

# Scharmützel-Regeln für Ilaris

Für ein Abenteuer wie *Von Eigenen Gnaden* halte ich die Massenkampf-Regeln (Ilaris 62) für zu wenig konkret (und mit *Anführen* auch zu sehr von einem einzelnen Wert abhängig). Deshalb würde ich vorschlagen, die normalen Kampfregeln mit manchen Anpassungen nach oben zu skalieren.

Zur Vereinfachung im Umgang mit den Scharmützeln gibt es ein Excel-Sheet, in welchem die Kampfgruppen (= Haufen) ähnlich der gewöhnlichen Ilaris-Helden kreierte und verwaltet werden können. Im Folgenden wird immer wieder auf dieses Sheet verwiesen.

## Inhalt

|     |                                                                 |    |
|-----|-----------------------------------------------------------------|----|
| 1   | Glossar .....                                                   | 2  |
| 2   | Maßstabsfestlegung .....                                        | 3  |
| 3   | Haufen-Prämissen .....                                          | 3  |
| 4   | Entwicklung der Haufen (Haufen-EP, Stufen, Eigenschaften) ..... | 4  |
| 5   | Manöver .....                                                   | 5  |
| 6   | Wunden = Verluste, Konter Moral, Erschöpfung im Kampf .....     | 7  |
| 7   | Bewegung .....                                                  | 7  |
| 8   | Formation (optional) .....                                      | 8  |
| 9   | Schlachtfaktoren führen zum Schlachtmodifikator .....           | 9  |
| 9.1 | Ausgangswerte: .....                                            | 9  |
| 9.2 | Änderungsmöglichkeiten vor Scharmützelbeginn .....              | 10 |
| 9.3 | Änderungen während des Scharmützels .....                       | 10 |
| 9.4 | Anmerkung zur Moral: .....                                      | 11 |
| 9.5 | Einschüchtern (optional) .....                                  | 12 |
| 9.6 | Sich Aufpeitschen (optional) .....                              | 12 |
| 10  | Loyalität (optional) .....                                      | 12 |
| 11  | Gattungen und Haufenart (optional) .....                        | 12 |
| 12  | Anführer .....                                                  | 14 |
| 13  | Schicksalspunkte und Eigenheiten .....                          | 14 |
| 14  | Belagerung (Vorüberlegungen) .....                              | 15 |
| 15  | Seekampf (Vorüberlegungen) .....                                | 16 |
| 16  | Heldengruppen als Haufen .....                                  | 16 |
| 17  | Umgang mit dem Excel-Sheet .....                                | 17 |



### 1 Glossar

Übersicht der neu definierten Regelbegriffe (sie werden in den angegebenen Kapiteln genauer erklärt; die Tabelle hier dient nur der Übersicht):

| Begriff                                  | Kurzdefinition                                                                                                                                                                                       | Kapitel            |
|------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| <b>Haufen</b>                            | Bezeichnung für die einzelnen Kampfgruppen                                                                                                                                                           | 2, 3, 4            |
| <b>Maßstab</b>                           | Spielrelevante Größe der Kampfgruppen/Haufen (gilt für alle an einem Scharmützel beteiligten Gruppen einheitlich); bestimmt auch Hexfeldgröße und Länge der INI-Phase (SIP)                          | 2, 3               |
| <b>Zeit-Teiler</b>                       | Optionale Teilmaßstabsmodifikation v. a. aus erzählerischen Gründen, die eine schnellere Aktionenfolge ermöglicht, dafür die BP verringert.                                                          | 3, 7               |
| <b>Scharmützel-Initiativ-Phase (SIP)</b> | Die INI-Phase im Scharmützelkampf (nicht zu verwechseln mit den INI-Phasen im Ilaris-Nahkampf, die zeitlich nicht deckungsgleich sind: Eine SIP umfasst normalerweise mehrere Nahkampf-INIT-Phasen). | 3                  |
| <b>Bewegungspunkte (BP)</b>              | Freie Aktion Schritt und GS* zusammengefasst ergeben die Zahl der BP, die ein Haufen in einer SIP zur Verfügung hat.                                                                                 | 7, 11              |
| <b>Schlachtmodifikator</b>               | Spezifischer Modifikator für alle Proben eines Haufens. Ergibt sich aus den einzelnen Schlachtfaktoren (Position, Informationsstand, Haufenerfahrung, Anführen, Moral, Wundenmali, RW).              | 9                  |
| <b>Position</b>                          | Ein Schlachtfaktor, der Untergrund, Stellung zum Gegner u. dgl. zusammenfasst.                                                                                                                       | 9                  |
| <b>Informationsstand</b>                 | Ein Schlachtfaktor, der das Wissen über den Gegner und über den Kampfort zusammenfasst.                                                                                                              | 9                  |
| <b>Haufenerfahrung</b>                   | Ein Schlachtfaktor, der aus Eingespieltheit und Ausbildung des Haufens resultiert.                                                                                                                   | 4                  |
| <b>Formation</b>                         | Optional: Je enger, desto unbeweglicher, aber desto höher ist auch die Wundschwelle.                                                                                                                 | 8                  |
| <b>Aufstellung</b>                       | Entspricht den Kampfstilen (die Fluff-mäßig umbenannt werden).                                                                                                                                       | 5                  |
| <b>Moral (MO)</b>                        | Zeigt Motivation und auch Loyalität des Haufens an. Wird benötigt für diverse Gegenproben, für Einschüchtern und ist in einer abgeleiteten Form ein Schlachtfaktor.                                  | 9, 3, 5, 6, 11, 14 |
| <b>Auskundschaften (AK)</b>              | Fertigkeit eines Haufens, die den Informationsstand verbessert (Aufklärung, Beobachtung, Boten)                                                                                                      | 3, 9               |
| <b>Gattung</b>                           | Optional: Truppengattung (z. B. leichtes Fußvolk) → Auswirkungen auf die Bewegung                                                                                                                    | 11                 |
| <b>Haufenart</b>                         | Optional: Wie ist der Haufen organisiert (Garde, Waffentreue, Söldner etc.). Hat Auswirkungen auf die Moral.                                                                                         | 11                 |



### 2 Maßstabsfestlegung

Der Meister bzw. die Spieler legen den Maßstab für die Haufengröße fest.

