

REGELN FÜR FANTASY MASSENSCHLACHTEN

I. GRUNDREGELN

Maßstab

Eine Kriegsschar fasst mindestens 10 Mann zu einer geschlossenen **Einheit** zusammen. Sie wird auf dem Schlachtfeld wie eine einzige Kreatur behandelt. Mehrere Figuren werden auf einer Base dargestellt. Die Begriffe **Kriegsschar**, **Einheit** und **Schar** werden in diesem Regelwerk synonym verwendet.

Maßstab: 5 Fuß = 1,5 Meter = 2 cm auf dem Tisch.

Basen Fußsoldaten: Infanterie / Schützen, Breite Front, Base 4x2 cm. Entspricht 10 Fußsoldaten.

Basen Reiterei: Kavallerie, Tiefe Kolonne, Base 2x4 cm. Entspricht 10 Reiter.

Ausrichtung: Jede Basis muss eine klar definierte Frontseite haben. Daraus ergeben sich Flanken und Rücken.

Bewegung & Drehung

Tabelle 1: Bewegungsreichweiten

Truppentyp	Bewegung
Infanterie	12 cm
Schützen	12 cm
Kavallerie	24 cm

Drehung / Schwenken: Eine Drehung der Formation um 90 Grad kostet 2 cm Bewegung. Eine 180-Grad-Wende kostet 4 cm.

Gratis-Schritt: Jede Einheit darf einmal pro Runde kostenlos einen 2 cm Schritt machen. Dieser provoziert keine Angriffe und erlaubt eine Drehung um bis zu 90 Grad.

Drehung im Nahkampf: Eine Einheit, die bereits in Basenkontakt mit dem Feind steht (etwa um auf eine Flankenbedrohung zu reagieren), darf sich in ihrer Bewegungsphase um bis zu 90 Grad drehen. Das kostet 4 cm Bewegung; die Einheit verliert in dieser Runde ihren Schildschutz (-1 RK).

Rückzug: Wer aus dem Nahkampf flieht, gewährt anliegenden Feinden einen Gelegenheitsangriff. Der Gegner darf seinen Angriff sofort ausführen, danach findet der Rückzug statt.

Kampf

- Jede Infanterie-Einheit oder Kavallerie-Einheit, die Basen-Kontakt mit einem Feind hat darf einen Nahkampf-Angriff ausführen.

- Jede Schützen-Einheit, die in Reichweite zur gegnerischen Einheit steht, darf einen Fernkampf-Angriff ausführen.
- Für einen Angriff wirft einen 20-seitigen Würfel (W20). Ein Treffer wird erzielt, wenn der Wurf mindestens dem Rüstungswert (RK) des Ziels entspricht. Der Rüstungswert unterscheidet sich je nach Rüstung der Einheit (siehe Tabelle).
- Gelingt der Angriff, muss der Schaden ermittelt werden. Die Höhe des Schadens unterscheidet sich je nach Bewaffnung der Einheit (siehe Tabelle).
- Ist der Schaden ermittelt, werden die Schadenspunkte von den Kriegs-Trefferpunkten (K-TP) der Einheit abgezogen. Sinken die K-TP auf 0 oder darunter, ist die Einheit vernichtet und wird **sofort** vom Schlachtfeld entfernt. Eine Einheit, die in der gleichen Runde noch nicht agieren konnte, verfällt.

II. BASISREGELN

Initiative und Kampfreiheitenfolge

Jeder Schlachtrunde besteht aus vier Phasen:

1. Zu Beginn jeder Spielrunde würfeln beide Seiten je 1W6. Die höhere Augenzahl beginnt; bei Gleichstand wird neu gewürfelt.
2. Bewegung der Einheiten bis zum erlaubten Maximum. Die Spieler bewegen Ihre Einheiten abwechselnd.
3. Angriffe durch Fern- oder Nahkampf. Die Spieler greifen die gegnerischen Einheiten abwechselnd an.
4. Moralprüfungen für Einheiten, die Figuren verloren haben.

