

Schlachten und Gefechte

„Mir gefällt jede Form von Angriff!“
- Markgraf Haldrad von Dorgond

Diese Regeln sollen dem SL eine Hilfe sein, die Geschehnisse in Schlachten dramatisch abzuwickeln. Das Augenmerk ist dabei auf die Charaktere als Helden gerichtet. Treffen größerer Armeen zur See oder auf dem Land aufeinander, so kann der SL sich der Regeln für Schlachtenglück oder Teilen davon bedienen. Die Zeit bei Schlachten und Gefechten wird in Schlachtrunden gemessen. Eine Schlachtrunde dauert eine Stunde. Vor jeder Runde können die Charaktere sich für eine andere persönliche Taktik entscheiden und so eine Chance bekommen, maßgeblich in das Schlachtgeschehen einzugreifen. Sind die Charaktere die Anführer einer der Armeen, so können sie sogar strategische Entscheidungen treffen und den Ausgang der Schlacht direkt mit beeinflussen. Schlachten dauern an, bis eine Seite sich entweder ergeben hat, vernichtet wurde, oder die Dämmerung hereinbricht und selbst in der Finsternis der Nacht führen manche von der Dunkelheit bevor teilten Kreaturen noch Krieg. Um festzustellen, wie der einzelne Charakter das Chaos einer Schlacht überlebt und ob seine glorreichen oder feigen Taten den Fortgang der Schlacht eventuell beeinflussen können, bedient sich der SL der Schlachtenglückstabelle. Wie man diese benutzt wird in folgenden Schritten erklärt.

1. Handlung ansagen

Bevor eine neue Schlachtrunde beginnt, trifft jeder Charakter die Wahl für seine Vorgehensweise in der Runde. Er hat dabei die Wahl zwischen folgenden Möglichkeiten: Sich tot stellen, Rückzug, Position halten, Angriff, frontaler Angriff, Erholen und Flucht.

2. Die Gezeiten der Schlacht

Danach erklärt der SL, wie die Schlacht verläuft, wer im Vorteil ist, ob die Armeen gleich auf sind und welche der Armeen unterlegen ist. Der SL kann dies anhand der Geschichte, dem Abenteuerverlauf, zufällig, durch grobe Einschätzung der Chancen, oder aufgrund der Handlungen der SC bestimmen. Charaktere eines Heeres, das unterlegen ist haben ein höheres Verletzungsrisiko, können sich durch vorbildliches und tapferes Verhalten aber auch besonders viel Ruhm verdienen.

3. Das Schicksal

Das persönliche Schicksal eines jeden Charakters auf der Schlachtenglückstabelle wird durch einen Würfelwurf entschieden. Der Spieler legt eine Probe auf die Fertigkeit Kriegshandwerk (Kon), seines Charakters ab. Diesen Wert addiert er zu eventuellen Modifikationen durch den SL. Der SL schaut dann auf der Schlachtenglückstabelle in der Spalte für die Situation der Armee des Charakters und dessen Handlung nach und liest dort das Ergebnis für seine Würfelprobe ab. Hat der Charakter als Verhalten Sich tot stellen, Flucht oder Erholen gewählt, so geht der SL nach den weiter unten beschriebenen Regeln dafür vor.

4. Wunden und Ruhm

In jeder Schlachtrunde, in welcher der Charakter sich zurückzieht, seine Position hält, angreift, oder frontal angreift, erhält er den in seiner Spalte angegebenen Schaden. Dieser wird ausgewürfelt und der RS des Helden davon abgezogen. Jede Runde verliert ein Charakter zusätzlich 1w10/2 KP, die er in der Zeit verbraucht hat. Ein Charakter, der die Schlacht als offizieller Magier oder Priester der Armee verbringt und sich bewachen lässt, verliert 2w10 KP.

Magier und Priester, die sich bewachen lassen, bekommen den Schaden ihrer Spalte um 1w10 vermindert, bis sie keine KP mehr haben und in der folgenden Runde als normale Charaktere gelten, wenn sie sich nicht zwischenzeitlich erholen. Adelige Charaktere, die eine Leibgarde haben, bekommen ebenfalls 1w10 Schaden weniger. Ein Charakter erhält die in seiner Spalte ausgewiesenen Ruhmpunkte zusätzlich zu eventuellen Punkten aufgrund spezieller, ruhmreicher Taten. Helden, welche die Option Rückzug gewählt haben, können sich wahlweise entscheiden statt ihres RS den eigenen VW vom Schaden abzuziehen.

