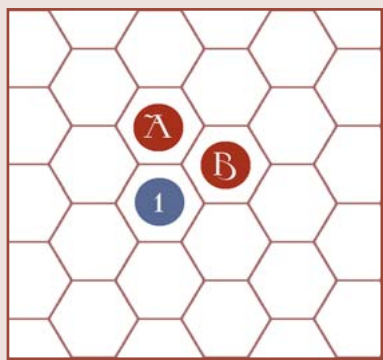


Aufteilung im Nahkampf



Der denkbar einfachste Fall für einen Kampf mit mehreren Beteiligten.

Die offensichtlichste Auflösung besteht hier daraus, dass Kämpfer 1 in Unterzahl gegen die Kämpfer A und B kämpft. Das Reflexmoment für die roten Kämpfer würfelt dabei nur einer der beiden - bevorzugt natürlich der, mit dem höheren Wert.

Es ist allerdings auch möglich, dass einer der beiden roten Kämpfer sich nicht am Kampf beteiligen möchte. In diesem Fall liegt die Wahl bei Kämpfer 1, ob er diesen Umstand als willkommen betrachtet, oder ob er beide Gegner bedrohen will. Entscheidet er sich für letzteres, zwingt er die beiden roten Kämpfer in den Nahkampf. Will einer von ihnen den Nahkampf verlassen, muss er *ausbrechen*.

In diesem Fall hat jeweils ein Kämpfer, der von zwei Gegnern bedroht wird, einen Verbündeten, der ihm den Rücken frei halten kann.

Demnach kann die Situation in zwei Kämpfe aufgeteilt werden: Kämpfer A gegen Kämpfer 1 sowie Kämpfer B gegen Kämpfer 2.

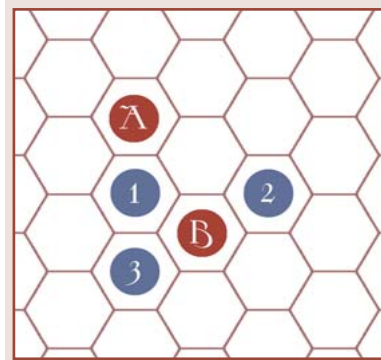
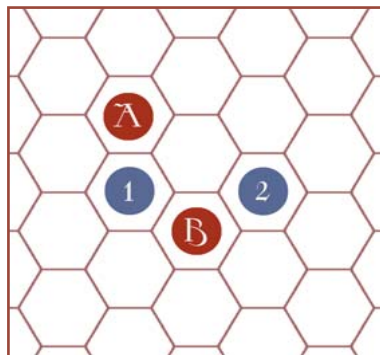
Die beiden Kämpfer am Rand (A und 2) können sich nur dann aus dem Kampf heraushalten, wenn ihr Feind im Nachbarfeld dies zulässt. In diesem Fall würde sich der verbleibende Kämpfer beiden Gegnern alleine widmen müssen.

- Komplexe Aufteilung -

Die Kämpfer 1 und B haben die Möglichkeit, beide Feinde zu bedrohen und sich dabei von ihrem Verbündeten am Rand unterstützen zu lassen. Es genügt, wenn eine der beiden Seiten diese Situation auslösen will um sie herbei zu führen.

Das Reflexmoment hängt hierbei aber alleine von den Kämpfern 1 und B ab, da nur diese alle Gegner bedrohen können. Außerdem wird der Wurf wegen Unterzahl mit einem Würfel Abzug durchgeführt.

In welches Amt die Kämpfer A und 2 gebracht werden, hängt dabei einzig vom Reflexmoment ihres Verbündeten ab. Sie selbst würfeln keines.



Dieser Fall entspricht dem zweiten Beispiel, allerdings hat die **blaue** Seite einen zusätzlichen Kämpfer im Spiel.

Auch hier kann die Situation in zwei Kämpfe aufgeteilt werden. Kämpfer A gegen Kämpfer 1, sowie Kämpfer B gegen Kämpfer 2 und 3.

Erneut können sich die Kämpfer am Rand (also A, 2 und 3) auch aus dem Kampf heraushalten, sofern ihr Gegner sie nicht bedroht.