*Die fünf Spieler haben 100 Kämpfer zur Verfügung. Jetzt können sie z.B. den Maßstab auf 20 festlegen, sodass 5 Haufen zustande kommen. Der Meister teilt die Gegner ebenfalls in 20er Haufen auf.*

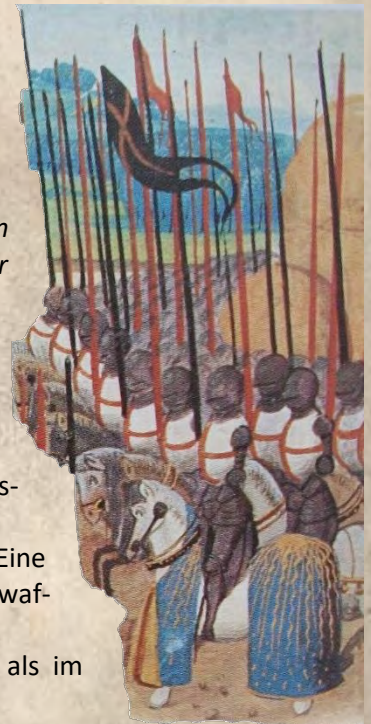
### 3 Haufen-Prämissen

- Die Haufen werden im Folgenden von den Spielern wie ihre Helden geführt, nach den (fast) gleichen Regeln wie im gewöhnliche Kampf. Der Meister übernimmt wie immer die Gegnerhaufen.
- Beim Spiel mit Bodenplänen verändert sich der **Hexfeldplan-Maßstab**. Eine Hexfeldseite ist Wurzel aus Haufen-Maßstab Schritt lang. Die RW der Fernwaffen verändert sich entsprechend.
- Eine **Scharmützel-Initiativphase** währt abhängig vom Maßstab länger als im Standardkampf. Sie dauert  $4 \cdot (\text{Wurzel aus Haufen-Maßstab})$  in Sekunden.
- Diese Überlegungen führen zu folgenden Skalierungsprodukten je nach Haufen-Maßstab (hier nur ein Auszug, die gesamte Tabelle findet sich im Excel-Sheet; wem das zu viele verschiedene Werte sind, der kann das auch handwedeln, da es meist nicht relevant sein dürfte):

| Maßstab | Aktionen/Hexfeldlänge | RW 2 | 4 | 8 | 16 | 32 | 64 |
|---------|-----------------------|------|---|---|----|----|----|
| 2       | 1                     | 1    | 3 | 6 | 11 | 23 | 45 |
| 3       | 2                     | 1    | 2 | 5 | 9  | 18 | 37 |
| 4       | 2                     | 1    | 2 | 4 | 8  | 16 | 32 |
| 8       | 3                     | 1    | 1 | 3 | 6  | 11 | 23 |
| 10      | 3                     | 1    | 1 | 3 | 5  | 10 | 20 |
| 12      | 3                     | 1    | 1 | 2 | 5  | 9  | 18 |
| 13      | 4                     | 1    | 1 | 2 | 4  | 9  | 18 |
| 16      | 4                     | 1    | 1 | 2 | 4  | 8  | 16 |
| 20      | 4                     | 0    | 1 | 2 | 4  | 7  | 14 |
| 32      | 6                     | 0    | 1 | 1 | 3  | 6  | 11 |
| 50      | 7                     | 0    | 1 | 1 | 2  | 5  | 9  |
| 100     | 10                    | 0    | 0 | 1 | 2  | 3  | 6  |

Die 2. Spalte ist relevant für Zauberdauern und Heldentaten (bei einem Maßstab von 100 hat ein Held also 10 INI-Phasen Zeit, ehe die nächste SIP seines Haufens beginnt). Für die eigentlichen Scharmützelregeln spielt sie keine Rolle. Dem Spiel mit Bodenplänen dienen die Spalten ab der dritten, die die Umrechnung der Fernkampf-Reichweiten auf die unterschiedlichen Maßstäbe beinhaltet.

- Je höher der Haufen-Maßstab, desto abstrakter ist die AT zu verstehen: Sie besteht dann aus eigentlich mehreren Angriffen, die regeltechnisch wie einer gewertet werden. Optional könnte man die Zeit halbieren (vierteln etc.), um näher an der Nahkampf-INITI-Phasen-Länge zu sein. Dementsprechend müssen dann aber auch die BP halbiert, geviertelt etc. werden. Im Excel-Sheet ist das über den **Zeit-Teiler** möglich.



- Der **Gesamtwert des Haufens** in den relevanten Werten entspricht dem ungefähren Durchschnitt der Einzelkämpfer (evtl. schätzen über die in Ilaris 8 angegebene Kompetenztable; tendenziell abrunden (Schwachpunkte in der Phalanx wiegen schwer)).

Die relevanten Werte:

- AT
- VT
- GE (nur für die GS)
- KO (nur für WS und DH)
- KK (nur für TP+)
- MU (nur als Grundlage für den Moral-Wert, s. S. 9)
- Handwerk (Holzbearbeitung für Schanz-, Sappeur-, Maschinen- und Mineurarbeiten)
- Auskundschaften (AK), ein Wert, der durch den ungefähren Durchschnitt aus Anführen, Sinnesschärfe, Pirschen, Laufen, Reiten und VT gebildet wird
- Heilkunde (HK), Reiten (REI)
- Der abgerundete Durchschnitt gilt auch für **Bewaffnung** und **Rüstung**, so sie nicht einheitlich sind (ein einzelner Speerkämpfer unter Schwertkämpfern fällt wohl nicht ins Gewicht). Tendenziell setzen sich hierbei die Werte der schlechteren Ausrüstung (Bewaffnung, Rüstung) durch, insbesondere orientiert sich die RW an den kürzeren Waffen (deshalb wäre eine einheitliche Bewaffnung von Vorteil). Falls hierbei allerdings unbefriedigende Ergebnisse zustande kommen, sollten die Haufen anders eingeteilt werden bzw. es sollte ein anderer Maßstab gewählt werden.
- Die **INI** speist sich aus dem *Anführen*-PW des Anführers oder alternativ (optional) aus dem *Anführen*-PW (oder einer entsprechenden Freien Fertigkeit) eines Heerführers (also eines Anführers mehrerer Haufen), falls es einen solchen gibt (das sorgt dafür, dass die einzelnen Haufen koordiniert vorgehen können; wenn das Schlachtchaos begonnen hat und die Boten nicht mehr zum Heerführer durchdringen, kann auch wieder der *Anführen*-PW des konkreten Haufen-Anführers für die INI relevant werden (optional)).
- Haufen können auch mehrere **Angriffsarten** haben (Fernkampf und Seitenwaffen etwa). Der Wechsel ist nach jeder SIP möglich.