5. Zweikämpfe und Heldentaten

Auf der Schlachtenglückstabelle ist in jeder Spalte der Eintrag Heldentat mit einer Prozentchance dahinter vermerkt. Der SL kann mit 1w100 darauf würfeln, will er den Zufall entscheiden lassen. Ist das Ergebnis gleich oder unter dem angegebenen Wert, so hat der Charakter die Möglichkeit eine Heldentat zu begehen. Der SL kann alternativ auch einfach bestimmen, dass der Charakter die Chance für eine Heldentat bekommt und aus der Liste der Heldentaten ein besonderes Vorkommnis auswählen.

Will er auch hier den Zufall entscheiden lassen, so wird mit 1w100 gewürfelt und das Ergebnis hinter der jeweiligen Heldentat in der Liste abgelesen. Dieses Vorkommnis wird entweder als Kampf mit den normalen Regeln rollenspielt, oder besondere Konditionen für den Charakter treten in der Runde in Kraft.

Sich tot stellen

Ein feiger oder schwer verwundeter Charakter hat die Möglichkeit, sich in der Hoffnung, dass er übersehen wird, tot zu stellen. In diesem Fall erhält er keinen Schaden in der laufenden Runde, es sei denn, er wird dabei erwischt, zufällig getroffen oder niedergedrückt. Der SL kann willkürlich entscheiden, oder mit dem W100 auf der Tabelle würfeln. Verbirgt der Charakter sich, so wird seine Verbergenprobe zum Ergebnis hinzuaddiert. Beobachtet jemand den Charakter dabei, wie er sich hinlegt und versteckt, so verliert er einen vollen Ruhmrand (SL Entscheidung).

Wurfergebnis	Konsequenzen
1-10	Eigene Truppen: Die Truppen der Armee des Charakters lesen ihn auf. Ist er schwer verletzt, so wird er hinter die freundlichen Linien gebracht und kann sich erholen oder sogar ganz ausscheiden, falls er eine Verkrüppelung hat. Wird er nur leicht- oder unverletzt gefunden, so wird er als Verräter auf der Stelle hingerichtet.
11-20	Gegnerische Truppen: Feindliche Truppen nehmen den Charakter gefangen oder richten ihn hin (SL Entscheidung).
21-30	Einzelne Begegnung: Ein Gegner stößt auf den Charakter. Die Situation wird wie ein Zweikampf gehandhabt und ausgespielt.
31-40	Niedergeritten/Zufallstreffer: Der Charakter erhält 2w10 T Schaden, gegen den ihn sein RS schützt.
41-50	Verbündeter: Ein Verbündeter findet den Charakter und verfährt mit ihm, je nach Verwundungsgrad wie bei Eigene Truppen. Die Szene wird ausgespielt.
51-100+	Unentdeckt: Der Charakter wird in seinem Versteck nicht entdeckt.

Erholen

Ist der Charakter in der Runde zuvor den Rückzug angetreten, so kann er sich hinter den freundlichen Linien eine Schlachtrunde lang versorgen lassen, falls



er verletzt ist. In diesem Durchgang erhält der Charakter keinen Schaden. Sind Priester mit dem Heilungsaspekt bei der Armee oder kann der Charakter auf Heiltränke oder ähnliches zurückgreifen, so kann der SL ihm dementsprechend eine LP Regeneration und unter Umständen sogar die Wiedergewinnung einiger KP zugestehen. Nach dieser Runde muss der Charakter wieder auf das Schlachtfeld, wenn er nicht fliehen will.

Flucht

Ein Charakter, der aus einem laufenden, noch nicht beendeten Gefecht vom Schlachtfeld flieht, verliert alle Ruhmpunkte, die er in der Schlacht gewonnen hat plus 1w10 Ruhmpunkte, falls er eine führende Position als Offizier in der Armee innehatte oder bereits einen Ruhmring von fünf besitzt. Wird er erwischt oder als Deserteur gestellt, so kann das üble Konsequenzen für den Charakter haben. Es dauert eine Runde im Rückzug, um aus einer laufenden Schlacht zu fliehen.

