



Ingerimm-geweihter  
(Art.-Nr. 15055)

# ARMALION

## JOURNAL Nr. 17

Willkommen!

Heute werde ich mich kurzfassen, denn wie heißt es so schön: "In der Kürze liegt die Würze." Wie unschwer weiter unten auf dieser Seite zu erkennen ist, führen wir in dieser Ausgabe die Liturgien-Reihe zuende. Des Weiteren haben wir mal wieder ein neues Spielformat für Armalion entwickelt, das die Teilnahme einer sehr großen Spieleranzahl an ein und demselben Gefecht ermöglicht. Dann werden noch die neuesten DSA- und Myranor-Produkte vorgestellt, und das war es dann auch wieder. Kurz ohne Zweifel, aber dennoch gehaltvoll, wie ich hoffe – und wüzig.

Guten Appetit wünscht

*Christian Lousing*



Rahjageweihte  
(Art.-Nr. 15024)

## LITURGIEN TEIL VI

Es ist geschafft! Mit den Liturgien des Ingerimm und der Rahja findet die Liturgienreihe einen würdigen Abschluss. Alle Zwölfgötter und der Dreizehnte verfügen nun auch in Armalion über ihre eigenen Liturgien. Ob auch die „Göttervarianten“ der Orks und Achaz und Halbgötter wie Swafnir und Kor ihre eigenen Liturgien erhalten, wird sich mit zukünftig erscheinenden DSA-Publikationen entscheiden. Man darf gespannt bleiben.

### INGERIMM



Die folgenden speziellen Liturgien gelten nicht nur für Ingerimm-geweihte, sondern auch für Angrosch-geweihte!

#### VERTRAUTER DER FLAMME

**Kosten:** 2 KP

**Reichweite:** G(eweihter)

**Wirkdauer:** 1

Der Geweihte ist für den Rest des Spiels immun gegen Feuerschaden.

#### HANDWERKSSEGEN

**Kosten:** 3 KP

**Reichweite:** B(erührung)

**Wirkdauer:** 1

Ein Gebäude, Festungsteil oder Belagerungsgerät, zu dem sich der Geweihte in Basiskontakt befindet und das über eine LE verfügt (d.h. während des Spiels beschädigt und zerstört werden kann), erhält einen Bonus von +3 auf seine LE.

#### RÜSTUNGSWEIHE

**Kosten:** 4 KP

**Reichweite:** B(erührung)

**Wirkdauer:** 1

Der RS der gesegneten Figur steigt für den Rest des Spiels um 4 Punkte. Dieser Rüstungsbonus ist **nicht** mit anderen Rüstungsboni (z.B. Armatruz) kumulativ.



### RAHJA



#### RAHJAS WILDER RITT

**Kosten:** siehe unten

**Reichweite:** (G)eweihte bzw. Einheit

**Wirkdauer:** 1

Um diese Liturgie wirken zu können, muss die Geweihte beritten sein. Wenn sie die Liturgie auf sich selbst anwendet, kostet sie 1 KP, wenn sie sie auf sich und die von ihr begleitete (berittene!) Einheit anwendet, kostet sie so viele KP, wie Figuren in der Einheit enthalten sind (einschließlich der Geweihten). Alle so gesegneten Figuren erhalten für 5 Runden einen Bonus von +5 auf ihren Bewegungswert.

#### RAHJAS SEELENHEIL

**Kosten:** 2

**Reichweite:** B(erührung)

**Wirkdauer:** 1

Die gesegnete Figur wird von großer innerer Ruhe erfüllt und ist für den Rest des Spiels immun gegen Beherrschungszauber und die Talente „Furchteinflößend“ und „Schreckenerregend“.

#### RAHJAS SINNLICHKEIT

**Kosten:** 5 KP

**Reichweite:** B(erührung)

**Wirkdauer:** 2

Die gesegnete Figur entkleidet sich und wird unverwundbar, fühlt aber immer noch erlittene Schmerzen. Für den Rest des Spiels sinkt ihr RS auf Null (bzw. auf den natürlichen RS, sofern feststellbar). Jedesmal, wenn sie im Spiel einen Lebenspunkt verlieren würde, wird dieser **nicht** von ihrer LE abgezogen. Statt dessen wird ein W20 geworfen. Bei einem Wurfresultat von 20 verliert die Figur das Bewusstsein und wird als Verlust vom Spielfeld entfernt. Wenn die Figur durch einen Schlag mehrere Lebenspunkte verlieren würde, ist für jeden einzelnen ein Wurf mit dem W20 fällig.

