

Demonworld?

Beigesteuert von Mike
Thursday, 23 June 2005

Letzte Aktualisierung Wednesday, 20 July 2011

Was ist Demonworld? Spielgedanke
Hintergrund

Völker
Zwerge
Thain
Orks
Goblins
Imperium
Elfen
Isthak
Dunkelelfen

Spielfeld
Grundaufstellung
Die Figuren
Armeegröße
Zeitlicher Ablauf
Fazit

Spielgedanke Demonworld ist ein Strategiespiel, das in der selben Tradition wie das ursprüngliche Schach steht, allerdings ist es 3000 Jahre jünger. Hier wie dort geht es darum, militärische Auseinandersetzungen darzustellen. In beiden Fällen spielen strategischer Sachverstand und Glück eine Rolle (Anmerkung: In seiner ursprünglichen Version war Schach ein Würfelspiel, das von 4 Parteien gespielt wurde. Die Bewegung der Figuren war bei weitem nicht so kompliziert wie man es von den heutigen Regeln kennt). Die Regeln von Demonworld sind wesentlich komplexer, dafür ermöglicht es eine wesentlich realistischere - ähm, realistisch ist vielleicht das falsche Wort - vorstellbarere oder anschaulichere Darstellung der Schlacht. Demonworld geht darüber hinaus einen Schritt weiter als Schach, indem es nicht versucht, Schlachten aus dieser Welt zu simulieren, sondern die Schlachten einer Fantasywelt.

Nach oben

Hintergrund Die Welt von Demonworld wird bestimmt von kämpferischen Auseinandersetzungen. Dabei handelt es sich nicht um Weltkriege, sondern um kleine bis mittlere Geplänkel. Fast alle klassischen Fantasyrassen sind hierbei vertreten und prügeln sich um Landbesitz, Religion, historische Racheschwüre und was dergleichen mehr ist. Jedes Volk erhält seinen eigenen Hintergrund, aus dem ersichtlich wird, wie es zu den anderen Rassen steht. Aber auch der allgemeine Lebensstil, die Rechtsform, die Geographie ihres Landes und vor allem die Kleidungsgewohnheiten werden beschrieben. Von besonderer Wichtigkeit ist die Geschichte des Volkes. Hier wird deutlich, warum ein Volk gerade so, und nicht anders ist. Die Taten der historischen Helden werden beschrieben und Berichte von vergangene Schlachten erzählt. Der Hintergrund hilft dabei, sich eine denkbare Szenario zurechtzulegen, warum diese Schlacht jetzt eigentlich stattfindet. Es ist natürlich möglich, darauf vollständig zu verzichten, und direkt mit der Partie loszulegen, aber Rollenspieler und Tabletopspieler sind Detailfetischisten.

Nach oben

Völker Im Handel sind verschiedene Völker erhältlich, die Armeen bilden können. Jedes Volk hat spezifische Vor- und Nachteile.

Zwerge Die Zwerge Sie sind klein, stark, unerschütterlich, trinkfest, eigenwillig und sie sind Perfektionisten. Sie sind nicht besonders flink, aber gut ausgebildet. Die Zwerge des Demonworld-Universums leben in zwei miteinander verbündeten Königreichen. Das etwas konservativere Reich Gaeta ist mit dem Imperium ein Verteidigungsbündnis gegen die Orks eingegangen, während das fortschrittlichere Reich Z'Ahra mit den Südprowinzen verbündet ist, die sich vor einigen Jahren vom Imperium gelöst haben. Die Truppen beider Reiche setzen sich hauptsächlich aus Clankriegern und Clanveteranen zusammen, zu denen meist Armbrustschützen und Arquebusenschützen kommen. Gaeta liefert gute Kanonen und kann manchmal auch verbündete Bergriesen ins Feld schicken, während aus Z'Ahra so neumodische Dinge wie Kugelhagler, Fluggeräte und Schlachtläufer stammen. Beide Reiche können aber die Spezialtruppen des jeweils anderen Reiches aufstellen, so dass man als Zwergenspieler nur geringen Beschränkungen unterliegt.

Nicht zu verachten sind auch die zwergischen Priester. Ihre Sprüche und Beschwörungen können das gegnerische Konzept ganz schön durcheinander bringen. Die größte Schwierigkeit der Zwerge liegt in ihrer geringen Bewegungsweite. Deswegen können sie nur unter Schwierigkeiten den Kampf zum Gegner tragen. Ihre gute Rüstung, ihre gute Kampf-moral und ihre

hervorragenden Manovrierfähigkeiten gleichen diesen Nachteil aber weitgehend aus.