Abwechselnd bedeutet, nach jeder Einheit wird gewechselt.

Aufstellung

Vor dem ersten Initiativewurf müssen beide Armeen ihre Truppen auf dem Spielfeld platzieren. Dies regelt die Startpositionen und Formationen.

Aufstellungszone: Jede Seite erhält eine Zone von 20 cm Tiefe, gemessen von der eigenen Tischkante. Alle Einheiten müssen zu Beginn vollständig innerhalb dieser Zone platziert werden.

Geschlossene Linie (Schildwall): Befreundete Einheiten dürfen Base-an-Base (nebeneinander) platziert werden, um eine durchgehende Schlachtlinie zu bilden.

Tiefengliederung (Reihenkampf): Einheiten mit Speeren oder Stangenwaffen dürfen direkt hinter einer befreundeten Nahkampfeinheit aufgestellt werden.

Ausrichtung: Die Einheiten dürfen bei der Aufstellung in eine beliebige Richtung blicken (z. B. schräg zur Flankensicherung), ihre Frontseite muss jedoch für den Gegner sofort eindeutig erkennbar sein.

Strategische Reserve (Bereithaltung): Bis zu ein Drittel (1/3) der gesamten Einheiten darf als Reserve abseits des Tisches bereitgehalten werden.

Strategische Reserve (Eintritt): Reserven dürfen ab Runde 2 in der Bewegungsphase über die eigene Tischkante das Spielfeld betreten. Das Betreten kostet die Einheit reguläre Bewegungsreichweite (gemessen ab der Tischkante).

Gelände & Deckung

Ein leeres Schlachtfeld ist nur die halbe Wahrheit. Wälder, Hügel und Ruinen diktieren die Taktik.

Aufbau: Vor der Aufstellung der Armeen wird 1W6+2 gewürfelt. Das ist die Anzahl der Geländestücke. Beide Spieler platzieren diese nun abwechselnd auf dem Tisch.

Deckung & Bewegung: Gelände beeinflusst die Einheiten, sobald sich die Einheit ganz oder teilweise darin befindet oder ein Angriff hindurchführt.

Tabelle 2: Gelände & Deckung

Geländetyp	Auswirkung auf Bewegung	Auswirkung auf Kampf
Hügel / Erhöhung	Keine Einschränkung.	Schützen auf dem Hügel dürfen über andere Einheiten hinwegschießen und erhalten Angriffsbonus +1.
Wald / Sumpf	Kostet die doppelte Bewegung (12 cm Reichweite werden zu 6 cm).	Angriffe (Fern & Nah) in oder durch dieses Gelände leiden unter schlechter Sicht: Angriffsmalus -2. Verteidiger im Wald oder Sumpf erhalten zusätzlich +1 RK (Deckung im Unterholz).
Mauer / Barrikade	Das Überqueren kostet pauschal 4 cm Bewegung.	Deckung: Verteidiger hinter der Mauer erhält Rüstungsbonus +2 gegen alle Frontalangriffe.

III. PROFILWERTE

Kriegs-Trefferpunkte (K-TP): Spielmechanische Schadens-Reserve einer Einheit. 1 K-TP entspricht abstrahiert ca. 2 Soldaten (Infanterie/Schützen) bzw. 2

Reiter (Kavallerie). Eine Standard-Einheit hat 4–5 K-TP (siehe Standardprofile). Sinken die K-TP auf 0 oder darunter, ist die Schar vernichtet und wird sofort vom Schlachtfeld entfernt.

Rüstungsklasse (RK): Basis-RK je nach Truppentyp (Schütze 12, Infanterie 13, Kavallerie 16). Zweihändige Waffen (Stangenwaffen, Zweihänder) senken die RK um 1, da der Schild fehlt.

Angriffsbonus (AB): Modifikator für den W20-Trefferwurf.