# FRAGMENTATION

Manchmal möchte man nicht mit zwei Spielern ein stundenlanges Gefecht voller Strategie und Taktik austragen, sondern sich einfach mal mit fünf oder mehr Spielern zusammensetzen, ein paar Figuren greifen und ein bisschen Spaß haben. Dafür gibt es jetzt das Fragmentation-Spielformat, das die gleichzeitige Teilnahme von bis zu dreißig (!) Spielern an ein und demselben Spiel erlaubt. Damit das möglich ist, sind natürlich einige Zusatzregeln erforderlich.

## Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt mit einem einzelnen Helden teil, der einschließlich Ausrüstung maximal 120 Punkte wert sein darf. Es dürfen auch selbsterstellte Helden verwendet werden. Flugfähige Helden sind nicht erlaubt. Zum Spielen wird außerdem ein Kartenspiel benötigt (ein Skatblatt mit 32 Karten eignet sich sehr gut, aber auch andere Kartenspiele sind möglich) sowie ein Spielleiter, der die „logistischen“ Aufgaben des laufenden Spiels regelt und es am Laufen hält. Wenn ihr mit bis zu zehn Spielern spielt, kann der Spielleiter gleichzeitig auch als Spieler teilnehmen, aber bei mehr als zehn Spielern oder wenn ihr noch zusätzliche Sonderregeln ins Spiel aufnehmt, sollte er einzig und allein als Spielleiter fungieren.

Das Spiel sollte auf einem quadratischen Spielfeld mit einer Seitenlänge von mindestens einem Meter stattfinden (bei mehr als zehn Spielern ist eine Seitenlänge von zwei Metern ratsam), um das herum genug Platz sein muss, dass alle Spieler einen Zugang zum Spielfeld haben. Ob und wo Geländeteile aufgestellt werden und welchen Regeln diese unterliegen, ist dem Spielleiter überlassen.

## Das Spiel

Zu Beginn jedes Spielzugs werden die Spielkarten ausgeteilt. Die Spielreihenfolge entspricht dem Wert der Spielkarte, von Kreuz über Pik, Herz bis zu Karo, und innerhalb dieser von Ass über König zu Dame, Bube, 10, 9, 8, 7 ... Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er seinen Helden normal aktivieren oder darauf verzichten. Er darf seine Aktion nicht verzögern.

Nachdem er die Aktion durchgeführt hat, legt er seine Spielkarte auf einen Ablagestapel in der Mitte des Spielfelds. Dieser Ablagestapel gilt nicht als Gelände und kann entsprechend verschoben werden, wenn er im Weg ist. Er sollte jedoch ständig sichtbar sein, damit die Spieler wissen, welche Karte gerade an der Reihe ist. Der Spieler, der gerade an der Reihe war, ist nun (mit Unterstützung des Spielleiters) dafür zuständig, die nächste Karte in der Reihenfolge auszurufen und damit den nächsten Spieler darüber zu informieren, dass dieser nun an der Reihe ist.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist und sein Held noch nicht auf dem Spielfeld steht (was in der ersten Runde der Fall ist, oder wenn der Held im vorangegangenen Spielzug ausgeschaltet wurde – siehe unten), platziert er ihn an einer beliebigen Stelle des Spielfelds und führt danach mit dem W20 einen Abweichungswurf durch, um den tatsächlichen Startpunkt zu ermitteln. Liegt dieser Startpunkt außerhalb des Spielfelds, erscheint der Held in dieser Runde nicht. Liegt er in blockierendem/unpassierbarem Gelände oder auf anderen Helden, so wird er daneben platziert. Nach dem Platzieren darf er noch normal aktiviert werden.

Wenn ein Held im Laufe des Spiels ausgeschaltet wird, darf er in der darauffolgenden Runde nach den oben beschriebenen Regeln wieder ins Spiel einsteigen. Er ist vollständig regeneriert, verliert aber alle Vorteile, die er sich im Laufe des Spiels evtl. erkämpft hat. Ein Spieler kann sich jederzeit entscheiden, aus dem Spiel auszusteigen oder in dieses einzusteigen. Für einen Neueinstieg wendet er sich an den Spielleiter und erhält von diesem eine Spielkarte.

Wenn alle ausgeteilten Spielkarten auf dem Ablagestapel liegen, ist die Runde vorbei. Der Spielleiter nimmt die Karten, mischt sie durch und verteilt sie unter den Spielern.