Das Ende

Der SL sollte sich nach jeder Schlachtrunde Gedanken darüber machen, wie hoch die Verluste auf jeder Seite waren und wie sich dies auf die Moral und den weitem Verlauf des Kampfes auswirkt. Die Schlacht ist nach den Regeln für Schlachten und Gefechte sofort zu Ende, wenn einer der Feldherren kapituliert, eine der Armeen die Flucht ergreift, vollständig vernichtet ist, oder ein Waffenstillstand geschlossen wird. Meist ist dies der Fall, wenn ein Etappenziel, wie die Eroberung eines Passes oder einer Burg mit einer ausreichenden Anzahl von Truppen erreicht wurde. Regeltechnisch ist eine Schlacht auch spätestens dann zuende, wenn eine der Armeen drei Runden hintereinander unterlegen ist. In diesem Fall hat die unterlegene Armee verloren. Die Verluste sind bei den Verlierern besonders hoch, wenn eine Armee derart niedergemetzelt wird.

Liste der Heldentaten

Zweikampf (1-30)

Ein Held der gegnerischen Armee trifft auf den Charakter. Die Begegnung wird

als Duell mit den üblichen Kampfregeln ausgespielt, bevor die nächste Schlachtrunde beginnen kann. Gewinnt der Charakter kann der SL dem SC je nach Gegner und Bedeutung Ruhmpunkte geben und die Moral der Armee des SC erhöhen, bzw. die des Gegners verringern. Dies kann Auswirkungen auf den Schlachtverlauf haben.

Verteidigt die Standarte! (31-34)

„Die Standarte Deiner Armee ist gefallen. Von Speeren durchbohrt sinkt der Standartenträger blutüberströmt zu Boden. Sein brechender Blick trifft den Deinen, während er die Standarte in Deine Richtung fallen lässt.“

Der Charakter kann in die Bresche springen und sie aufheben. Der Feind wird alles versuchen, um die Standarte wieder zu erobern. Jede Runde, die der Charakter die Standarte trägt und beschützt, erhält er 1w10 Schaden mehr, aber auch 3 Ruhmpunkte mehr.

Metzelt die Bogenschützen nieder! (35-38)

„Deine Einheit hat sich einen Weg zu den Schützen und Reserven der feindlichen Armee erkämpft. Er wird nur kurze Zeit offen bleiben. Du musst Dich schnell entscheiden.“

Entschließt der Charakter sich, die Reserven anzugreifen, so bekommt er diese Runde zwar keine Ruhmpunkte, aber alle Charaktere, die auf der Schlachtenglückstabelle würfeln, erhalten nächste Runde 1w10 Schaden weniger.

Pfändern (39-41)

„Mitten auf dem Schlachtfeld erblickst Du während einiger ruhiger Sekunden aus den Augenwinkeln das Glitzern von Gold - und da scheint auch noch was anderes zu sein.“

Anstatt zu kämpfen kann der Held einen Teil der Runde mit Leichenfleddern verbringen. Er bekommt keinen Ruhm diese Runde, kann aber 2w10 Goldmünzen plündern und Waffen und Rüstungen, vielleicht sogar magische Gegenstände nach Wahl des SL.

Einen verwundeten Gefährten beschützen (42-44)

„Ein Freund von Dir liegt verwundet am Boden und schreit Deinen Namen. Wenn Du ihm nicht hilfst, wird er sterben.“



Rettet der Charakter den Verletzten, so bringt er sich zwischen ihn und die feindlichen Angriffe und erhält 1w10 Schaden und einen Ruhmpunkt zusätzlich. Überlebt er die Schlacht, so hat er einen loyalen Verbündeten gewonnen.

Ein finsterer Schatten (45-48)

„Auf einmal weichen Deine Gegner zurück vor Dir, als sich der Schatten eines vergessenen Schlachtengottes über Dir erhebt, dessen verlorene Seele durch den Lärm der Sterbenden auf das Schlachtfeld gerufen wurde.“

Der Charakter bekommt den Schaden und Ruhm, als würde er frontal angreifen. Seine Feinde fliehen vor dem furchterregenden Schatten des dunklen Gottes, der mit seinen schwarzen Fäusten ihre Reihen zerschlägt. Der Held bekommt 3 Ruhmpunkte zusätzlich.

Heilung! (49-51)

„Ein Priester oder Druide stößt mitten in der Schlacht zu Dir und bietet Dir an Dich zu heilen.“

Ist ein Druide, Heiler oder Alchemist mit Heilrängen in der Armee des Charakters, so bekommt er von ihm zwei Wundenlevel geheilt.