## 4 Entwicklung der Haufen (Haufen-EP, Stufen, Eigenschaften)

Sobald ein Haufen formiert wird, wird er wie ein eigener Charakter weiterentwickelt (nur auf deutlich weniger Werte beschränkt – vgl. S. 3). Das heißt insbesondere, dass der Haufen EP für Ausbildung, Übungen und Einsätze bekommt. Der Meister sollte für die Grundausbildung etwa 100 EP geben, für die ersten paar kleineren Scharmützel genauso viele. Je höher die Stufe, desto sparsamer sollten die EP verteilt werden (nach dem 100. Scharmützel gibt's kaum neue Erfahrung). Wenn sich erfahrene Kämpfer zu einer Einheit finden, müssen sie nicht bei 0 Haufen-EP anfangen; der Meister bestimmt die Anfangs-EP (die desto höher sind, je mehr der Haufenteilnehmer bereits früher in eingespielten Haufen waren und je bessere Kampfwerte (also Kampferfahrung) die einzelnen Kämpfer aufweisen). Sollte ein Ausbilder einem Haufen eine neue Taktik beibringen (also ein Manöver), kann der Meister dem Haufen für den Lehrvorgang die dafür nötigen EP zugestehen.



# Ilaris - Scharmützel

## Seite 5

Die EP können (nur) für passive Vorteile/Eigenschaften der Haufen und Manöver ausgegeben werden (Voraussetzungsbäume orientieren sich an der Haufenerfahrung nach folgender Maßgabe: Stufe I ab „erprobt“, Stufe II ab „erfahren“, Stufe III ab „Experte“, Stufe IV mit „Elite“; der Ausbildungsstand ersetzt also in allen Fällen die Attribute als Erwerbsvoraussetzung).

Sie führen zudem zu einem Stufenanstieg (angelehnt an Ilaris 8):

| Erfahrung            | EP     | Voraussetzung für den Erwerb von Vorteilen |
|----------------------|--------|--------------------------------------------|
| <b>Unausgebildet</b> | 0      |                                            |
| <b>Ungeübt</b>       | 100 EP | Basismanöver                               |
| <b>Erprobt</b>       | 200 EP | Stufe I                                    |
| <b>Erfahren</b>      | 300 EP | Stufe II                                   |
| <b>Experten</b>      | 400 EP | Stufe III                                  |
| <b>Elite</b>         | 500 EP | Stufe IV                                   |

Die Voraussetzungen führen also dazu, dass ein Haufen mit Erreichen der Stufe *ungeübt* plötzlich alle Basismanöver zur Verfügung hat (hier kann man als Meister natürlich auch einschränken), die 100 EP für *ungeübt* aber noch nicht einsetzen darf. Mit Erreichen der Stufe *erprobt* hat man dann mit einem Mal 300 EP zur Verfügung.

Über die EP können Vorteile erworben werden (bestimmte passive Vorteile wie Flink oder Manöver; vgl. dazu das Excel-Sheet, Reiter Ressourcen).

## 5 Manöver

Die Ilaris-Manöver bieten verschiedene Spielmechaniken, die sich auch für den Scharmützelkampf deuten lassen. Die Basismanöver kann jeder Haufen ab „ungeübt“ anwenden. Für die anderen Manöver müssen Haufen-EP ausgegeben werden.

Hier einige Vorschläge, wie Ilaris-Kampf-Manöver umgedeutet werden können (weitere finden sich im Excel-Sheet):



| Manöver          | Umdeutung für Scharmützelkampf                |
|------------------|-----------------------------------------------|
| Ausweichen       | Lösen                                         |
| Entwaffnen       | Formation zerstören, Keil                     |
| Umklammern       | Einfassen                                     |
| Umreißen         | Ausmanövrieren                                |
| Wuchtschlag      | Fester Angriff, Flankenangriff oder Ähnliches |
| Ausfall          | Zurückdrängen                                 |
| Befreiungsschlag | Geschicktes Aufteilen                         |
| Doppelangriff    | Doppelschlag                                  |
| Hammerschlag     | Entscheidungsschlag                           |
| Klingentanz      | Hinterhand                                    |
| Niederwerfen     | Festsetzen                                    |
| Riposte          | Konter                                        |
| Stumpfer Schlag  | Abnutzungskampf                               |

# Ilaris - Scharmützel

## Seite 6

|                    |                                                                                                                                                      |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Betäubungsschlag   | Ablenkungsmanöver                                                                                                                                    |
| Volle Defensive    | Halten, Massieren, Igel, Zange (gegen Keil)                                                                                                          |
| Kraftvoller Kampf  | Breite Aufstellung (erhöht Schlagkraft (da mehr gleichzeitig zuschlagen können, TP-Zuschlag) und Streuung (Befreiungsschlag), bessere Position (+1)) |
| Schneller Kampf    | Bewegliche Aufstellung (schwerer auszurechnen (der AT-Bonus), schnell am Gegner (RW-Vorteil auch eine RW geringer))                                  |
| Parierwaffenkampf  | Flexible Aufstellung (kleinere Untergruppen, die auch unabhängig reagieren (Manöver-Bonus) und gute Position haben (+1))                             |
| Beidhändiger Kampf | Zangenaufstellung (zwei wie unabhängig agierende Flanken, wobei man nicht weiß, welche Seite zuerst agiert (AT, Doppelschlag))                       |
| Schildkampf        | Festungsstellung (VT)                                                                                                                                |

### Regeländerungen zu

- Entwaffnen: Gegenprobe: Moral (s. S. 9), Effekt: Formation -1 (-1/HQ), 'Waffe aufheben' entfällt
- Umklammern: Gegenprobe vergleichendes Anführen (bis dahin Malus von X)
- Umreißen/Niederwerfen: Gegenprobe: Moral, Effekt: Position -1 (-1/HQ), 'Aufstehen' entfällt
- Volle Defensive: In Kombination mit Schildträgern erleichtert es die Abwehr von Fernkampfangriffen um 8!
- Kampfstile: sind jetzt *Aufstellungen* (nicht zu verwechseln mit *Formation*, s. S. 8). Schildkampf ist mit allen Kampfstilen möglich (da Kampfstile ja als Aufstellung interpretiert werden) bzw. für den Schildkampfstil (= Festungsstellung) entfällt die Voraussetzung *Bewaffnung mit Schild*.
- Kraftvoller Kampf und Parierwaffenkampf: Die Verhinderung des Kampfes im Rücken bzw. der Untergrundbonus werden in eine Positionverbesserung von 1 umgedeutet. [Auch wenn das für den Kraftvollen Kampf eigentlich nicht sonderlich logisch erscheint.]
- Trefferzonen und Gezielter Schlag: sind nicht implementiert (man könnte sich hier DSA-4-Regelungen vorstellen: Wenn eine der sechs Haufenabteilungen verwundet wird, hat diese bei der nächsten VT einen (zusätzlichen) Malus von 2 etc.; würde eine weitere taktische Komponente bieten – aber auch mehr Verwaltungsaufwand)



### 6 Wunden - Verluste, Konter Moral, Erschöpfung im Kampf

Eine **Wunde** bedeutet im Scharmützel Verluste (pro Wunde wird ein Achtel der Kämpfer eines Haufens kampfunfähig (tot, zu schwer verletzt, Flucht, Aufgabe etc.)). Wundschmerz, Kampfunfähigkeit und Blutungsunterdrückung werden mit **Moral** (siehe auch unten: Schlachtfaktoren) gekontert. (Moral-)Be-täubung steht dabei für den Vorgang des Sammelns nach dem Rückschlag, um wieder einsatzbereit zu sein. Kampfunfähigkeit entspricht der Aufgabe. Blutungen sind Auflösungserscheinungen des Haufens. Heilung geht über Verstärkung/Reserve/Reorganisation, wobei sich eventuell die Haufenwerte än-dern.