Nach oben

ThainDie Thain-Barbaren sind wild entschlossene Kämpfer, die in Stämmen oder Clans organisiert sind. Die einzelnen Stämme haben je ein Totemtier als Vorbild, dessen Lebensweise sie nachahmen. Es gibt dort den Eberstamm, welcher sich dem wilden ungestümen Wesen tobender Eber verschrieben hat. Der Adlerstamm ist der fernkampforientierte Clan der Thainer, der als einziger das "unehrenhafte" Handwerk des Pfeileschießens praktiziert. Im Wolfsclan dreht sich alles um die Gemeinschaft, die Anhänger Wolfs sind am stärksten in ihrer vertrauten Gruppe. Der Stamm der Bären zeichnet sich durch ruhige Lebensweise aus, die im Gefecht allerdings in rasende Kampfeswut umschlägt. Der Berglöwenstamm steht für die Gewandtheit und den geschickten Kampf und bedient sich weniger grober Methoden um den Sieg davon zu tragen. Auf den Inseln Thains leben übergroße tierähnliche Ungetüme, die von den Barbaren mit in den Kampf genommen werden. Die Magie dieses Inselvolkes wird beherrscht von den Schamanen, die in die Stämme integriert sind und von einer Geheimnisumwitterten Religion, die sich die Verehrung der Ahnen zu eigen gemacht hat. Um sich ein weltliches Gegenstück zu den Thainern vorstellen zu können ist es am einfachsten, man mischt die Wildheit von Schotten (siehe Bravehart) mit der Naturorientiertheit von Indianern.

Nach oben

OrksDie Orks sind die größeren Vertreter der Grünhäute auf Demonworld. Ihr Lebensraum ist unterteilt in mehrere Gebiete, in denen verschiedene Clans leben. Jeder dieser Clans besitzt seine eigenen einzigartigen Einheiten und Truppen. Verschiedene Clans haben somit Vor und Nachteile, so besitzt der sogenannte Tierclan zwar die schnellen und wendigen Wolfsreiter, doch die Schlagkraft seiner Truppenkontingte lässt eher zu wünschen übrig. Hier ist man beim Blut- oder Steinclan besser aufgehoben. Doch ist es einem großen Feldherrn namens Clangett gelungen, die untereinander verfeindeten Stämme zu vereinen. Armeen, die unter einem von Clangetts "Hörigen" stehen, können Truppenteile aus allen Clans der Orks aufstellen.

Eine weitere Besonderheit der Orks ist die schamanische Magie. Zwar hat ein Ork-Schamane keine sehr kostspieligen und gefährlichen Sprüche, doch unterliegt er nicht dem Nachteil, den viele seiner "Kollegen" erdulden müssen. Ein Orkschamane kann alle Sprüche seines Volkes wirken, während ein Priester des Imperiums eben nur die Sprüche der Priesterkaste wirken kann.

Eine weitere große Möglichkeit für eine orkische Armee, seine taktischen Möglichkeiten zu verbessern, bietet die Tatsache, dass eine Orkarmee bis zu einem gewissen Grad mit Goblintruppen unterstützt werden kann.

Nach oben

Die Orks sind die größeren Vertreter der Grünhäute auf Demonworld. Ihr Lebensraum ist unterteilt in mehrere Gebiete, in denen verschiedene Clans leben. Jeder dieser Clans besitzt seine eigenen einzigartigen Einheiten und Truppen. Verschiedene Clans haben somit Vor und Nachteile, so besitzt der sogenannte Tierclan zwar die schnellen und wendigen Wolfsreiter, doch die Schlagkraft seiner Truppenkontingte lässt eher zu wünschen übrig. Hier ist man beim Blut- oder Steinclan besser aufgehoben. Doch ist es einem großen Feldherrn namens Clangett gelungen, die untereinander verfeindeten Stämme zu vereinen. Armeen, die unter einem von Clangetts "Hörigen" stehen, können Truppenteile aus allen Clans der Orks aufstellen. Eine weitere Besonderheit der Orks ist die schamanische Magie. Zwar hat ein Ork-Schamane keine sehr kostspieligen und gefährlichen Sprüche, doch unterliegt er nicht dem Nachteil, den viele seiner "Kollegen" erdulden müssen. Ein Orkschamane kann alle Sprüche seines Volkes wirken, während ein Priester des Imperiums eben nur die Sprüche der Priesterkaste wirken kann. Eine weitere große Möglichkeit für eine orkische Armee, seine taktischen Möglichkeiten zu verbessern, bietet die Tatsache, dass eine Orkarmee bis zu einem gewissen Grad mit Goblintruppen unterstützt werden kann.

GoblinsIn den Gebieten südlich der Orkclans treiben ihre kleinen Verwandten, die Goblins ihr Unwesen. Ein Großteil ihres Lebensraumes ist verflucht bzw. verstrahlt. So sind viele Mutationen entstanden, die vor allem die Insektenwelt betreffen. Die Goblins haben sich diese Veränderungen zu Nutze gemacht, indem sie die riesigen Insekten einigermaßen gezähmt haben und sie als fürchterliche Kampfmaschinen benutzen, die unter ihren Gegnern Angst und Schrecken verbreiten. Diese Unterstützung haben die "Gobbos" auch bitter nötig, denn ohne die Unterstützung dieser Rieseninsekten sind sie - bis auf einige Ausnahmen - nicht besonders tapfer.