- Komplexe Aufteilung -

Auch hier können verbündete Kämpfer versuchen, sich so weit abzustimmen, dass sie ihre Gegner gemeinsam in die Zange nehmen. Sollte eine der beiden Seiten dies tun wollen, hängt das Reflexmoment wieder allein von denjenigen ab, die alle vorhandenen Feinde anpeilen können. Dies sind Kämpfer 1 (mit einem Würfel Abzug) und Kämpfer B (mit zwei Würfeln Abzug).



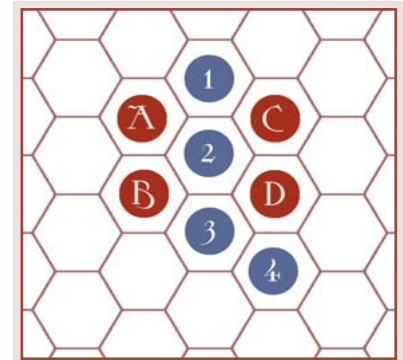
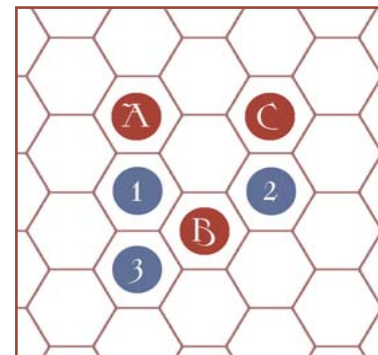
In dieser Situation kommt für Kämpfer 2 ein neuer Feind hinzu.

Bei einer einfachen Aufteilung, die alle Kämpfer berücksichtigt, kann die Situation zu drei separaten Kämpfen gemacht werden (A gegen 1, B gegen 3 und C gegen 2).

Sollte einer der Kämpfer nicht teilnehmen wollen, hängt die Situation wieder davon ab, ob potentielle Gegner ihn gewähren lassen oder ins Gefecht verwickeln wollen.

- Komplexe Aufteilung -

Wenn eine Seite hier wieder in gemeinsamer Formation kämpfen will, hängt das Reflexmoment wieder an einer einzelnen Person. Auf der **blauen** Seite gibt es diesmal allerdings keine Figur, die an alle Gegner angrenzt. In diesem Fall stellen sowohl Kämpfer 1 als auch Kämpfer 2 die Verbindung der gesamten Situation dar. Hier ist die Kette nur so stark, wie ihr schwächstes Glied: Derjenige der beiden Kämpfer, der weniger Würfel für das Reflexmoment hat, muss es durchführen. Auf **roter** Seite stellt allein Kämpfer B die Verbindung dar und führt das Reflexmoment durch.



Bei einem größeren Knäuel von Kämpfern werden die Aufteilungsmöglichkeiten zahlreicher.

In der simpelsten Ausführung könnte jeder Kämpfer einen einzelnen Gegner bekommen (1 gegen A, 2 gegen C, 3 gegen B und 4 gegen D).

Es ist aber genau so möglich, dass Kämpfer 2 sich alleine um die Kämpfer A und B kümmert. In diesem Fall stellt sich Kämpfer 1 gegen Kämpfer C, während die Kämpfer 3 und 4 gemeinsam Kämpfer D aufs Korn nehmen.

- Komplexe Aufteilung -

Für die **blaue** Seite ist die Situation bei einem gesammelten Kampf eindeutig: Kämpfer 2 kann alle vorhandenen Feinde erreichen und muss damit für seine Seite das Reflexmoment ablegen.

Die **roten** Kämpfer haben derweil eine sehr komplexe Situation: Die meisten Gegner hat Kämpfer D. Allerdings kann er Kämpfer 1 nicht erreichen, der aber auch in die Verteidigerposition gezwungen werden soll. Dies könnte sowohl Kämpfer A als auch Kämpfer C bewerkstelligen. Der bessere von beiden wird dies tun wollen und "bewirbt" sich daher gemeinsam mit Kämpfer D um das Reflexmoment. Zwischen diesen beiden zählt dann allerdings wieder das schwächste Glied der Kette und Kämpfer mit weniger Würfeln führt die Probe durch.