungswert

Die Asar:

Bew	Wnd	#Att	Ang	Ver	Fk	Zk	Dis	Pkt
5	1	1	4	4	4	5	5	10

Ausrüstung: Schwert +1 Schadensmodifikator
mittlere Rüstung +4 Rüstungswert



Punktekosten pro Modell: 10 (Krieger) + 1 (Schwert) + 4 (Rüstung) = 15
 6 Einheiten x 10 Modelle = 900 Punkte

Asar Harbinger

Bew	Wnd	#Att	Ang	Ver	Fk	Zk	Dis	Ka
5	4	3	7	7	6	7	7	2
Ausrüstung:		Schlachtaxt		+2 Schadensmodifikator				
		mittlere Rüstung		+4 Rüstungswert				

Jede Figur, die Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur hat, kann diese versuchen zu treffen und zu verletzen. Wie vorab bereits beschrieben, wird diese Aktion von allen (mit Basenkontakt zu Gegner) Modellen einer Einheit ausgeführt und Verluste des Gegners vom Feld entfernt. Ein "Zurückschlagen" erfolgt erst, wenn die gegnerische Einheit aktiviert wird. (Ausnahme: Gegenangriff) Resultate von Nahkämpfen werden folgendermaßen ermittelt:

Grundwert ist 6. Hierzu wird der Verteidigungswert addiert und der Angriffswert abgezogen. Die bei dieser Rechnung ermittelte Zahl ist die, welche mit einem 10seitigen Würfel (gleich oder höher) gewürfelt werden muß, damit ein Treffer, und somit eventuell Schaden erzielt wurde.

Ein Asar versucht mit seiner schweren Keule einen Anubi zu treffen:
 $6 + 7 - 7 = 6$ oder höher ist ein Treffer

Rüstungswürfe (hat der Schlag Schaden verursacht?) laufen nach dem folgendem Prinzip ab: Rüstungswert minus Schadensmodifikator = die zu würfelnde Zahl oder darunter.

Ein Anubikrieger hat im Nahkampf einen Asar mit der schweren Keule getroffen. Um zu ermitteln, ob der Schlag Folgen für den Asar hat, muß dieser nun versuchen folgende Zahl oder darunter mit einem 10seitigen Würfel zu erreichen oder sein Krieger nimmt nicht mehr an der weiteren Schlacht teil. Rüstungswert 4 (mittlere Rüstung) minus 2 (schwere Keule) = 2 Würfelt der Spieler für den Asarkrieger eine 2 oder weniger, hat der Kämpfer durch den Schlag keinen Schaden genommen und kann weiterhin kämpfen. Erreichen die Wunden (-1 für jede Wunde - muß vom Spieler nachgehalten werden) des Modells den Wert 0, so wird es von Spielfeld genommen.

Ein Rettungswurf gegen Flucht erfolgt wenn eine Einheit 25% Verluste hinnehmen mußte und dann wieder, wenn die Verluste 50% erreichen. Danach muß für jeden weiteren Verlust (auch wenn es nur 1 Modell ist) ein Wurf gegen Flucht erfolgen. (dann mit einem -1 Modifikator) Für die gesamte Einheit wird nur ein Wurf aufgeführt, NICHT für jedes Modell einer Einheit.

Der Disziplinwert ist die (oder weniger) zu würfelnde Zahl.

Gelingt dieser Wurf nicht, fliehen die Modelle. Der Spieler kann in der nächsten Runde versuchen diese Modelle zu sammeln, indem er einen erneuten Test auf Disziplin (gleiche Wertermittlung wie oben) ablegt. (Das Platzieren des entsprechenden Kommandomarkers in Phase 1 nicht vergessen!) Gelingt dieser, kann er die Modelle sammeln, muß aber in der nächsten Runde einen "Formation ändern" Kommandomarker auf diese Einheit spielen und in der Aktivierungsphase eine Formation einnehmen. Eine fliehende Einheit (der Disziplinwurf misslang) zieht ihre doppelte Bewegungsweite in direkter Linie weg vom Feind, der den Wurf ausgelöst hat.

Der Höhepunkt des Spiel ist erreicht, wenn die Harbinger auf dem Schlachtfeld Basenkontakt haben und gegeneinander antreten. Dieser Kampf, Provokation genannt, umgibt die beiden Kämpfer mit einem undurchdringlichen Ring (kein anderes Modell kann in diesen Kampf eingreifen). Erst wenn einer der beiden Harbinger besiegt zu Boden geht und sein göttliches Ka auf den verbleibenden Harbinger übergegangen ist, wird diese undurchdringliche Barriere aufgehoben. Der siegreiche Harbinger hat nun ein um 1 erhöhtes Ka. (Wichtig im Kampagnenspiel, hier in der Kurzeinleitung nur wichtig in Phase 2 der Runde - Initiative)

Es ist den Spielern überlassen, ob sie nach dem Fall des Harbingers noch weiter spielen, um den Ruhm in der Schlacht zu mehren, wobei aber das Ableben des Harbingers bedeutet im Allgemeinen eine verlorene Schlacht.

Mehr zu dem Spiel auf der Homepage www.Wargods.de.tt
 Viel Spaß, euer Truant-Team.