Hinsichtlich der Orks sind Goblins nicht nur noch viel feiger und fliehen bei den kleinsten Verlusten, wenn ihr Befehlshaber nicht aufpasst, sondern auch noch ungeschickter. Die Maschinen, die sie einsetzen, sind mitunter mit einem nicht unerheblichen Risiko für die jeweilige Bedienungsmannschaft verbunden und auch die goblinischen Magier patzen recht oft. Diesen Nachteil gleichen die Goblins mit einer größeren Anzahl von Kriegerern innerhalb einer Einheit und einer größeren Anzahl von Einheiten innerhalb einer Armee wieder aus. Ein Goblinfeldheer setzt zum Erreichen des Sieges also mehr auf Masse als auf Klasse.

Auch ein Goblingleader kann seine Armee mit orkischen Truppen kombinieren.

Nach oben

In den Gebieten südlich der Orkclans treiben ihre kleinen Verwandten, die Goblins ihr Unwesen. Ein Großteil ihres Lebensraumes ist verflucht bzw. verstrahlt. So sind viele Mutationen entstanden, die vor allem die Insektenwelt betreffen. Die Goblins haben sich diese Veränderungen zu Nutze gemacht, indem sie die riesigen Insekten einigermaßen gezähmt haben und sie als fürchterliche Kampfmaschinen benutzen, die unter ihren Gegnern Angst und Schrecken verbreiten. Diese Unterstützung haben die "Gobbos" auch bitter nötig, denn ohne die Unterstützung dieser Rieseninsekten sind sie - bis auf einige Ausnahmen - nicht besonders tapfer. Hinsichtlich der Orks sind Goblins nicht nur noch viel feiger und fliehen bei den kleinsten Verlusten, wenn ihr Befehlshaber nicht aufpasst, sondern auch noch ungeschickter. Die Maschinen, die sie einsetzen, sind mitunter mit einem nicht unerheblichen Risiko für die jeweilige Bedienungsmannschaft verbunden und auch die goblinischen Magier patzen recht oft. Diesen Nachteil gleichen die Goblins mit einer größeren Anzahl von Kriegerinnen innerhalb einer Einheit und einer größeren Anzahl von Einheiten innerhalb einer Armee wieder aus. Ein Goblinfeldheer setzt zum Erreichen des Sieges also mehr auf Masse als auf Klasse. Auch ein Goblinalgeneral kann seine Armee mit orkischen Truppen kombinieren.

Imperium Das Imperium stellt das größte Einzelreich in Demonworld und vertritt die menschliche Rasse. Es ist ein Kaiserreich das mit Ritterschaft, Landsknechten und Kirche an das Mittelalter angelehnt ist. Ähnlich wie die Gesellschaft teilt sich die Armee in Adelstruppen und das Provinzheer. Weiterhin gibt es den Orden des reinigenden Lichtes der mit den Kreuzritterorden vergleichbar ist. Je nach Region sind noch Spezialeinheiten verfügbar. Vier verschiedene Spielarten der Magie ergänzen das weite Rekrutierungsspektrum. Das Imperium bietet die größte Bandbreite an Einheiten und unterschiedlichen Strategien. Da es auf Spezialisierung verzichtet, hat es keine besonderen Schwachstellen, aber auch wenige Bereiche in denen außerordentliche Stärken auffallen. Bemerkenswert ist die hohe Anzahl von Kavallerieeinheiten, die teilweise schwer gepanzert sind. Durch ein Verteidigungsbündnis mit dem Zwergenkönigreich Gaeta kann das Imperium auch auf einige Zwergeneinheiten zurückgreifen.

Geographisch gesehen steht das Imperium im Norden im Abwehrkampf gegen die Eisdämonen von Isthak. Im Osten kommt es ständig zu Grenzscharmützeln mit Orks und deren Verbündeten, den Goblins. Im Süden grenzt neben dem befreundeten Zwergereich Gaeta noch das weit weniger wohlgesinnte Zwergereich Z'ahra an. Weiterhin bedrohen die abtrünnigen Südprowinzen sowie die Elfen den Süden des Reiches. An der Westküste fallen immer wieder plündernde Thainstämme ein.

Nach oben

Elfen Elfen treten grundsätzlich mit geringer Mannstärke an. Dafür haben sie eine hohe Grundinitiative und recht hohe Waffenwerte. Sie haben keine Geschütze und Fahrzeuge, dafür haben sie die besten Bogenschützen. Viele Einheiten werden von Waldfeldern in ihrer Bewegung nicht behindert. Die Elfen, die vor Ewigkeiten einmal alleine den Kontinent bewohnt haben, die aber im Laufe der Zeit von Eindringlingen immer weiter zurückgedrängt wurden, bis ihnen nur noch die Wälder von Iconessa geblieben sind.