- Triumph bei einer **Moral-Probe** bedeutet die Erhöhung der Moral um 1. Patzer bei der Probe be-deutet eine Wunde (ein Achtel des Haufens flieht oder ergibt sich). Waffentreue und Horden (siehe unter *Haufenart*) haben eine höhere Triumph- und Patzerchance.
- Bei Haufen, die **kleiner als der Maßstab** sind (s. S. 3), wird von vornherein von anteilmäßigen Wunden ausgegangen (Beispiel: *Die Spieler legen den Maßstab auf 20 fest, haben aber nur 92 Kämpfer zur Verfügung. Das heißt, sie können vier 'gesunde' Haufen ins Feld führen. Der fünfte besitzt bereits drei Wunden (und damit auch Wundschmerzabzüge, (welche sich auch auf die Moral auswirken)). Alternativ könnte man den fünften Haufen auch als Reserve für die anderen Haufen verwenden, die Gefallenen wieder auffüllen (und somit 'Wunden' heilen – das sollte über Anführen und eine Haufen-Aktion Bereit-machen und evtl. Bewegung abgehandelt werden).*
- Optional: Eventuell kann man über **Koloss** I und II auch größere Haufen simulieren (auch dann, wenn zwei Haufen sich zusam-men-tun (wieder über Anführen, Bereitmachen, Bewegung).
- Optional: Das Spiel mit der **Erschöpfung** fördert Taktiken, die auf eine Reserve achten. Alle 4 SIP Kampf bewirkt einen Punkt Erschöp-fung, alle 4 SIP Ausruhen regeneriert einen Punkt. Ein Haufen kann bereits mit Erschöpfung in den Kampf starten (nach einem Gewaltmarsch etwa).



### 7 Bewegung

Läuft fast wie im normalen Kampf ab, nur dass Drehung auch einen Bewegungspunkt (BP) kostet (spie-gelt die komplizierte Abstimmung in der Formation wider). Kontrollbereiche werden ebenso berück-sichtigt. Bewegung geht über die freie Aktion Schritt (2 BP), über die kombinierbare Aktion Bewegung (GS in BP; unsicherer Untergrund und Wald kosten 2 BP, unwegsamer Untergrund 4 BP (wenn über-haupt passierbar), ausmanövriert GS/4, in gerader Linie GS\*2), über einen Ausfall und über eine Ent-fernung verändern (vgl. Ilaris-Regelwerk).

- Spiel mit Hexfeldern: Zwei Haufen stehen bei Nahkampfkontakt normalerweise auf eigenen Hex-feldern. Waffen mit RW 2 sind hier von Vorteil (+2), während Waffen mit RW 0 einen Malus erlei-den (-2, gemäß Ilaris 47).
- Wenn sich ein Haufen via Schritt (dann gegnerischer Passierschlag) oder Entfernung ändern noch weiter annähern möchte (was in einer **Auflösung beider Schlachtreihen** resultiert: Formation und Position minus eine Stufe für beide Haufen (s. S. 8 und S. 9.)), befinden sich beide Haufen auf einem Hexfeld (der verteidigende Haufen kann diese Aktion mit Auflaufen-lassen kontern (anders als in Ilaris 49 angegeben auch bei gleicher RW und bei gegnerischer freien Aktion *Schritt* möglich)). Das

kann in einen chaotischen Kampf münden (1 oder sogar 2 zählen auf jeden Fall als Patzer, Passierschläge unterstreichen die unübersichtliche Lage (vielleicht so: Jede Stufe Position Vorteil ermöglicht für den besser positionierten einen Passierschlag)). Jetzt kann das nachrückende Schwere Fußvolk die durch den Verlorenen Haufen durcheinandergebrachten Gegner leichter aufreiben.

Wenn man bei großem Maßstab die Zeit halbiert, viertelt usw., um eine höhere AT-Frequenz zu ermöglichen, werden auch die BP halbiert, geviertelt usw. (s. S. 3.: *Zeit-Teiler*)



## 8 Formation (optional)

Durch die Aktion *Bereit machen* kann man BP- (Bewegungspunkte) und WS-Punkte (Wundschwelle) hin- und herschieben. Man sagt also an, dass man in eine Gewalthaufen-Formation geht (WS+2), dafür aber unbeweglicher wird (BP-2).

Über Bewegung auf ein Hexfeld (*Auflösung beider Schlachtreihen*, s. S. 7) und über das Manöver Entwaffnen kann die gegnerische Formation beeinträchtigt werden.

| Benennung            | Verschiebung zu BP | Voraussetzungen                               | Typisch für                               |
|----------------------|--------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------------|
| Aufgelöste Formation | +2 BP, -2 WS       | Keine                                         | Panik, <i>Formation zerstören</i> (s.u.)  |
| Lockere Formation    | 1                  | Keine                                         | Horden, Unausgebildete, Verlorener Haufen |
| Normale Formation    | 0                  | Ausbildungsstand ungeübt                      | Leichte Truppen                           |
| Enge Formation       | -1                 | Ausbildungsstand Erfahren, gleiche Ausrüstung | Schwere Truppen                           |
| Gewalthaufen         | -2                 | Ausbildungsstand Experten, gleiche Ausrüstung | Garde im Schlachtzentrum                  |

### 9 Schlachtfaktoren führen zum Schlachtmodifikator

Folgende fünf Faktoren beeinflussen neben der RW (s. S. 7) und den Wundabzügen alle Proben für einen Haufen:

| Stufe | Proben-Modifikation | PW in Anführern/Moral | Anführer        | Moral           | Erfahrung     | Position      | Informationsstand |
|-------|---------------------|-----------------------|-----------------|-----------------|---------------|---------------|-------------------|
| I     | -8                  | 0-5                   | Anfänger/Keiner | verzweifelt     | Unausgebildet | Ausmanövriert | überrascht        |
| II    | -4                  | 6-9                   | Neuling         | unmotiviert     | Ungeübt       | Unterlegen    | uninformiert      |
| III   | -2                  | 10-13                 | Erprobt         | zögerlich       | Erprobt       | Unvorteilhaft | oberflächlich     |
| IV    | 0                   | 14-17                 | Erfahren        | pfllichtbewusst | Erfahren      | normal        | informiert        |
| V     | +2                  | 18-21                 | Experte         | motiviert       | Experten      | vorteilhaft   | vollständig       |
| VI    | +4                  | 22+                   | Legende         | fanatisch       | Elite         | Überlegen     | Geheimwissen      |

Untergrund und Sicht gelten für alle Beteiligten gleich und müssen deshalb im Normalfall nicht berücksichtigt werden. Untergrundunterschiede werden über Position gehandhabt. Sollten Vorteile angepasst oder Katzenhaft für den ganzen Haufen gelten, bekommt dieser eben den entsprechenden Bonus für Position.