Günstige Schussposition (52-55)

„Durch einen Wink des Schicksals lichten sich die Reihen Deiner Gegner und geben Dir auf mittlere Entfernung ein freies Schussfeld auf den gegnerischen General. Wenn Du triffst, könnte die Schlacht in kurzer Zeit entschieden sein.“

Der Charakter kann versuchen, mit einem Schuss den feindlichen General zu verletzen oder zu töten. Die Szene wird ausgespielt. Tötet er den General, so hat dies entscheidenden Einfluss auf den Schlachtverlauf und er erhält drei zusätzliche Ruhmpunkte.

Die Gunst der Götter (56-58)

Wie durch ein Wunder bleibt der Charakter verschont und erhält keinen Schaden in dieser Schlachtrunde.

Magischer Schutz (59-62)

„Einer der Magier erklärt sich bereit, Dich zu unterstützen, wenn Du Dich mitten ins Gemenge stürzt.“

Geht der Charakter in dieser Runde freiwillig auf Frontalen Angriff, so erhält er einen zusätzlichen RS von vier und 2 zusätzliche Ruhmpunkte.

Rache (63-66)

„Neben Dir bricht ein Gefährte blutüberströmt zusammen. Da überkommt Dich die Raserei. Zornentbrannt suchst Du nach seinem Mörder.“

Der Charakter kann in eine Spalte, die direkt an seine angrenzt wechseln, um den Übeltäter zur Strecke zu bringen.

Ablenkungsmanöver (67-69)

„Dein General befiehlt Dir die feindliche Sturmspitze mit einer risikoreichen Finte abzulenken.“

Das risikoreiche Unternehmen verursacht 2w10 Schaden zusätzlich, abzüglich des Wertes der Fertigkeit „Führung“, des Helden. Für das gelungene Manöver bekommt der Charakter drei Ruhmpunkte zusätzlich.

Meuchler (70-73)

„Im Chaos des Gemetzels kommst Du in den Rücken eines Helden der gegnerischen Armee.“

Die Szene wird ausgespielt. Will der Charakter nicht zum Meuchler werden, so wird die Begegnung wie ein normaler Zweikampf gehandhabt.

Pfeilhagel (74-76)

„Von einer günstigen Position aus erhältst Du Gelegenheit, Deine Gegner mit einem Hagel aus tödlichen Pfeilen einzudecken.“

Kämpft der Charakter als Schütze in der Schlacht, so bekommt er zwei zusätzliche Ruhmpunkte, muss danach jedoch eine Runde lang aussetzen, in welcher er sich neue Munition beschafft.

Die feindliche Standarte nehmen! (77-80)

„Auf einem Hügel gegnerischer Leichen hast Du die Gelegenheit, die feindliche Standarte aufzunehmen, um sie zu Deinen eigenen Truppen zu bringen.“

Alle Proben des Charakters, auch seine nächste Kriegshandwerkprobe haben einen Malus von vier, solange er die Standarte trägt. Er muss sich eine Runde lang im Rückzug durchschlagen, um die Standarte zu sichern. Dies verschafft ihm nicht nur drei Ruhmpunkte, sondern demoralisiert auch seine Feinde.

Beförderung (81-83)

„Während des Gefechts bemerkst Du, dass Deine Einheit ihren Anführer verloren hat und Du der Nächsthöhere in der Rangordnung bist.“

Gelingt es dem Charakter, sich als Anführer zu bewähren, so darf er seine neue Position nach der Schlacht behalten. Hierzu muss ihm ein Wurf auf Führung gegen einen MW von 18 gelingen.

Den Anführer eskortieren (84-87)

„Als die Reihen sich um Deinen General lichten, wirst Du zu seiner Leibgarde abkommandiert. Plötzlich springt ein feindlicher Assasine auf ihn zu an den anderen Wachen vorbei. Es ist an Dir Deinen Herrn zu schützen.“

Die Begegnung mit dem Angreifer wird als Zweikampf ausgespielt. Siegt der Charakter, so ist ihm zusätzlich zum Ruhm die Gunst seines Herrn gewiss.

Stellung halten (88-90)

„Trotz der anstürmenden feindlichen Einheit müsst ihr eure Stellung halten. Ihr grabt euch ein und wartet ergeben in euer Schicksal auf den Gegner.“

Obwohl der Charakter auf Position halten ist, bekommt er Schaden, als ob er angreifen würde. Hält er trotzdem die Stellung, so folgen ihm die Truppen und sein Kriegshandwerkwurf wird nächste Runde um acht erhöht.