Moral (M): Wert zwischen 5 (Pöbel, Sklavensoldaten) und 12 (fanatische Elite). Bei einer Moralprüfung wird 2W6 gewürfelt. Ist das Ergebnis **kleiner oder gleich** dem Moralwert, hält die Formation. Ist es **größer**, bricht die Einheit (siehe Moral-Abschnitt unten). Eine Einheit mit Moral 12 ist gegen reguläre Moralprüfungen praktisch immun und kann nur durch Modifikatoren in Schwierigkeiten geraten.

Standardprofile der Truppen

Jede Truppe basiert auf einem dieser drei Grundprofile. Fraktions-Skins (z. B. „Ordens-Schildwache“ der Schildlande, „Ork-Schlächter“ von Iuz) sind reine Benennungen und ändern die Werte nicht.

Tabelle 3: Standardprofile der Truppen

Truppentyp	K-TP	RK	AB	M	Bew.	Bewaffnung
Infanterie	5	13	+1	7	12 cm	Speer & Schild (1W6)
Schütze	4	12	+3	10	12 cm	Bogen (1W6/1W8) + Kurzsword
Kavallerie	5	16	+1	10	24 cm	Lanze & Schild (1W8)

Spalten: M = Moral, Bew. = Bewegung, Bewaffnung = Standardbewaffnung.

Anmerkung: Schützen haben einen niedrigeren K-TP-Wert und schwächere Rüstung, dafür aber den höchsten AB — ihre Stärke liegt im Beschuss, nicht im Nahkampf. Infanterie hat den niedrigsten Moralwert und ist die Truppe, die am ehesten bricht — Offiziere und Helden-Aura können das ausgleichen.

Truppen-Modifikatoren

Jede Einheit kann mit einem Modifikator versehen werden, der Kosten und teils auch Spielwerte verändert. Es darf immer nur **ein** Modifikator pro Einheit gewählt werden.

Tabelle 4: Truppen-Modifikatoren

Modifikator	Spielwerte	Kosten (Sold)
Standard	Keine Änderung	× 1
Elite / Veteran	+1 AB, +1 Moral	× 1,5
Auslandsdienst	Keine Änderung der Werte	× 2
Söldner	Keine Änderung der Werte	× 2

Die Kosten-Multiplikatoren sind für den Armee-Builder relevant und beeinflussen das Truppen-Budget. Auslandsdienst- und Söldner-Truppen sind spielmechanisch identisch mit Standardtruppen, aber doppelt so teuer (das spiegelt logistische Aufwände bzw. die Bezahlung wider).

Offiziere

Ein Offizier wertet die Kampfkraft einer Truppe auf. Es zählt immer nur der höchste Offizier in der Einheit.

Alle Offiziere: Geben pauschal Angriffsbonus +1 (AB).

Feldwebel (Stufe 1): kein Moralbonus (nur +1 AB).

Leutnant (Stufe 2): +1 auf Moral.

Hauptmann (Stufe 5): +2 auf Moral.

Hinweis: Die Moralboni der Offiziere sind bewusst niedrig gehalten, damit die Helden-Aura (+2 Moral in 12 cm) und die Inspirierende Präsenz eines angeschlossenen Helden ihre dramatische Wirkung behalten. Ein Hauptmann gleicht eine Helden-Aura aus, ohne sie zu übertreffen.

Bewaffnung & Taktik

Tabelle 5: Bewaffnung & Reichweiten

Waffe	Schaden	Reichweite
Speer & Schild	1W6	Nahkampf
Hellebarde / Stange	1W8	Nahkampf
Zweihänder	1W10	Nahkampf
Lanze & Schild	1W8	Nahkampf
Kurzbogen	1W6	20 cm (max 60 cm)
Langbogen	1W8	28 cm (max 84 cm)

Speer & Schild: Schildwall. Reihenkampf aus 2. Reihe möglich.

Hellebarde / Stangenwaffen: Reihenkampf. Doppelschaden gegen Ansturm. Kein Schild (-1 RK).

Zweihänder: Brutaler Schockangriff. Kein Schild (-1 RK).