[Insgesamt können da große Mali und auch Boni zustande kommen (auch wenn es eine Tendenz zur Mitte hin gibt). Vielleicht sollte man also die Schlachtfaktoren halbieren? Ginge etwas auf Kosten der Ilaris-Kompatibilität.]

#### 9.1 Ausgangswerte:

- Der Wert **Moral** wird gebildet aus dem durchschnittlichen MU-PW der Haufenmitglieder. Dieser Wert wird durch den Meister in Absprache mit den Spielern aus erzählerischen Gründen großzügig (im Rahmen von +8/-8) modifiziert: Ist der Haufen motiviert, bleiben Soldzahlungen aus, wird ein leichter Sieg erwartet, kämpft man für eine gerechte Sache, Grad der Freiwilligkeit, Ruf der Gegner etc. Eine Fahne erhöht die Moral um ca. 2.
- Informationsstand** ergibt sich aus der Spiellogik (war schon einmal jemand oder sogar der Anführer vor Ort, kennt man den Gegner aus früheren Begegnungen oder hat man ihn zumindest schon einmal gesehen). +4 ist hier sehr selten (da müssen Heimatort und Schüler des Gegners zusammenkommen). Viel wahrscheinlicher sind negative Werte (erhöht die Motivation für's *Auskundschaften*).



- **Position:** Wenn es zu einer Schlacht aus dem Aufmarsch herauskommt, beginnen beide Seiten in normaler Position (oder man würfelt mit W6: 1 ist -4, 2 ist -2, 3-5 ist 0, 6 ist +2). Beide Seiten können im Vorfeld auch auf Bewegungsmanöver zurückgreifen: vergleichendes Anführen (I, s. S. 14), die Position des Verlierers sinkt um eine Stufe und der Gewinner kann entscheiden, dass die Schlacht beginnt (muss aber nicht, um z.B. die Position nochmals zu verbessern). Häufig besetzt aber die eine Partei eine strategisch/taktisch vorteilhafte Position (Stufe V oder VI) und wartet auf die andere Partei (die natürlich Maßnahmen treffen kann, um den Positionsnachteil auszugleichen, ehe sie zum Sturm übergeht). Verschanzung und deren Bekämpfung kann auch über *Handwerk* geprüft werden.



### 9.2 Änderungsmöglichkeiten vor Scharmützelbeginn

Moral, Position und Informationsstand können vor Scharmützelbeginn noch verbessert werden.

- **Moral:** Zu Beginn des Kampfs oder in einer Reserve-Phase kann auch eine Rede (Anführen oder Rhetorik, evtl. auch Einschüchtern, Betören, Überreden gegen 16, I) von ca. 4 Minuten Dauer die Moral um 1 (+1/HQ) anheben (HQ kann alternativ für Redendauerhalbierung eingesetzt werden). Bei Misslingen sinkt die Moral um 2.
- **Informationsstand** kann durch Auskundschaften (AK) verbessert werden (Detailgrad des Konflikts legt der Meister fest, Talente, wenn auf Heldenebene ausgespielt: Anführen (um einen geeigneten Kampfplatz ausfindig zu machen), Pirsch, Sinnesschärfe, evtl. auch Wachsamkeit, Untertauchen, div. Athletik-Talente; es wird gegen die gegnerische Wahrnehmung bzw. gegen einen vom Meister festgelegten Wert zwischen 12 und 20 gewürfelt (je nachdem, wie geeignet die Umgebung generell ist). Bei Misslingen kann der Informationsstand sinken, der gegnerische Informationsstand steigen oder eine rollenspielerische Reaktion erfolgen.
- Für die Verbesserung der **Position** vor Kampfbeginn ist eine Anführen-Probe (I) gegen den gegnerischen Anführer nötig. (Bei mehreren Haufen ist's eine Gruppenprobe des besten/höchst-rangigen Anführers, Zusammenarbeit ist möglich.) Verschanzungen durch *Handwerk* (meist über mehrere SIP) können die Position verbessern.

### 9.3 Änderungen während des Scharmützels

- **Moral:** *Rückschläge* erzeugen je nach Schwere Abzüge auf den Moralwert (leichte Rückschläge einen Abzug von 1, mittelschwere Rückschläge einen Abzug von 2, schwere Rückschläge einen von 3). Eine Anführenprobe (I, gegen 12) verhindert den Moralabzug (einen weiteren Punkt Abzug pro HQ). Ein Triumph erhöht die Moral um einen Punkt. Ein Patzer verursacht eine Wunde (ein Teil der Kämpfer ist sehr stark demotiviert).

*Fortschritte* können der Motivation zuträglich sein (Heldentaten etwa, vgl. Ilaris 62, oder Wendungen äquivalent zu den Rückschlägen beim Gegner). Bis zur Grundmoral erhöht sich der Moralwert automatisch. Darüber hinaus muss eine Anführenprobe mit PW des angestrebten Moralwerts (Maximum: aktueller Wert + Grad des Fortschritts) gelingen, um die Moral entsprechend zu steigern (Triumph wieder ein Punkt höher, Patzer zieht einen Moralpunkt ab).

Die Einordnung des Rückschlags/Erfolgs in die dreistufige Wertung entscheidet der Meister (Anregungen s. Tabelle).

| Rückschlag/Erfolg | Max. Abzug/Zuschlag | Beispiel für Rückschlag/Fortschritt  |
|-------------------|---------------------|--------------------------------------|
| <b>Leicht</b>     | 1                   | Unerwartete Taktik                   |
| <b>Mittel</b>     | 2                   | Wunde, Verstärkung für Gegner        |
| <b>Schwer</b>     | 3                   | Fahne in feindliche Hände, 5.+ Wunde |

Manche Haufen (Horden und Waffentreue z.B.) sind anfälliger für Triumph und Patzer (um bis zu 4, s. S. 12).

In einer Aktion Konflikt kann ein Haufen *Einschüchtern* (s. S. 12) oder *sich Aufpeitschen* (s. S. 12).

