

Vereinfachte Schlachtregele

I. Die Grundlagen

I.1. Einheiten

In einer Schlacht kämpfen nicht einzelne Kämpfer, sondern Gruppen von Kämpfern gegeneinander. Es können Truppenstärken von mindestens 10 bis maximal 100 Mann gebildet werden. Die Einheiten werden dabei durch ähnlich ausgerüstete Kämpfer (Fusstruppen, Reiter) gebildet.

Eine Geschützgruppe umfasst das Geschütz sowie die Geschützmannschaft.

I.2. Regeltechnische Beschreibungen von Einheiten

Jede Einheit hat die folgenden Werte:

AT : Gibt den Attackewert der Einheit an.

PA : Gibt den Parawert der Einheit an.

INI: Gibt die Initiative der Einheit an.

BW : Gibt die mögliche Bewegung pro Runde an. Ein Punkt entspricht einem Schritt

FK : Gibt den Fernkampfwert an.

RS : Gibt den „Rüstungsschutz“ der Einheit an.

LP : Gibt die „Lebenspunkte“ der Einheit an.

MO : Gibt die Moral der Einheit an.

SO : Gibt mögliche Sonderfertigkeiten der Einheit an.

Die Erfahrung einer Einheit spiegelt sich generell durch TP, MO und LP wider.

II. Der Ablauf

II.1. Der Beginn

Die Einheit mit der höchsten INI beginnt, dann folgt die Einheit mit der nächst-höheren INI, und so weiter.

II.2. Die Aktionen

Jede Einheit kann genau eine Angriffsaktion pro Schlachtrunde durchführen. Eine Schlachtrunde dauert 10 Kampfunden.

II.2.1. Bewegung

Eine Einheit kann sich pro Schlachtrunde maximal so weit fortbewegen wie BW Punkte vorhanden sind. Wichtig ist auch die Sichtrichtung der Einheiten, da es Attacken in den Rücken einer Einheit gibt.

- Die Bewegung wird nur dann ausgespielt wenn sie notwendig ist, in den meisten Fällen können die Einheiten auch ohne Abmessungen positioniert werden, um den Spielfluss nicht zu behindern. Wann die Bewegung genauer durchgeführt werden muss ist Meisterentscheid.
- Flihende oder sich auflösende Einheiten sind generell schneller als eine komplette Einheit

II.2.2. Feindkontakt

Trifft die Einheit bei ihrer Bewegung auf eine feindliche Einheit, so kann sie sich erst nach einer erfolgreichen „Lösen“-Aktion (Probe auf Attacke) weiter bewegen. Dies erlaubt der feindlichen Einheit eine unparierbare Attacke auf die fliehende Einheit auszuführen.

II.2.3. Attacke

Trifft eine Einheit auf eine andere Einheit so kann jede der beiden Einheiten pro Schlachtrunde maximal eine Attacke führen.

Bei einer bestätigten glücklichen Attacke die nicht pariert wurde wurde der Anführer der Einheit ausgeschaltet.

II.2.4. Parade

Jede Einheit hat pro Schlachtrunde eine Parade. Beim Lösen steht einer Einheit keine Parade zu, bei einem Angriff in den Rücken der Einheit ebenfalls nicht.

II.2.5. Fernkampf-Attacke

Eine Fernkampf-Einheit kann pro Schlachtrunde eine Fernkampf-Attacke ausführen, dafür muss aber auf alle anderen Aktionen und Bewegungen verzichtet werden. Die Reichweite des Fernkampf-Angriffs ist auf den jeweiligen Einheitenbeschreibungen angegeben. Fernkampfangriffe sind nicht parierbar.

II.2.6. Einsatz von Sonderfertigkeiten

Eventuell vorhandene Sonderfertigkeiten und ihr Einsatz sind auf den entsprechenden Einheitenkarten angegeben.

II.3. „Lebenspunkte“ einer Einheit

Wird eine Einheit angegriffen und kann diesen Angriff nicht parieren so erleidet sie Schaden abzüglich ihres Rüstungsschutzes. Jeder Schadenspunkt bedeutet einen kampfunfähigen Kämpfer (also tot oder schwerverletzt).