Lanze & Schild: Nur Kavallerie. Doppelschaden im Ansturm.

Kurzbogen: 2 Schuss pro Runde auf kurze Distanz.

Langbogen: Tödlicher Pfeilhagel auf große Distanz.

Moral

Es gibt kein langes Zögern oder umständliches Sammeln auf diesem Schlachtfeld. Der Krieg in den Grenzlanden ist unerbittlich.

Der Moralwurf: Würfle 2W6. Ist das Ergebnis ≤ dem Moralwert der Einheit (inkl. Modifikatoren), hält sie stand. Ist das Ergebnis größer, bricht die Einheit.

Auslöser für eine Moralprüfung (in der Moralphase oder sofort, je nach Auslöser):

- Die K-TP der Einheit fallen erstmals auf die Hälfte oder darunter (einmaliger Test).
- Die Einheit verliert in einer einzigen Runde 50 % oder mehr ihrer aktuellen K-TP.
- Die Einheit wird in Flanke oder Rücken angegriffen (sofort, im Anschluss an den Angriff).
- Eine angrenzende, befreundete Einheit wird im Nahkampf vernichtet oder bricht.
- Eine Heldentat, Schreckenstat oder ein Zauber zwingt zur Prüfung.
- Der eigene Kriegsherr / Tyrann fällt (Umkreis 12 cm, mit Malus).

Modifikatoren auf den Moralwert:

Tabelle 6: Moral-Modifikatoren

Quelle	Mod.
Feldwebel (Stufe 1)	—
Leutnant (Stufe 2)	+1
Hauptmann (Stufe 5)	+2
Helden-Aura / Tyrannen-Aura in 12 cm	+2
Rückenangriff (gegen den Verteidiger)	-1 (in dieser Runde)
Fall des verbündeten Tyrannen / Kriegsherrn	-1 (einmalig)

Der Bruch: Eine Einheit, die ihren Moralwurf nicht schafft, ist aufgerieben. Die Formation löst sich auf, Soldaten werfen ihre Waffen weg und rennen um ihr Leben.

Auswirkung: Die Einheit wird sofort und ersatzlos vom Spielfeld genommen. Sie gilt als vernichtet und zerstreut. Befreundete Einheiten in 12 cm Sichtweite müssen nach den Auslöser-Regeln ggf. ihrerseits eine Moralprüfung ablegen.

IV. KAMPFREGELN

Flanke und Rücken

Schildverlust: Angriffe in Flanke oder Rücken ignorieren den Schild. Die RK der verteidigenden Einheit sinkt um 1.

Flankenangriff: Der Angreifer erhält +1 AB.

Rückenangriff: Der Angreifer erhält +2 AB und die Moral der verteidigenden Einheit sinkt für diese Runde um 1.

Ansturm (Charge)

Ein **Ansturm** liegt vor, wenn eine Einheit in der Bewegungsphase mindestens die Hälfte ihrer Bewegungsreichweite zurücklegt, dabei in gerader Linie (max. 45° Abweichung) auf den Feind zuhält und ihre Bewegung in Basenkontakt mit der **Frontseite** einer feindlichen Einheit beendet.

Effekt für den Angreifer:

- **Kavallerie mit Lanze:** +1 AB und **doppelter Schaden** im ersten Nahkampf-Angriff dieser Runde.
- **Sonstige Nahkampf-Einheiten:** +1 AB im ersten Nahkampf-Angriff dieser Runde.
- Ein Ansturm in die Flanke oder den Rücken kombiniert seine Boni mit den Flanken-/Rückenboni (siehe Flanke und Rücken).

Keinen Ansturm führt aus, wer in dieser Runde aus dem Nahkampf gelöst hat, mehr als 90 Grad gedreht hat oder durch unwegsames Gelände gezogen ist.