Sie sind ein stolzes Volk, dem es nicht leicht fällt, diplomatisch zu sein und nach Verbündeten Ausschau zu halten. Sie sind langlebig und zäh. Elfen werden manchmal gut und gerne 1000 Jahre alt, und dieses Alter prägt ihr Denken. Sie haben vollkommen andere Vorstellungen von dem, was wichtig und was unwichtig ist, und so kann es sein, dass sie einen Krieg mit den Menschen oder Zwergen beginnen, ohne dass diese auch nur verstehen, worum es eigentlich geht. Die Elfen leben vorzugsweise naturverbunden im Wald. Sie entwickeln keine ausgefeilten Kriegsmaschinen. Dafür ist es ihnen gelungen, Drachen zu bändigen und in der Schlacht zu führen. Außerdem haben sie sich mit den mächtigen Baumherren angefreundet, die einen ähnlichen Lebensstil pflegen.

Die Elfen leben in Clans, die ungefähr einem Fürstentum oder einer Grafschaft entsprechen. Im Krisenfall mobilisiert der Clanlord alle verfügbaren Truppen und hält nach einer Reihe von Verbündeten Ausschau, als da wären die oben genannten Baumherren, die vor allem in den nördlichen Regionen des Elfenreiches wohnen. Die Südlichen Clans verbünden sich stattdessen lieber mit Zentauren. Außerdem gibt es noch die frei umherziehenden sektenähnlichen Gemeinschaften, die sich als Kriegerbünde bezeichnen, von denen ebenfalls häufig eine gewisse Anzahl verfügbar ist.

Im Zentrum des Landes liegt die einzige Großstadt der Elfen: Llananrion. Die Elfen, die hier leben, unterscheiden sich maßgeblich von den Waldelfen. Die Natur bedeutet ihnen wenig, dafür hängen sie einer Philosophie nach, die Ihnen das Otreath, eine Art Nirvana verspricht, dass sie zu erreichen suchen. Diese stellen besonders kleine, aber auch besonders gut gerüstete und schlagkräftige Truppen, die sich manchmal ebenfalls an einem Gefecht beteiligen.

Iconessa, das Land der Elfen liegt zwischen dem Zwergereich Z'hara in den östlichen Bergen, und dem großen Meer im Westen und Süden. Auf den Inseln im Westen leben die Barbaren von Thain. Im Norden liegt die Westmark des menschlichen Imperiums und im Südosten liegen die Südprowinzen, die früher einmal zum Imperium gehört haben, sich aber mittlerweile losgelöst haben. Die Elfen haben selbstverständlich mit allen Nachbarvölkern gewisse Zwistigkeiten, mal mehr, mal weniger.

Nach oben

Isthak Die ewigen Eiswüsten der Isthaker weichen seit einiger Zeit wieder zurück. Das liegt wohl daran, dass es den Herren des Eises nicht mehr möglich ist, günstig an die Torgog-Dämonen zu kommen, die sich anscheinend sattgefressen haben und nun nicht mehr in so großer Zahl auf den Schlachtfeldern zu sehen sind. Eine Armee Isthaks ist in vielerlei Hinsicht das Gegenteil zu den Elfenheeren. Ein Großteil der Einheiten besteht aus Horden, die sehr unflexibel zu manövrieren sind.

Eine schlecht aufgestellte Armee der Eislords kann bereits die Niederlage bedeuten!

Außerdem besitzt ein Feldherr Isthaks keine "Flieger" und bis auf den Zauber "Blizzard" auch keinen ausreichenden Schutz gegen die Flieger seiner Feinde. Auch mangelnde Fernkampfstärke machen Isthak gelegentlich zu schaffen. Zusätzlich muss ein Isthaker drei verschiedene Kontingente aufstellen, wenn er sich seine Armee zusammenstellt. Es müssen sowohl Tiermenschen als auch Eishexen als auch Menschen vertreten sein. Allerdings finden sich in allen drei Kategorien genügend gute Einheiten und Einzelfiguren. Zusätzlich muss sich der General von Isthak entscheiden, ob er entweder Skelette oder Dämonen aufstellen möchte.

Doch diese Nachteile gleicht Isthak durch eine mächtige Magie wieder aus. Alle drei Magiebereiche der Isthaker - Totenbeschwörer, Schwarzmagier und Eishexen sind für den Gegner sehr gefährlich. Eine weitere Stärke ist die Möglichkeit, in großem Maße zu variieren. Je nach Geschmack und/oder Gegner steht einem Isthakfeldherren eine weite Bandbreite an Kombinationen zu Verfügung. Mal Masse durch unzählige Horden von Skeletten und Untoten, dann wieder die gefährlichen Eishexen, die beim Gegner nicht nur wegen ihrer Magie, sondern auch aufgrund der Einheit „Gargylenreiter“ für Angst und Schrecken sorgen. Oder wie wäre es mal mit einem guten Mix von allen Zutaten? Isthaks Flair beruht vor allem darauf, eine „bunte Mischung“ verschiedener „Völker“ zu sein.