II.4. Moral der Einheit

Jede Einheit hat einen Moralwert, der die Standfestigkeit und Tapferkeit der Einheit widerspiegelt.

II.4.1. Änderungen der Moral

Kämpft eine Einheit gegen eine Übermacht, so muss pro Schlachtrunde eine Probe auf die Moral gewürfelt werden, die pro 10 Kämpfern Überzahl um je 2 Punkte erschwert ist. Bei Misslingen sinkt die Moral für den Verlauf der Schlacht um einen Punkt.

Bei einer erfolgreichen Attacke gegen eine andere Einheit kann bei mehr als fünf gegnerischen Opfern auf die Moral gewürfelt werden, um sie um einen Punkt zu steigern.

Ebenso muss bei einer misslungenen Parade und mehr als fünf Opfern auf die Moral gewürfelt werden. Misslingt die Probe, sinkt die Moral um einen Punkt.

II.4.2. Auswirkungen der Moral

Einheiten mit einer Moral unter 10 haben eine Erschwernis von 2 Punkten auf alle Proben, Einheiten mit einer Moral über 15 eine Erleichterung von 2 Punkten. Eine Moral von 20 (dem Höchstwert) gibt sogar eine Erleichterung von 4 Punkten.

Sinkt die Moral unter 5 so muss vor jeder Aktion auf die Moral gewürfelt werden. Misslingt die Probe, fällt die Aktion aus und die Einheit versucht zu fliehen.

Wird der Anführer einer Einheit getötet, so sinkt die Moral um 3 Punkte, die Moral der gegnerischen Einheit steigt um 3 Punkte.

II.5. Die Anführer einer Einheit

Die Anführer einer Einheit sind besondere Kämpfer. Sie können pro Schlachtrunde mit einer erfolgreichen Mut Probe die Moral ihrer Einheit um einen Punkt heben.

Gelingt zudem noch eine Probe auf passende vorhandene Talente wie etwa Kriegskunst, Überzeugen, etc. wird die Moral bei der erfolgreichen Mut Probe sogar um einen zusätzlichen Punkt angehoben.

II.6. Das Schlachtfeld

Erhöhte Positionen wie etwa Hügel, Mauern, etc. geben den verteidigenden Einheiten Vorteile, den angreifenden Einheiten Nachteile. Die regeltechnische Auswirkung sind, falls nicht aufgeführt, Meisterentscheid.

II.6.2. Stadtmauern / Tore

Um eine Stadtmauer zu erstürmen muss eine Einheit mit Sturmleitern ausgerüstet sein. Um die Sturmleiter anzusetzen, ist die Attacke pro 2 Schritt um einen Punkt erschwert, die Parade der Verteidiger pro zwei Schritt um je einen Punkt erleichtert. Zudem steht der verteidigenden Einheit eine unparierbare Attacke mit den obigen Erleichterungen zu.

Gelingt die Sturmleiterattacke und die Parade der Verteidiger misslingt, so ist die Leiter angesetzt. Die Angreifer kämpfen nun mit einem Malus von 2 Punkten, die Verteidiger mit einem Bonus von 2 Punkten. Misslingt eine Parade der angreifenden Einheit so gilt die Sturmleiter wieder als umgestossen.

II.6.3. Fernkampfattacken auf verteidigende Einheiten

Fernkampfattacken sind je nach Deckung der Einheit um 2 bis 15 Punkte erschwert.

2 Punkte: leichte Deckung wie etwa hüfthohe Zinnen

4 Punkte: Mannshohe Zinnen auf der Mauer

8 Punkte: Ziel nur von oben zu beschossen

II.6.4. Attacken auf angreifende Einheiten

Fernkampfattacken sind um 2 Punkte erleichtert. Jede Einheit kann zudem Steine, Öl und ähnliches (sofern vorhanden) benutzen. Hierfür wird der normale Attackewert -2 benutzt. Der entstehende Schaden sowie die Reichweite ist Situationsbedingt und Meisterentscheid.