- **Informationsstand:** Wird automatisch bei längerer Schlacht besser (auf beiden Seiten, Meisterentscheid). Kundschafter können den Prozess beschleunigen (mögliche Regelung: Aktion Konflikt AK mit X SIP Konzentration: X in SIP früher kommt es zur Verbesserung des Informationsstands; X kann auch über HQ erhöht werden; Probenwert ist 12 bis 20). Wenn mehrere Haufen koordiniert werden müssen, ist auch der Informationsaustausch zwischen den Anführern Teil des Schlachtfaktors *Informationsstand*. Ein funktionierendes Nachrichtensystem verbessert den Stand, abgefangene Boten verschlechtern ihn. Bei größeren Schlachten könnte man das Botensystem abstrakt als eigenen Haufen führen (optional): Wunden drohen, wenn ein Informationsweg durch einen gegnerischen Kontrollbereich führt (Passierschläge). VT steht für die Fähigkeit, Abfangversuchen zu widerstehen. AT steht dann für erfolgreiche Übermittlung (Info-Stand bleibt gleich). Über mehrere Runden gesammelte HQ in Höhe des Maßstabs erhöhen den Informationsstand bzw. dienen als Puffer für misslungene Proben. Noch abstrakter könnte man alternativ pro SIP auf AK würfeln, um zu zeigen, dass der Info-Stand gleichbleibt (auch hier HQ möglich).
- Beim Betreten eines ungünstigen Untergrunds verschlechtert sich die **Position** automatisch um die entsprechende Stufe und bleibt so lange schlechter, bis man den Untergrund wieder verlässt. Der Aufenthalt auf günstigem Untergrund gilt entsprechend mit Positionsbonus (zu ungünstigem und günstigem Untergrund siehe 'Gattungen'). Position lässt sich (erzählerisch bzw. via Hexfeldplan) auch durch die Manöver Entfernung verändern, Zurückdrängen/Ausfall, Finte, Schritt, Bewegung (evtl. in Kombination mit einer vergleichenden Anführungsprobe) verbessern. Ebenfalls positionsverbessernd wirken Verschanzung und deren Bekämpfung über eine Aktion Konflikt HW mit 4 SIP Konzentration.

### 9.4 Anmerkung zur Moral

Die Punkteänderungen betreffen den Moral-PW und nicht die sechsstufige Skala *Schlachtfaktor Moral* (die verändert sich also nur indirekt bei Änderungen des eigentlichen Moral-PW). Geprobt wird auf den Moral-PW bei 'Wundschmerz', 'Kampfunsfähigkeit unterdrücken', 'Blutungen verhindern' (s. S. 7), als Gegenprobe gegen manche Manöver (s. S. 5), beim Sich-Aufpeitschen und Einschüchtern (s. u.). Außerdem ersetzt Moral fällige Selbstbeherrschungsproben (Warten-Können (was angeblich die wichtigste Tugend des Soldaten ist), Gewaltmärsche durchstehen, Nächte durchwachen etc.).



### 9.5 Einschüchtern (optional)

Mit der Aktion Konflikt *Einschüchtern* (vergleichende Moral-Probe (I), modifiziert durch Schlachtfaktoren, die Vorteile Eindrucksvoll und evtl. durch weitere Umstände (martialisches Aussehen, besonders düstere Schlachtgesänge)) kann dem Unterlegenen 1 Punkt Moral geraubt werden (+1/HQ, Triumph ist Patzer bei Gegenseite (= Wunde)). Alternativ kann dem Gegner mit HQ 2 auch eine Wunde zugefügt werden (ein Teil der Kämpfer flüchtet).

Das Kommando „Haltet Stand“ stellt einen Moral-Verlust von 1 (+1/HQ) seit der letzten SIP wieder her. Moral-Wunden äquivalent (hier ist allerdings eine HQ von 2 vonnöten).

### 9.6 Sich Aufpeitschen (optional)

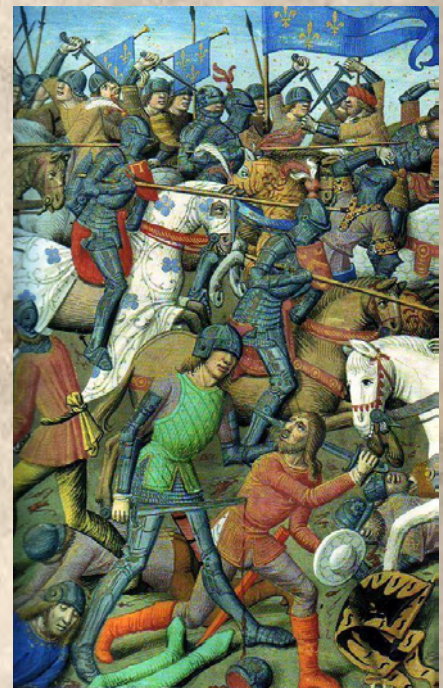
Aktion Konflikt. Moralprobe, (I, gegen 12), bei Erfolg erhöht sich Moral um 1 (+1/HQ), bei Misserfolg sinkt die Moral um 1; Patzer bedeutet Wunde; normalerweise baut sich die aufgepeitschte Moral pro SIP um 1 ab.

## 10 Loyalität (optional)

Entsprechend der Moral kann man auch einen Wert für Loyalität verwenden. Mit ihm wird dargestellt, ob z.B. ein Söldnerbanner nicht doch die Seiten wechselt oder Freischärler lieber ihre eigene Agenda durchziehen. Statt einer Probe kann solch ein Verhalten aber auch rollenspielerisch gelöst werden.

## 11 Gattungen und Haufenart (optional)

Gemäß Zusatzmaterial zu *Mit wehenden Bannern* gibt es im Wesentlichen 9 Gattungen und 5 Arten von Haufen, die im Folgenden mit verschiedenen Vor- und Nachteilen profiliert werden. Die Gattungen unterscheiden sich nach ihrer Eignung für verschiedene Gelände (über Änderung des Schlachtfaktors *Position* beim Aufenthalt im entsprechenden Gelände), die Haufenarten unterscheiden sich nach Moral (und Loyalität).



| Gattung                 | Beschreibung                                            | Bemerkung                                                       | Offenes Feld | Schwieriges Gelände | Wald | Befestigungen |
|-------------------------|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|--------------|---------------------|------|---------------|
| <b>Leichtes Fußvolk</b> | Einhandwaffen (oft mit Schild)                          | Max. <i>normale Formation</i>                                   | 0            | 0                   | 0    | 0             |
| <b>Schweres Fußvolk</b> | Zweihandwaffen oder lange Einhandwaffen mit Schild      |                                                                 | 1            | -1                  | -1   | -1            |
| <b>Leichte Reiterei</b> | Berittene mit eher leichter Ausrüstung, höherer AK-Wert | max. <i>normale Formation</i> , abgesessen wie Leichtes Fußvolk | 1            | -1                  | -2   | -2            |
| <b>Schwere Reiterei</b> | Berittene mit Lanze und schwerer Rüstung                | abgesessen wie Schweres Fußvolk                                 | 2            | -2                  | -3   | -3            |
| <b>Schützen</b>         | Bögen oder Armbrüste                                    | mit Seitenwaffe wie leichtes Fußvolk                            | 1            | -1                  | -3   | -1            |