Nach oben

Die ewigen Eiswüsten der Isthaker weichen seit einiger Zeit wieder zurück. Das liegt wohl daran, dass es den Herren des Eises nicht mehr möglich ist, günstig an die Torgog-Dämonen zu kommen, die sich anscheinend sattgefressen haben und nun nicht mehr in so großer Zahl auf den Schlachtfeldern zu sehen sind. Eine Armee Isthaks ist in vielerlei Hinsicht das Gegenteil zu den Elfenheeren. Ein Großteil der Einheiten besteht aus Horden, die sehr unflexibel zu manövrieren sind. Eine schlecht aufgestellte Armee der Eislords kann bereits die Niederlage bedeuten! Außerdem besitzt ein Feldherr Isthaks keine "Flieger" und bis auf den Zauber "Blizzard" auch keinen ausreichenden Schutz gegen die Flieger seiner Feinde. Auch mangelnde Fernkampfstärke machen Isthak gelegentlich zu schaffen. Zusätzlich muss ein Isthaker drei verschiedene Kontingente aufstellen, wenn er sich seine Armee zusammenstellt. Es müssen sowohl Tiermenschen als auch Eishexen als auch Menschen vertreten sein. Allerdings finden sich in allen drei Kategorien genügend gute Einheiten und Einzelfiguren. Zusätzlich muss sich der General von Isthak entscheiden, ob er entweder Skelette oder Dämonen aufstellen möchte. Doch diese Nachteile gleicht Isthak durch eine mächtige Magie wieder aus. Alle drei Magiebereiche der Isthaker - Totenbeschwörer, Schwarzmagier und Eishexen sind für den Gegner sehr gefährlich. Eine weitere Stärke ist die Möglichkeit, in großem Maße zu variieren. Je nach Geschmack und/oder Gegner steht einem Isthakfeldherren eine weite Bandbreite an Kombinationen zu Verfügung. Mal Masse durch unzählige Horden von Skeletten und Untoten, dann wieder die gefährlichen Eishexen, die beim Gegner nicht nur wegen ihrer Magie, sondern auch aufgrund der Einheit „Gargylenreiter“ für Angst und Schrecken sorgen. Oder wie wäre es mal mit einem guten Mix von allen Zutaten? Isthaks Flair beruht vor allem darauf, eine „bunte Mischung“ verschiedener „Völker“ zu sein.

Dunkelelfen Die Dunkelelfen erschienen erst vor kurzer Zeit auf Demonworld, so dass noch nicht viel über ihre Stärken und Schwächen gesagt werden kann. Die Zeit wird zeigen, ob die weit verbreitete Furcht ob ihrer Kampfstärke berechtigt ist. Sicher ist, dass die Kriegerkaste kampfstärke Einheiten zu bieten hat, jedoch dem elbischen Nachteil unterliegt, dass diese Einheiten klein bis sehr klein sind.

Mehr können wir Euch über dieses Volk noch nicht berichten, vielmehr bitten wir an dieser Stelle den erfahrenen Feldherren, der bereits Erfahrungen mit Dunkelelfen sammeln konnte (egal, ob nun als Anführer oder Gegner dieses Volkes), uns davon zu berichten, damit der geneigte Leser an dieser Stelle mehr Informationen über dieses Fremde Volk finden wird.

Nach oben

Die Dunkelelfen erschienen erst vor kurzer Zeit auf Demonworld, so dass noch nicht viel über ihre Stärken und Schwächen gesagt werden kann. Die Zeit wird zeigen, ob die weit verbreitete Furcht ob ihrer Kampfstärke berechtigt ist. Sicher ist, dass die Kriegerkaste kampfstärke Einheiten zu bieten hat, jedoch dem elbischen Nachteil unterliegt, dass diese Einheiten klein bis sehr klein sind. Mehr können wir Euch über dieses Volk noch nicht berichten, vielmehr bitten wir an dieser Stelle den erfahrenen Feldherren, der bereits Erfahrungen mit Dunkelelfen sammeln konnte (egal, ob nun als Anführer oder Gegner dieses Volkes), uns davon zu berichten, damit der geneigte Leser an dieser Stelle mehr Informationen über dieses Fremde Volk finden wird.