Ritt durch die Hölle (91-93)

„Dein Ross bahnt sich einen Weg, durch das dichteste Gefecht. Als Du Dich umdrehst, siehst Du, dass andere Deinem Beispiel gefolgt sind. Ihr könnt nun die feindliche Armee aus dem Rücken heraus angreifen.“

Will der Charakter die Option wahrnehmen, so muss er nicht nur beritten sein, sondern auch seine Taktik in Frontal angreifen ändern. Sein General bekommt dafür einen Bonus von vier auf den nächsten vergleichenden Taktikwurf in der Schlacht, während seine Armee einen strategischen Vorteil erlangt. Der Held bekommt zwei zusätzliche Ruhmpunkte.

Die Magier angreifen (94-95)

„Die Einheit des Charakters trifft auf die feindlichen Magier.“

Durch die feindliche Magie werden alle Proben des Charakters mit einem Malus von vier belegt. Dafür bekommt er aber auch zwei zusätzliche Ruhmpunkte und kann den eigenen Magiern eine kleine Atempause verschaffen.

Durchbrechen ! (96-97)

„Dein General befiehlt Dir den Durchbruch!“

Der Charakter wird abkommandiert frontal anzugreifen. Folgt er dem Befehl nicht, so kann das unangenehme Konsequenzen nach sich ziehen. Folgt der Charakter dem Befehl bedeutet dies 1w10 zusätzliche Schadenspunkte für ihn, allerdings auch 4 zusätzliche Ruhmpunkte und er ist mit einer kleinen Einheit durchgebrochen.

Tod oder Gnade (98-99)

„Zwischen den Strebenden und Verwundeten bittet Dich ein Feind darum, ihm zu helfen oder seine Qualen zu beenden.“

Entscheidet sich der Charakter dafür, ihn zu töten, so hat dies keine gesonderten, regeltechnischen Auswirkungen für die Schlacht. Hilft er dem gefallenen Feind, so hat er eventuell einen Verbündeten. Dafür muss er die nächste Runde jedoch im Rückzug verbringen mit einem Malus von vier auf seinen Kriegshandwerkwurf. Trifft er in derselben Schlacht auf einen Feind im Zweikampf, so kann er hoffen, dass dieser ihm dieselbe Gnade zuteil werden lässt (SL Wahl).

Raserei (100)

„Für kurze Zeit senkt sich ein roter Vorhang und Du verfallst dem Blutrausch. Als Du wieder zu Dir kommst, bist Du von Deiner Einheit abgeschnitten.“

Der Held hat sich zwar durch die feindlichen Einheiten gemetzelt und bekommt zwei Ruhmpunkte mehr, steht aber alleine auf dem Schlachtfeld. Selbst wenn er die nächste Runde im Rückzug verbringt, wird er 1w10 zusätzlichen Schaden bekommen, wenn er sich nichts anderes einfallen lässt, oder von seiner Einheit abgeschnitten bleiben.

Kriegsfürsten

Manchmal kommt es vor, dass Charaktere das Kommando über ihre eigene Armee haben und die Verantwortung für die strategische Vorgehensweise tragen. In diesem Fall kann es interessant sein, komplexere Regeln für den dramatischen Verlauf des Gefechts anzuwenden, wenn es darum geht, dass sich den Gegner einzuschätzen und sein taktisches Geschick als Kriegsfürst von Kreijor unter Beweis zu stellen. Das Können eines Generals und seine Entscheidungen wirken sich direkt auf die Überlebenschancen seiner Untergebenen aus. Die Generäle der gegnerischen Armeen führen vor jeder Runde einen Wurf auf ihre Fertigkeit Taktik (Int) aus. Die Wurfsergebnisse werden miteinander verglichen. Der Sieger erhält die Differenz als Bonus, den untergegebene Charaktere auf der Schlachtenglückstabelle direkt zu ihren Würfen addieren dürfen. Ist die Differenz fünf oder mehr, so hat die Armee des Gewinners auch den Vorteil.

Wer hat den Vorteil?

Nachfolgend sind die wesentlichen Faktoren genannt, die ein siegreiches Heer von einem mit schlechten Chancen unterscheidet. Die Bonusse werden direkt zum vergleichenden Taktikwurf der Generäle, die den jeweiligen Vorzug für sich verbuchen können, als Modifikation aufaddiert. Der SL sollte hierbei beachten, dass es auch Armeen gibt, die sich in bestimmten Punkten nahezu ebenbürtig sind.