# Ilaris - Scharmützel

## Seite 13

|                           |                                                                        |                                                                                    |   |    |    |    |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---|----|----|----|
| <b>Berittene Schützen</b> | Berittene mit Böden oder Armbrüsten                                    | mit Seitenwaffe wie leichte Reiterei, abgesehen wie Schützen oder Leichtes Fußvolk | 2 | -2 | -3 | -2 |
| <b>Bombarden</b>          | Leicht Gerüstete mit Feldgeschützen                                    | mit Seitenwaffe wie leichtes Fußvolk                                               | 1 | -1 | -3 | 1  |
| <b>Sappeure</b>           | Leicht Gerüstete Handwerker, hohe Handwerkswerte und passende Vorteile |                                                                                    | 0 | 0  | 0  | 0  |
| <b>Kombiniert</b>         | z.B. Ritter mit Knappe, Waffenknechten und Waffentreuen                |                                                                                    | 0 | -1 | -1 | -1 |

Absitzen oder Wechsel zu Seitenwaffenkampf erfordert Bereitmachen.

| Haufenart           | Beschreibung                                                                                                                                      | Moralmodi                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Waffentreue</b>  | Uneinheitliche Bewaffnung, meist <i>lockere Formation</i> , hohe Loyalität, meist geringer Ausbildungsgrad                                        | Stark Moral-anfällig (höhere Triumph-/Patzerchance bei Rückschlägen/Fortschritten und allen Moralproben), Grad nach Ausbildungsstufe (unausgebildet: Patzer bereits bei 4, Triumph bei 17; ungeübt bei 3/18, erprobt bei 2/19); |
| <b>Garde</b>        | Meist einheitliche Bewaffnung, hohe Loyalität, meist <i>enge Formation</i> oder <i>Gewalthaufen-Formation</i> , tendenziell hoher Ausbildungsgrad | Gegenprobe gegen Moralverschlechterungen um 2 erleichtert, evtl. Ruf vorhanden, der gegnerische Moral vor dem Kampf schwächt                                                                                                    |
| <b>Freischärler</b> | Uneinheitliche Bewaffnung, heterogen, geringe Loyalität (außer ihrem eigentlichen Ziel gegenüber), geringer Ausbildungsgrad, dafür häufig hohe AT | <i>Sich Aufpeitschen</i> um 2 erleichtert                                                                                                                                                                                       |
| <b>Horde</b>        | Barbaren, Mordbrenner, Goblins etc. Kämpfen meistens in <i>lockerer Formation</i> , geringer Ausbildungsgrad                                      | Einschüchtern-Bonus von 2, Moral-anfällig (s. Waffentreue), evtl. Ruf vorhanden, der gegnerische Moral vor dem Kampf schwächt                                                                                                   |
| <b>Söldner</b>      | Je nach Einheit eher wie Waffentreue, Garde, Freischärler oder Horde. Loyalität meist gering.                                                     | Je nach „Vorbild“ (s.o.)                                                                                                                                                                                                        |

### 12 Anführer

Der Anführer ist ein Schlachtfaktor und erschwert/erleichtert so passiv die Haufen-Aktionen. Darüber hinaus kann er aber auch aktiv eingreifen, indem er zu Beginn einer SIP eine der drei Möglichkeiten versucht (der Schlachtmodifikator gilt auch hier (abzüglich des Anführer-Modifikators)):

- Zu Beginn jeder SIP kann der Anführer **Kommandos** brüllen (I, 16 (Ilaris 51), ich würde hier über HQ auch eine Kombination/Verstärkung der Kommandos zulassen; außerdem würde ich die Beschränkung auf 4 Leute fallenlassen: Das Kommando gilt für die ganze Kampfgruppe - dafür ja nur eine SIP und mit Mali beim Scheitern). Bei Scheitern wird der eigentlich angestrebte Bonus zu einem Malus. Strategien können über HQ kombiniert werden.
- **Strategie** (optional): Vor der Schlacht kann der Anführer (evtl. unterstützt durch andere Anführer) einen Schlachtplan (12, HQ bestimmt Zielfleanzahl) aufstellen. Dafür werden (nicht zu universale) Ziele und Taktiken festgesetzt (Durchbrechen, Anhöhe erobern, Standhalten, Reserve bilden etc.), welche zu erreichen Priorität besitzen. Im Schlachtverlauf muss eine Anführen-Probe (16, I) zeigen, welches Ziel gerade angestrebt wird. Alle Proben hierfür sind um 2 erleichtert (+2 je weiterer HQ). Alle Proben, die nicht einem Ziel dienen, sind um 4 erschwert. Nach Erreichen des Ziels, wenn die Unmöglichkeit des Erreichens offenbar wird oder durch Veränderung der Schlachtumstände (Verstärkung, Rückschläge etc.) kann ein neues Ziel ausgerufen werden. In eingespielten Gruppen (ab Stufe IV) kann auch während der laufenden Schlacht eine vorher nicht besprochenen Strategie ausgegeben werden (16, I). Kommandos können über HQ kombiniert werden.
- **Herausforderung** (optional): vergleichende Probe gegen gegnerischen Haufenanführer; Erfolg führt dazu, dass der Gegnerhaufen in dessen laufender SIP mit einem Malus von 2 (+2/HQ) belegt ist. Kann auch gegen mehrere Gegnerhaufen gerichtet werden (die würfeln eine Gruppen-Probe des besten/höchststehenden Anführers, Zusammenarbeit ist möglich). Über HQ können Kommando und Strategie kombiniert werden.



### 13 Schicksalspunkte und Eigenheiten

Eventuell könnte man besonderen Einheiten auch Schicksalspunkte zugestehen. Entsprechend bräuchte diese Einheit dann aber auch Eigenheiten (Beispiele: Erste Reihe (Nachteile, wenn Reserve), unter Praios' Segen (Nachteile, wenn keine Sonne scheint), Dünkel (Nachteile, wenn neben Landwehr aufgestellt, Vorteil, wenn in taktischer Schlüsselposition) o.Ä.).

### 14 Belagerung (Vorüberlegungen)

Ist noch nicht ausgearbeitet.