Das Spielfeld Das Spielfeld ist variabel gehalten. Der Hersteller Hobby Products bietet einige Grundkarten an, die in verschiedenen Kombinationen zusammengestellt werden können. Jedes Spiel findet also auf einem etwas anderem Spielfeld statt. Das Spielfeld hat keine Schachbretteinteilung, sondern stattdessen ein Hexfeldraster, also Sechsecke. Jedes Feld ist darüber hinaus Teil einer Landschaftsformation, z.B. Wiese, Wald, Sumpf, Hügel. Jeder Landschaftstyp behindert die Bewegung und die Sicht. Die Ausnahme ist die Wiese, die keine Behinderung darstellt.

Nach oben

Das Spielfeld ist variabel gehalten. Der Hersteller Hobby Products bietet einige Grundkarten an, die in verschiedenen Kombinationen zusammengestellt werden können. Jedes Spiel findet also auf einem etwas anderem Spielfeld statt. Das Spielfeld hat keine Schachbretteinteilung, sondern stattdessen ein Hexfeldraster, also Sechsecke. Jedes Feld ist darüber hinaus Teil einer Landschaftsformation, z.B. Wiese, Wald, Sumpf, Hügel. Jeder Landschaftstyp behindert die Bewegung

und die Sicht. Die Ausnahme ist die Wiese, die keine Behinderung darstellt.

Grundaufstellung Anders als beim Schach gibt es keine feste Grundaufstellung. Der Spieler hat große Freiheiten bei der Zusammenstellung seiner Armee, sowie bei der Aufstellung auf dem Schlachtfeld. Das ist auch notwendig, da jedes Schlachtfeld eine andere Situation darstellt, an die er sich anpassen muß und kann. In der Regel bauen beide Parteien ihre Armeen abwechselnd auf, Spieler A stellt eine Einheit auf, Spieler B stellt eine Einheit auf. Die Standardaufstellungszone sind die ersten drei Feldreihen auf dem Spielfeld. Man kann aber selbstverständlich eine eigene Aufstellungszone vereinbaren, was vor allem bei größeren Partien auch sinnvoll ist.

Nach oben

Anders als beim Schach gibt es keine feste Grundaufstellung. Der Spieler hat große Freiheiten bei der Zusammenstellung seiner Armee, sowie bei der Aufstellung auf dem Schlachtfeld. Das ist auch notwendig, da jedes Schlachtfeld eine andere Situation darstellt, an die er sich anpassen muß und kann. In der Regel bauen beide Parteien ihre Armeen abwechselnd auf, Spieler A stellt eine Einheit auf, Spieler B stellt eine Einheit auf. Die Standardaufstellungszone sind die ersten drei Feldreihen auf dem Spielfeld. Man kann aber selbstverständlich eine eigene Aufstellungszone vereinbaren, was vor allem bei größeren Partien auch sinnvoll ist.

Die Figuren Es gibt 7 verschiedene Grundtypen von Figuren: Helden, Befehlshaber, Magier, die man unter dem Begriff Einzelpersonen zusammenfasst. Giganten, Gefährte, Geschütze, die man unter dem Begriff Großelemente zusammenfasst. Und als letztes und wichtigstes die Einheiten. Einheiten Die Grundgröße der Einheit ist das Element. Die Einheiten werden von einer Mehrzahl von Elementen dargestellt, meistens 8-10. Jedes Element enthält darüber hinaus 1-5 Modelle, das ist aber im wesentlichen nur von optischer Bedeutung. Die Elemente von Einheiten sind Einschränkungen unterworfen, vor allem in der Bewegung, aber auch in Nah- und Fernkampf. Eine Einheit kann nur in Frontrichtung bewegen, zur Seite und nach hinten kann sie nur manövrieren, was erheblich langsamer ist. Sie kann auch nur soweit bewegen, wie ihr Befehl zulässt. (Einzelpersonen bewegen sich ohne Befehl, habe also immer die selbe Reichweite.) Eine Einheit kann auch nur die Handlungen durchführen, die ihr Befehl zulässt. Wenn die Bogenschützeinheit gerade halten und nachladen sollen, dann kann sie keinen Sturmangriff starten. Damit soll simuliert werden, dass die einzelnen Soldaten versuchen, ihre Handlungen untereinander zu koordinieren. Sie sind Befehlsempfänger, und entscheiden nicht selbst, wie sie handeln. Jede Einheit hat ein Anführerelement, das berechtigt ist, Befehle für diese Einheit auszugeben. Geht dieses Element verloren, muss der Befehl jede Runde neu gewürfelt werden. Außerdem haben viele Einheiten auch ein Standartenelement, das die Moral und Gehorsamkeit der Einheit verbessert, und einen Musiker, der die Beweglichkeit verbessert. Trotz dieser Beschränkungen bilden die Einheiten das Rückgrat jeder Armee, und man sollte eine ausgewogene Vielfalt davon aufstellen (z.B. Schwertkämpfer, Bogenschützen und Reiterei).