Zahlenmäßige Überlegenheit

Der General, dessen Armee zahlenmäßig überlegen ist, erhält einen Bonus von eins auf seinen Wurf, für das Verhältnis, in welchem seine Truppen dem Feind überlegen sind. Ein General, der dreimal so viele Truppen wie sein Gegner hat, bekommt demnach einen Bonus von drei.

Magie

Hat eine Armee stärkere Magie, Priester oder Artefakte als ihre Gegner, so gibt dies einen Bonus von zwei auf den Wurf. Ist die Magie besonders stark überlegen, so ist der Bonus vier.

Moral

Die Moral von Truppen, die ihre Heimatstadt verteidigen, professionelle Söldner oder Elitetruppen sind oder von einem berühmten Helden angeführt werden, ist höher, als die von Milizen, einem geschwächten Heer, Leibeigenen die zum Dienst an der Waffe gezwungen werden oder einfachen Untoten. Der SL berücksichtigt hier die besonderen Umstände. Die höhere Moral verleiht einen Bonus von drei auf den Wurf.

Terrain

Die richtige Ausnutzung des Terrains hat schon so manche Schlacht entschieden. Ein General, der seine Bogenschützen auf erhöhten Positionen platziert hat, das Schlachtfeld präpariert, oder die besseren Einheiten für das Terrain hat (z.B. Kavallerie auf offenem Gelände), bekommt einen Bonus von zwei auf den Wurf. Verteidigt die eigene Armee Befestigungsanlagen, so ist der Bonus vier. Handelt es sich dabei um eine richtige Burg, so ist der Bonus sogar sechs und hat der Gegner keine Belagerungsmaschinen, so liegt der Bonus bei neun.

Ausbildung der Truppen

Wer die erfahreneren, besser ausgebildeten Truppen hat, bekommt einen Bonus von drei.

Ausrüstung

Die Qualität der Ausrüstung der Armee bestimmt nicht nur darüber, ob die Soldaten gute Waffen und Rüstungen haben, sondern ob die Armee Belagerungen durchführen und bewegliche Kavallerie einsetzen kann. Wer die bessere Ausrüstung hat erhält einen Bonus von drei.

Verlauf der Schlacht

War die eigene Armee in der letzten Runde im Vorteil und gab es auf der eigenen Seite im Verhältnis wenig Verluste, während sie auf der Seite des Gegners hoch waren, so erhält der General einen weiteren Bonus von drei.

Besonderer Vorteil

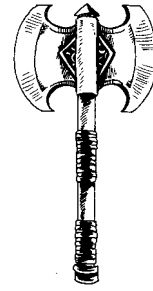
Bestimmte Truppen sind speziell dafür ausgebildet, gegen andere zu kämpfen. Beispielsweise Paladine und Priester des Lichts gegen Untote und Dämonen. Auch spezielle Artefakte und besonderes, magisches Terrain oder Witterungsverhältnisse können Einfluss auf die Schlacht nehmen. So können Krask in großer Hitze besser kämpfen als Menschen und Trolle sind an die Kälte des Nordens gewöhnt. Ein General, dessen Armee einen besonderen Vorteil für sich verbuchen kann, erhält einen Bonus von drei.

Taktiken (optional)