- Entscheidend dürfte vor allem beim **Verteidiger** die Moral sein.
- Beim **Angreifer** geht es eher um Ressourcen (wie lange fließt das Geld für eine Belagerung, bekommt man Bergbauspezialisten oder Sappeure, kann man sich Bliden (Tribok, Zyklopen) leisten und Ingenieure, die diese bauen und bedienen können).
- Entsprechend könnte man *Moral* bzw. *Ressourcen* als die entscheidenden Werte für den Fortgang der Belagerung einführen (mit einem Fortschritt-/Rückschlag-System). Die Werte können sich gegenseitig beeinflussen und führen im schlimmsten Fall zum Abbruch der Belagerung bzw. zur Aufgabe. Eine dritte Möglichkeit der Entscheidung besteht im Sturm auf die Burg oder über ein Entsatzheer im Rücken der Belagerer (kombiniert mit einem Ausfall).
- **Scharmützelregeln** finden Anwendung bei Sturmangriffen (durch Durchbruch oder durch ein vom Verräter geöffnetes Tor, via Leitern oder sogar Belagerungsturm (normalerweise nicht üblich, nur in Heeren von Provinzherrschern denkbar)) und bei Ausfällen (die z.B. die Bliden zum Ziel haben). Dabei haben die Verteidiger meistens viel kleinere Mannschaften, dafür eine deutlich überlegene Position, einen guten Schutz gegen Beschuss, einen besseren Informationsstand und evtl. auch eine sehr enge Formation.
- Für die eigentliche Belagerung werden folgende Methoden/Fertigkeiten bemüht:
  - **Bliden:** v.a. wirksam gegen hölzerne Festungsbestandteile, bei längerem Bombardement (über mehrere Tage) können auch steinerne Burgelemente zum Einsturz gebracht werden (werden aber gerne von den Verteidigern währenddessen ersetzt); alle halbe Stunden ein Schuss möglich, sehr präzises Trefferbild, Munition oft aufwendig und teuer vor Ort gebracht oder dort direkt produziert (wenn die Rohstoffe vorhanden sind), manchmal werden auch Kadaver o.Ä. verschossen, der moralische Wert einer Blide ist evtl. höher einzuschätzen als der destruktive; die Bliden werden meistens gegen Gegenangriffe verschanzt, manchmal wird bei längeren Belagerungen (häufig mehrere Monate) u.a. zum Schutz der Blide auch eine Trutzburg errichtet
  - **(Brand-)Pfeile.** Eher moralische Auswirkungen, da die Feuer normalerweise schnell gelöscht werden und die Pfeile selten ein Ziel finden (Ausnahme sind Sturmangriff bzw. Ausfall oder evtl. burgnahe Schanzarbeiten (die aber meist durch Katze geschützt))
  - **Widder/Katze** ermöglichen bei längerer Handhabung das Schlagen einer Bresche in die Mauer (die Dächer dieser Konstrukte können durch feuchte Grassoden, Mist, feuchten Tierhäuten gegen Brand geschützt werden). Ein Ausfall bietet sich als Gegenmaßnahme an.
  - **Unterminieren.** Dazu werden für gewöhnlich Bergleute angeworben. Teurer sind Zwerge oder professionelle Mineure („Durchfahrer“). Bringen Türme oder Mauern zum Einsturz oder schaffen durch die Mine einen Eingang in die Burg. Tunnel können auch moralische Auswirkungen haben. Gegenmaßnahme ist ein Gegentunnel.
  - **Aushungern** durch hermetische Abriegelung der Burg. Erfordert viel Vorbereitung und Aufwand (große Mannschaften, Bau von Schanzen oder gar Trutzburgen).
  - **Sappen** (Gräben zum Schutz der Angreifer) werden angelegt, um den Zugriff auf die Burg zu erhöhen und Operationen in Mauernähe durchführen zu können.
  - **Verrat**



- Der Belagerte organisiert Verbündete und **Entsatz**, um den Aufwand der Belagerung für die Angreifer zu hoch werden zu lassen und evtl. eine Verhandlungsposition zu verbessern.
- Häufigster Grund für das **Ende** einer Belagerung ist die Aufgabe des Belagerten. Abbruch wegen zu hohen Aufwands, Verrat und Unterminierung folgen. Sturmangriff ist eher selten.
- Meistens folgt auf die Belagerung eine **Verhandlung**, um die Fehde zu beenden. Je nach Belagerungsverlauf haben die Beteiligten dann einen unterschiedlichen Ausgangspunkt. Wurde eine Trutzburg gebaut, ist auch oft auch deren Besitz und Erhalt Gegenstand der Verhandlungen.
- **Magie** ermöglicht den Angreifern Belagerungsbeschleunigungen (Beherrschung generiert Verräter, Objekt Löcher in der Wand, Applicatus Brandbomben etc.). Es ist davon auszugehen, dass die Erbauer von Festungen das aber wissen und entsprechende Vorkehrungen getroffen haben (Antimagie an neuralgischen Punkten, Arcana interdicta, Hellsichtsartefakte, die Beherrschung anzeigen o.Ä.). Sprich: Bei ähnlichen Ressourcen dürften sich die Magier gegenseitig aufheben (zumal in Ilaris Antimagie gestärkt wurde). Eigentlich wäre es logisch, von einem ausdifferenzierten Magierzweig des Belagerungsmagiers auszugehen.

## 15 Seekampf (Vorüberlegungen)

Seekämpfe können ähnlich den Scharmützelregeln verlaufen.

- Ein Schiff entspricht einem Haufen (bei größeren Seeschlachten entsprechen Geschwader einem Haufen).
- Große Schiffe bekommen den Vorteil Koloss I oder II. Schiffe unterhalb des Standards sind bereits 'verwundet'.
- Schiffe haben meistens mehrere Angriffsarten (Geschütze Bug, Heck, Backbord, Steuerbord, Fernkampf, Enterkampf, Rammangriff).
- Statt Anführen wird bisweilen auf Kapitän o.Ä. gewürfelt.
- Einfluss haben Windstärke (modifiziert GS zwischen -4 und +2 am Wind), Wellengang (wie ungünstiger Untergrund), Windrichtung (unterschiedliche GS nach Himmelsrichtung: am Wind volle GS, vorm Wind 3/4 GS, kreuzend 1/2 GS).
- Erschöpfung sind Beschädigungen in der Takelage (können also schnell behoben werden), Wunden Beschädigungen an Mannschaft oder Rumpf (müssen mit Holzbearbeitung 'geheilt' werden).
- Bewegung sollte schwerfälliger sein: Drehen bedeutet den Verlust eines BP. In einer SIP kann nur halbe GS be-/entschleunigt werden. Wundabzüge gelten auch für die GS.
- Desiderat: Man müsste für jeden Schiffstyp die genauen Scharmützelwerte festlegen und auch für die Geschütze eine Regelung finden.



## 16 Heldengruppen als Haufen

Es ist im Übrigen auch möglich, eine Heldengruppe zu einem Haufen zu deklarieren und so die Kämpfe zu beschleunigen bzw. neben den normalen Heldenkämpfen auch noch eine taktische Komponente miteinzubeziehen.