## Tipps für den Spielleiter

Die Handhabung der Spielkarten ist eine knifflige Angele-

genheit, aber nach ein paar Runden hat man den Dreh heraus. Zunächst ist es wichtig, nur so viele Karten auszugeben, wie Spieler an der Runde teilnehmen, und zwar „von oben“, d.h. niedrige Kartenwerte zurückzuhalten, damit bei der Spielreihenfolge keine Lücken entstehen. Die restlichen niedrigen Karten werden am besten weggesteckt, so dass sie nicht mit den verwendeten Karten durcheinandergebracht werden.

Im späteren Verlauf des Spiels bleiben beim Austeilen der Karten immer einige übrig, weil Spieler aus dem Spiel aussteigen oder unaufmerksam sind usw. Diese Karten hält der Spielleiter bereit und legt sie auf den Ablagestapel, sobald sie an der Reihe wären, oder teilt sie verdeckt an Spieler aus, die frisch in das Spiel einsteigen wollen oder vergessen haben, ihre Karte bei Rundenbeginn einzufordern. Je nach steigender oder sinkender Spielerzahl ist es auch nützlich, am Ende einer Runde die niedrigsten Karten aus dem Kartenstapel zu entfernen oder diesen einige hinzuzufügen.

Ansonsten gilt: Immer die Ruhe bewahren und viel Spaß!

## Zusatzregeln

An dieser Stelle wollen wir nur die Regeln für das „Überleben des Tüchtigsten“ sowie einige besondere Spielelemente vorstellen, es können aber noch beliebige andere Zusatzregeln erfunden werden.

### Überleben des Tüchtigsten

1) Beim „Überleben des Tüchtigsten“ spielen alle Spieler gegeneinander. Kurzzeitige Bündnisse dürfen sich bilden, können ihre Zusammenarbeit jedoch jederzeit aufkündigen.

2) Für jeden ausgeschalteten gegnerischen Helden bekommt ein Spieler einen Siegpunkt gutgeschrieben. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

### Besondere Spielelemente

Die folgenden Spielelemente können dem Spiel hinzugefügt werden, um für Ablenkung zu sorgen:

#### Ausrüstung

Die Ausrüstung wird durch Glas-Spielsteine dargestellt. Eine Figur, die sich in Basiskontakt mit einem Ausrüstungsstück befindet und sich in dieser Runde nicht bewegt, darf ihre Handlung darauf verwenden, es aufzuheben. Die Ausrüstung wird vom Spielfeld genommen und der Held darf sich magische Gegenstände und Elixiere im Gesamtwert von 50 Punkten gutschreiben (die Obergrenze für die Anzahl magischer Gegenstände und Elixiere, die ein Held bei sich tragen darf, fällt weg). Alternativ dazu darf sich der Held vollständig heilen und auch seine AE/KE wieder auf den Anfangswert anheben. Am Ende einer Runde darf der Spielleiter neue Ausrüstung mit Hilfe der Abweichungsregeln auf das Spielfeld herabregnen lassen.

#### Bewegliche Mauern

Die Mauern werden mit Hilfe eines 15 cm langen und 3 cm breiten Pappstreifens dargestellt und bei Spielbeginn auf dem Spielfeld platziert und mit einer Spielmarke versehen. Eine mit einer Marke versehene Mauer gilt als Gelände mit einer Höhe von 10 cm, eine Mauer ohne Marke ist dagegen im Boden versenkt und stellt kein Hindernis dar.

Zu Beginn einer Runde ermittelt der Spielleiter für jede Mauer zufällig, ob diese ihren derzeitigen Zustand (eingefahren oder ausgefahren) beibehält oder verändert. Figuren auf der Mauer verändern ihre Position dementsprechend, werden darüber hinaus jedoch nicht von der Veränderung betroffen.

#### Turm

Bei Spielbeginn platziert der Spielleiter an strategischen Punkten des Spielfelds ein bis zwei Türme, die jeweils über einen RS von 12 und eine LE von 8 verfügen. Ein Spieler, der ein Ass gezogen hat, darf, wenn er an der Reihe ist, anstelle seiner Figur einen Turm aktivieren. Der Turm führt dann einen Fernkampfangriff durch (Reichweite 100 cm, FK-Wert 12 und 4 TP). Vom Turm verursachte Verluste werden dem Spieler als Frags gutgeschrieben.