Einzelpersonen Einzelpersonen müssen sich nicht nach Befehlen richten. Sie haben damit alle Freiheiten. Einzelpersonen sind jedoch besonders anfällig im Nahkampf. Befehlshaber haben darüber hinaus die Möglichkeit, Einheiten zusätzliche Befehle zu erteilen (Einheiten können durchaus zwei oder mehr Befehle gleichzeitig empfangen. Der Spieler entscheidet dann später, welchen Befehl er für den günstigsten hält). Das ist dann besonders praktisch, wenn der Anführer einer Einheit gefallen ist. Magier sind Einzelpersonen, die in der Magiephase (s.u.) zaubern können. Jeder Magier hat ein Kontingent an Magiepunkten, sowie eine Liste von Zaubersprüchen, die er durchführen kann, und für die er seine Magiepunkte verwenden kann. Sind die Magiepunkte verbraucht, kann er sie wieder regenerieren, ist dann aber in keiner Weise handlungsfähig. Großelemente Großelemente stellen besondere Wesen oder Geräte einer Armee dar. Große Monster ersetzen oft eine ganze Einheit und sind wegen ihrer Größe und ihrer sorgfältigen Bemalung meist der Blickfang auf dem Schlachtfeld. Sie handeln recht eigenständig und bilden so eine Mittelstufe zwischen unflexiblen Einheiten und schwachen Einzelpersonen. Geräte haben eine spezielle Aufgabe, wie Beschuss (Kanonen) oder Transport (Streitwagen) und sind dann schnell zerstört, wenn sie in den Nahkampf geraten.

Nach oben

Armeegröße Die Spieler einigen sich vor der Partie auf eine Armeegröße, beispielsweise 1200 Punkte. Daraufhin stellt jeder Spieler seine Armee zusammen. Die Rekrutierungskosten der Einheiten sind auf der Rekrutierungskarte abgebildet. Die Summe der Rekrutierungskosten darf die vereinbarte Armeegröße nicht übersteigen. Jede Einheit, jedes Großelement und jede Einzelperson hat eine Rekrutierungskarte. Diese Karte enthält außerdem die für diese Einheit spielrelevanten Kampfwerte.

Nach oben

Die Spieler einigen sich vor der Partie auf eine Armeegröße, beispielsweise 1200 Punkte. Daraufhin stellt jeder Spieler seine Armee zusammen. Die Rekrutierungskosten der Einheiten sind auf der Rekrutierungskarte abgebildet. Die Summe der Rekrutierungskosten darf die vereinbarte Armeegröße nicht übersteigen. Jede Einheit, jedes Großelement und jede Einzelperson hat eine Rekrutierungskarte. Diese Karte enthält außerdem die für diese Einheit spielrelevanten Kampfwerte. Zeitlicher Ablauf Der zeitliche Ablauf ist runden- und phasenorientiert. Jede Runde hat 6 Phasen: Befehlsphase, Magiephase, 1. Fernkampfphase, Bewegungsphase, 2. Fernkampfphase, Nahkampfphase. Befehlsphase Hier erhalten Einheiten einen verdeckten Befehlsmarker. Dazu benötigt die Einheit einen Anführer. Alternativ muss sich ein Befehlshaber in Reichweite befinden. Ist das nicht der Fall, wird der Befehl erwürfelt. Einheiten, die sich im Nahkampf befinden, erhalten keinen Befehl. Es gibt vier Befehle: Bewegen, Angriff, Halten und Plänkeln. Der Bewegenbefehl ermöglicht die größte Bewegungsreichweite. Mit diesem Befehl ist jedoch kein Angriff möglich, d.h. die Bewegung dieser Einheit darf nicht im Feindkontakt enden. Des Weiteren ist kein Fernkampf möglich. Außerdem verleiht der Befehl keinen Initiativebonus, was von Nachteil ist, wenn die Einheit angegriffen wird.

Der Angriffsbefehl ermöglicht immer noch eine recht große Bewegungsreichweite. Mit diesem Befehl ist kein Fernkampf möglich. Der Angriffsbefehl verleiht aber einen Initiative-Bonus von 2. Die Einheit mit der höchsten Initiative darf im Nahkampf zuerst zuschlagen, und braucht dann nicht den Gegenschlag von geschlagenen Elementen zu befürchten. Bei gleicher Initiative schlagen beide Parteien gewissermaßen gleichzeitig zu, auch wenn zuerst der eine Spieler seine Angriffe würfelt, und dann der andere.

Im Haltenbefehl ist eine Bewegung nur durch Manövrieren möglich, und selbst dabei gibt es Einschränkungen, auf die ich hier nicht weiter eingehe. Es ist nicht möglich, mit diesem Befehl einen Nahkampf zu beginnen, trotzdem verleiht dieser Befehl ebenfalls einen Ini-Bonus von 2, für den Fall, dass diese Einheit angegriffen wird. Außerdem darf diese Einheit fernkämpfen (vorausgesetzt, sie kann fernkämpfen), und zwar in der 2. Fernkampfphase nach der Bewegenphase. Das ermöglicht der Einheit, sich noch in die richtige Schussposition zu manövrieren und den Gegner herankommen zu lassen. Selbst wenn es dem Gegner gelingt, diese Einheit in einen Nahkampf zu verwickeln, darf die Einheit noch einmal schießen.