Reaktionsfeuer der Schützen: Wird eine **Schützen-Einheit** frontal angestürmt und befindet sich der Angreifer zu Beginn des Ansturms in Schussreichweite, darf die Schützen-Einheit unmittelbar vor dem Endkontakt einen einzelnen **Reaktionsschuss** abgeben. Trefferwurf wie üblich (W20 + AB), Schaden halbiert (1W6 → 1W3, 1W8 → 1W4, aufgerundet, mindestens 1 K-TP). Verluste werden direkt vor dem Schlagabtausch abgerechnet — eine bereits vernichtete Einheit kommt nicht mehr in den Nahkampf. Reaktionsfeuer ist 1× pro Runde möglich und entfällt, wenn die Schützen in dieser Runde bereits in der Angriffsphase geschossen haben oder selbst in der laufenden Runde bewegt wurden.

Reihenkampf & Speermauer

Aus zweiter Reihe: Einheiten mit Speeren oder Stangenwaffen können regulär durch eine befreundete Einheit hindurch angreifen, wenn sie direkt dahinterstehen.

Ansturm abwehren (Speermauer): Eine **stationäre** Einheit mit Speeren oder Stangenwaffen, die frontal angestürmt wird (siehe Ansturm), **schlägt im ersten Schlagabtausch zuerst** und verursacht in diesem Angriff **doppelten Schaden**. „Stationär“ bedeutet: die Einheit hat sich in der laufenden Runde nicht mehr als den Gratis-Schritt bewegt.

Magie

Zauberkundige (Magic-User) und Kleriker (Cleric) aus dem S&W-Regelwerk treten in der Massenschlacht als Helden auf — sie folgen allen Regeln aus Abschnitt VII (Kriegsherren) bzw. VIII (Feindliche Kriegsherren), einschließlich Aura, Anschluss und Immunität gegen

reguläre Truppenangriffe. Statt körperlich anzugreifen, schleudern sie ihre vorbereiteten Sprüche ins Geschehen.

Zauber wirken: Anstelle einer regulären Bewegung, Heldentat oder eines Solo-Angriffs darf ein Zauberkundiger einen seiner vorbereiteten S&W-Sprüche wirken. Der Spruchslot wird wie im Pen-&-Paper-Spiel verbraucht — Zauberkundige müssen also haushalten.

Konvertierungen:

- **Reichweite:** 5 Fuß = 2 cm. Ein S&W-Zauber mit Reichweite „240 Fuß“ hat in der Massenschlacht 96 cm.
- **Schaden:** Jeder W6 Schaden eines Zaubers entspricht **1 K-TP Verlust**. Ein Feuerball (5W6) verursacht 5 K-TP.
- **Flächenzauber:** Treffen alle Einheiten im Wirkungsbereich. Schildboni werden ignoriert.
- **Moral:** Jede schadensnehmende Einheit muss zusätzlich eine Moralprüfung ablegen (außer bei Heilzaubern).

Zauberkundigen-Sprüche (Auswahl S&W)

Stufe 1

- **Magisches Geschoss** — Reichweite 60 cm. Erzeugt 1 Geschoss plus 1 weiteres je 2 Stufen des Zauberkundigen (Stufe 1: 1 Geschoss, Stufe 3: 2 Geschosse, Stufe 5: 3 Geschosse). Jedes Geschoss trifft automatisch und fügt **1 K-TP** Schaden zu.
- **Schlaf** — Reichweite 48 cm. Eine reguläre Truppe (keine Bestie, kein Held) ist für 1 vollständige Runde betäubt: keine Bewegung, kein Angriff, RK sinkt um 2.
- **Schutz vor Bösem** — Reichweite Berührung. Eine verbündete Einheit (oder der Zauberkundige selbst) erhält +1 RK und +1 Moral gegen chaosaligierte Gegner. Hält 6 Runden.