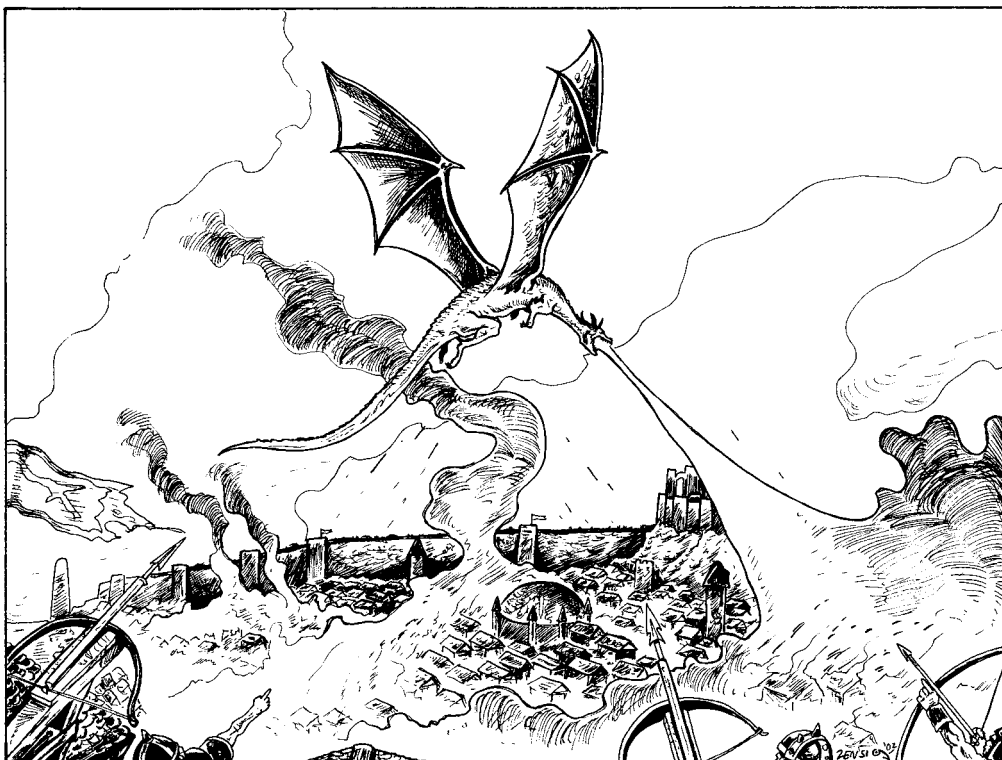
Jeder Kommandeur kann einmal pro Runde eine Taktik als Vorgehensweise für seine Truppen befehlen. Diese teilt er dem SL mit. Ist ein anderer SC der gegnerische Kommandant, so geschieht dies geheim. Beide Generäle können versuchen sich gegenseitig einzuschätzen, bevor sie ihre Taktik festlegen. Hierfür wird ein entgegengesetzter Wurf auf Empathie (Cha) abgelegt, da die Einschätzung die Persönlichkeit des Gegners aufgrund von eigenen Erfahrungen oder seinem Ruf vom Hörensagen in den Vordergrund rückt. Ihre militärischen Berater (vielleicht ein SC?) können sie dabei unterstützen, wie bei Kombinierte Aktionen beschrieben. Wahlweise kann der SL auch beschließen, die Abschätzung des Gegners rollenspielerisch, vielleicht sogar mit Spionage

auszuspielen. Gewinnt ein General seinen entgegengesetzten Wurf mit drei Erfolgen, so erfährt er die Taktik seines Gegners, bevor er seine eigene festlegen muss und kann sich daraufhin für eine Taktik entscheiden.

In der linken Spalte sucht jeder Kommandant sich daraufhin seine Vorgehensweise heraus. Die Taktik des Gegenspielers wird jetzt bekannt gegeben und in der oberen Spalte nachgesehen. Im Falle eines NSC Gegenspielers entscheidet der SL über sie. Dort, wo sich die Spalten in der Tabelle treffen steht die Modifikation, die der Kommandant für seine Entscheidung auf den vergleichenden Taktikwurf (siehe oben) erhält. Der SL bindet die aus den Befehlen resultierenden Ergebnisse in seine Erzählungen mit ein.



	Assassinen schicken	Reserven angreifen	Schlachtfeld präparieren	Truppen verstecken	Späher schicken	Demoralisieren	Rückzug anordnen	Frontaler Angriff	Vormarsch	Flanke attackieren	Position halten	Reserven schützen
Assassinen schicken	0	-2	-2	+2	-3	-2	+3	-1	0	+5	+1	-4
Reserven angreifen	+2	0	+1	-2	-4	+3	-1	+3	+2	-2	+1	-5
Schlachtfeld präparieren	+2	-1	0	+2	-3	-2	-2	+4	+1	-2	-1	-2
Truppen verstecken	-2	+2	-2	0	-5	-3	+2	+2	+1	+5	-2	-1
Späher schicken	+3	+4	+3	+5	0	-4	-2	-4	-1	+2	-2	+2
Demoralisieren	+3	-3	+2	+3	+4	0	+3	-4	+2	-3	+2	+1
Rückzug anordnen	-3	+1	+2	-2	+2	-3	0	-4	-1	+4	-2	0
Frontaler Angriff	+1	-3	-4	-2	+4	+4	+4	0	-1	-4	-2	+2
Vormarsch	0	-2	-1	-1	+1	-2	+1	+1	0	-2	+1	+3
Flanke attackieren	-5	+2	+2	-5	-2	+3	-4	+4	+2	0	-2	-2
Position halten	-1	-1	+1	+2	+2	-2	+2	+2	-1	+2	0	0
Reserven schützen	+4	+5	+2	+1	-2	-1	0	-2	-3	+2	0	0