Der Plänkelbefehl ist ein Zwischending zwischen allen Befehlen. Er ermöglicht eine recht geringe Bewegungsreichweite. Er ermöglicht Fernkampf, und zwar in der 1. Fernkampfphase, somit werden eigene und fremde Bewegungen nicht abgewartet. Auch einen Nahkampf zu beginnen ist möglich, jedoch hat man hierbei nur einen Ini-Bonus von 1.

Magiephase Jeder Magier mit Magiepunkten darf entsprechend seiner Spruchliste zaubern, auch wenn er sich im Nahkampf befindet, und verbraucht dabei Magiepunkte. Ein Magier, der Magiepunkte regenerieren will, darf in einer gesamten Runde nichts tun. Er darf natürlich nicht zaubern, er darf nicht fernkämpfen, und auch nicht beschossen werden, er darf nicht bewegen, er darf nicht nahkämpfen (auch nicht vom Gegner angegriffen werden).
 1. Fernkampfphase Alle Fernkampfeinheiten mit Plänkelbefehl, sowie alle Einzelfiguren mit Fernkampf, dürfen schießen. Bewegenphase Hier zeigt sich im besonderen Maße, ob die Wahl der Befehle richtig war. Alle Einzelpersonen (auch ohne Befehl) und alle Einheiten (und Großelemente) mit Befehlen dürfen bewegen, sofern sie nicht in einen Nahkampf geraten sind. Aber nicht in beliebiger Reihenfolge. Zuerst werden die Bewegenbefehle bewegt, dann die Plänkelbefehle, dann die Angriffsbefehle, und zuletzt die Haltenbefehle.

Einzelpersonen dürfen sich jeweils vor einem Befehl ihrer Wahl bewegen, aber wenn gerade z.B. die Bewegenbefehle abgearbeitet werden, dann müssen sie warten bis diese abgeschlossen sind, und bevor die Plänkelbefehle bewegen, etc. Nach den Haltenbefehlen dürfen sie übrigens nicht bewegen, sondern nur noch auf dem Feld eine freie Drehung durchführen. Sollte durch einen Plänkel- oder Angriffsbefehl ein Nahkampfkontakt zustande kommen, dann wird die Bewegung der angreifenden Einheit kurzfristig unterbrochen. Die Verteidiger dürfen mit ihren Manöverpunkten noch einmal manövrieren, aber kein Element, das sich im Nahkampf befindet, darf sein Gegnerelement verlassen. Anschließend setzen die Angreifer ihre unterbrochene Bewegung fort.
 2. Fernkampfphase Alle Fernkampfeinheiten mit Haltenbefehl, sowie alle Einzelfiguren mit Fernkampf, die nicht schon in der 1. Fernkampfphase geschossen haben, dürfen schießen.
 Nahkampfphase Jedes Element, das einen Nahkampfgegner auf einem Frontfeld hat, darf nahkämpfen. Hierbei sind natürlich die Elemente mit der höheren Initiative zuerst am Zug. Nach dem Nahkampf darf jedes Element sich noch einmal umgruppieren. Dabei entscheidet die Einheit, die dem Gegner die höheren Verluste zugefügt hat, wer zuerst umgruppiert. Bei Gleichheit entscheidet der Würfel. Hierbei darf sich jedes Element um zwei Felder bewegen und frei drehen. Aber auch hierbei gilt: Jeder Nahkampfkontakt muss erhalten bleiben.

Nach oben

Fazit Demonworld ist ausgewogenes Strategiespiel, das nach seiner Überarbeitung in der 2nd Edition keine Kinderkrankheiten mehr aufweist. Es verbindet stimmungsvolle Fantasy-Atmosphäre mit strategischen Denken und taktischer Geschicklichkeit. Da die Armeebücher kostenlos vom Hersteller Hobby Products zum Herunterladen bereitgestellt werden und man es zum ausprobieren auch mit Markern spielen kann, ist es eine sehr Preiswerte Möglichkeit gutes Tabletopspiel kennen zu lernen. Die Zinnfiguren sind im Vergleich zu anderen Spielsystemen relativ günstig und man kann sich für ca. 125 bis 150 € eine schöne Armee zusammenstellen. Viel Freude bei Ausprobieren wünschen

Don Alonso Venadi: Verfasser des Berichts
 Michael Schwuchow: Zwergenbeschreibung
 Stefan Hofmaier: Imperiumsbeschreibung
 Markus Stiegeler: Thainbeschreibung
 Eorl: Beschreibung für Orks, Goblins, Isthak

Nach oben