Stufe 2

- **Säurepfeil** — Reichweite 60 cm. **2 K-TP** sofort, **1 K-TP** in der folgenden Runde (die Säure wirkt nach).
- **Spinnennetz** — Reichweite 20 cm. Ein 4×4 cm großes Gebiet wird verklebt. Alle Einheiten im Gebiet können sich 1W4 Runden lang weder bewegen noch chargen. Feuer (Feuerball, Wand aus Feuer) löst das Netz sofort auf.
- **Unsichtbarkeit** — Reichweite Berührung. Eine verbündete Einheit oder der Zauberkundige wird unsichtbar. Sie kann nicht zur Zielwahl für Fernkampf oder gezielte Zauber genommen werden. Endet beim ersten eigenen Angriff; der erste Angriff aus der Unsichtbarkeit erhält +2 AB.

Stufe 3

- **Feuerball** — Reichweite 96 cm. Zielgebiet 8×8 cm. **5 K-TP** an alle Einheiten ganz oder teilweise im Gebiet.

- **Blitzstrahl** — Reichweite 96 cm. Erzeugt eine gerade Linie von 24 cm Länge und 2 cm Breite. **6 K-TP** an alle Einheiten in der Linie.
- **Eile** — Reichweite 48 cm. Bis zu 3 verbündete Einheiten in Reichweite verdoppeln ihre Bewegungsreichweite für 3 Runden.

Stufe 4

- **Eisstrahl** — Reichweite 48 cm. Zielgebiet 8×8 cm. **3 K-TP** an alle Einheiten im Gebiet; das Areal gilt für 1 Runde als Wald-/Sumpfgelände (doppelter Bewegungspreis).
- **Wand aus Feuer** — Reichweite 24 cm. Erschafft eine 20 cm lange, 2 cm dicke Feuerwand. Einheiten, die hindurchziehen, erleiden 2 K-TP. Hält 1 Runde pro Stufe des Zauberkundigen.
- **Furcht** — Reichweite 24 cm. Eine feindliche Einheit muss sofort eine Moralprüfung mit **-2 Malus** ablegen.

Stufe 5

- **Tödlicher Hauch** (Cloudkill) — Reichweite 12 cm. Erzeugt eine 8×8 cm große Giftwolke, die sich pro Runde 6 cm vom Zauberkundigen wegbewegt. Jede Einheit, die von der Wolke berührt wird, verliert **2 K-TP** und muss Moral prüfen. Die Wolke besteht 6 Runden.

Kleriker-Sprüche (Auswahl S&W)

Stufe 1

- **Segen** — Reichweite 24 cm. Eine verbündete Einheit erhält +1 AB und +1 Moral für 6 Runden.
- **Leichte Heilung** — Reichweite Berührung. Eine verbündete Einheit heilt **1 K-TP**.

Stufe 2

- **Stille** — Reichweite 36 cm. Ein 4×4 cm großes Gebiet wird stumm. Zauberkundige und Kleriker im Gebiet können keine Sprüche wirken; Befehle, die Stimme erfordern, scheitern.

Stufe 3

- **Furchtbann** — Reichweite 24 cm. Verbündete Einheiten in 12 cm um das Ziel sind immun gegen Furcht-Effekte und erhalten +2 Moral. Hält 6 Runden.

Stufe 4

- **Mittlere Heilung** — Reichweite Berührung. Heilt **2 K-TP** an einer verbündeten Einheit.

Stufe 5

- **Auferweckung der Gefallenen** — Reichweite 24 cm. Eine in dieser Schlacht vernichtete Einheit kehrt mit der Hälfte ihrer K-TP an einer angrenzenden Position zurück. Nur 1× pro Schlacht, nur möglich für Kleriker Stufe 9+.

Bestien

Monströse Bestien (Oger, Trolle, Hügelriesen) agieren auf dem Schlachtfeld als eigenständige Kriegsscharen.

Sie sind keine regulären Truppen, sondern einzelne, gewaltige Wesen mit eigenen Profilwerten. Sie können wahlweise feindliche Gebäude attackieren (Schaden in **SP** = Strukturpunkten) oder direkt feindliche Truppen angreifen (Schaden in **K-TP** = Kriegs-Trefferpunkten).