Die Schlachtenglückstabelle

Deine

Armee ist:

Deine Taktik ist:

Im Vorteil	Rückzug	Position halten	Angriff	Frontaler Angriff		
Gleichauf	Rückzug		Position halten	Angriff	Frontaler Angriff	
Unterlegen	Rückzug		Position halten	Angriff	Frontaler Angriff	
0 und weniger	Schaden: 3w10 Ruhmpunkte: 0 Heldentat: 5%	Schaden: 4w10 Ruhmpunkte: 0 Heldentat: 10%	Schaden: 5w10 Ruhmpunkte: 0 Heldentat: 10%	Schaden: 6w10 Ruhmpunkte: 0 Heldentat: 10%	Schaden: 7w10 Ruhmpunkte: 0 Heldentat: 10%	Schaden: 8w10 Ruhmpunkte: 1 Heldentat: 20%
1-5	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 0 Heldentat: 8%	Schaden: 3w10 Ruhmpunkte: 0 Heldentat: 10%	Schaden: 4w10 Ruhmpunkte: 0 Heldentat: 12%	Schaden: 5w10 Ruhmpunkte: 0 Heldentat: 15%	Schaden: 6w10 Ruhmpunkte: 1 Heldentat: 20%	Schaden: 7w10 Ruhmpunkte: 2 Heldentat: 30%
6-10	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 0 Heldentat: 10%	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 0 Heldentat: 12%	Schaden: 3w10 Ruhmpunkte: 1 Heldentat: 15%	Schaden: 4w10 Ruhmpunkte: 1 Heldentat: 20%	Schaden: 5w10 Ruhmpunkte: 2 Heldentat: 30%	Schaden: 6w10 Ruhmpunkte: 3 Heldentat: 40%
11-15	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 0 Heldentat: 12%	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 1 Heldentat: 25%	Schaden: 3w10 Ruhmpunkte: 1 Heldentat: 30%	Schaden: 3w10 Ruhmpunkte: 1 Heldentat: 40 %	Schaden: 3w10 Ruhmpunkte: 3 Heldentat: 50%	Schaden: 5w10 Ruhmpunkte: 4 Heldentat: 55%
16-20	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 1 Heldentat: 20%	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 1 Heldentat: 25%	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 2 Heldentat: 35%	Schaden: 3w10 Ruhmpunkte: 2 Heldentat: 50%	Schaden: 3w10 Ruhmpunkte: 3 Heldentat: 55%	Schaden: 4w10 Ruhmpunkte: 5 Heldentat: 60%
21-25	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 1 Heldentat: 25%	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 2 Heldentat: 30%	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 3 Heldentat: 40%	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 4 Heldentat: 55&	Schaden: 3w10 Ruhmpunkte: 5 Heldentat: 60%	Schaden: 3w10 Ruhmpunkte: 6 Heldentat: 70%
26-30	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 1 Heldentat: 30%	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 2 Heldentat: 35%	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 3 Heldentat: 45%	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 4 Heldentat: 60%	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 5 Heldentat: 65%	Schaden: 3w10 Ruhmpunkte: 7 Heldentat: 80%
31-35	Schaden: 0 Ruhmpunkte: 2 Heldentat: 35%	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 3 Heldentat: 40%	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 4 Heldentat: 50%	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 5 Heldentat: 65%	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 6 Heldentat: 70%	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 8 Heldentat: 90%
36-40	Schaden: 0 Ruhmpunkte: 2 Heldentat: 38%	Schaden: 0 Ruhmpunkte: 3 Heldentat: 45%	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 4 Heldentat: 50%	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 5 Heldentat: 70%	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 7 Heldentat: 80%	Schaden: 2w10 Ruhmpunkte: 9 Heldentat: 100%
41+	Schaden: 0 Ruhmpunkte: 3 Heldentat: 40%	Schaden: 0 Ruhmpunkte: 4 Heldentat: 50%	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 5 Heldentat: 60%	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 6 Heldentat: 75%	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 8 Heldentat: 90%	Schaden: 1w10 Ruhmpunkte: 10 Heldentat: 100%

Der Wurf auf die Schlachtenglückstabelle wird mit 2w10 plus der Fertigkeit Kriegshandwerk (Kon) ausgeführt. Der RS wird vom Schaden abgezogen. Geschützte Adelige, Magier und Priester erhalten 1w10 Schaden weniger. Charaktere, die im Rückzug sind, dürfen ihren VW vom Schaden anstelle des RS abziehen.