Tabelle 7: Bestien-Profile

Bestie	K-TP	RK	AB	M	Bew.	NK	FK	Geb.
Oger / Troll	3	14	+3	8	12 cm	1W10	—	1 SP
Hügelriese / Steinriese	5	13	+4	10	12 cm	1W12	80 cm	2 SP

Spalten: M = Moral, Bew. = Bewegung, NK = Nahkampf-Schaden, FK = Fernkampf-Reichweite, Geb. = Schaden gegen Gebäude (SP).

Die Walze: Trifft eine Bestie eine feindliche Kriegsschar im Nahkampf, fügt sie zusätzlich zum normalen Schaden noch **1W12 K-TP**

Flächenschaden zu — sie überrollt die Soldaten buchstäblich oder schleudert sie durch die Luft.

Felsbrocken (nur Hügelriese): Der Riese kann statt eines Nahkampfangriffs einen Felsbrocken auf 80 cm Wurfweite schleudern. Schaden: 3 K-TP gegen Truppen (Flächenschaden, ignoriert Schildboni) oder 3 SP gegen Gebäude. Wirft eine Sicht- und Reichweitenlinie wie ein Tribok.

Bestien-Moral: Bestien sind unberechenbar. Bricht eine Bestie ihre Moralprüfung, flieht sie nicht, sondern **läuft Amok:** Sie attackiert in der nächsten Bewegungsphase die nächstgelegene Einheit (Freund oder Feind) und kämpft, bis sie vernichtet ist.

Befestigungen & Belagerungsziele

Mauern, Tore und Türme sind eigene Spielelemente mit eigenen **Strukturpunkten (SP)**. Sie werden vor der Schlacht im Gelände platziert; in Belagerungs-Szenarien typischerweise nach einem festen Layout (Burg, Befestigungsring, Wachposten). Bestien, Belagerungsmaschinen und gezielte Zauber können SP-Schaden anrichten — reguläre Truppen können Befestigungen nicht beschädigen, sondern müssen Tore stürmen oder durch Breschen vorrücken.

Tabelle 8: Befestigungen — Strukturpunkte

Befestigung	SP	Anmerkung
Palisade (5 cm Abschnitt)	4	Holzkonstruktion; brennt nach einem Feuerzauber-Treffer ab.
Holztor	6	Übliches Burgtor; eine zerstörte Toranlage gilt als Bresche.
Steinmauer (5 cm Abschnitt)	10	Lange Mauern werden in 5-cm-Segmente unterteilt.
Wachturm	15	Erhöhung; Schützen auf dem Turm erhalten +1 AB wie auf einem Hügel.

Mauer-Verteidigung: Eine Einheit auf oder unmittelbar hinter einem unbeschädigten Mauer- bzw. Palisadenabschnitt erhält **+2 RK gegen Frontalangriffe** (siehe Tabelle 2). Sie darf Angriffe gegen stürmende Infanterie und Belagerungsleitern führen, ohne ihre Position zu verlassen.

Bresche: Sinken die SP eines Mauer-, Palisaden- oder Tor-Abschnitts auf 0, entsteht eine **Bresche** von 4 cm Breite. Infanterie und Kavallerie dürfen sie durchqueren; die Bewegung kostet die doppelte Reichweite (wie schwieriges Gelände). Verteidiger an der Bresche profitieren **nicht** vom Mauer-Deckungsbonus. Im ersten Schlagabtausch innerhalb einer Bresche kämpft der Verteidiger zuerst (analog zur Speermauer) — die enge Lücke zwingt die Angreifer zum Nadelöhr.

Turm zerstört: Sinken die SP eines Wachturms auf 0, stürzt er ein. Alle Einheiten auf dem Turm oder in 4 cm Umkreis erleiden **2 K-TP** und müssen sofort eine Moralprüfung ablegen.

Belagerungsmaschinen

Belagerungsmaschinen sind eigenständige Spielfiguren mit eigenem Profil und einer **Bedienmannschaft** (Crew). Die Mannschaft wird als Infanterie-Einheit beigestellt und kämpft regulär, falls Feinde sie angreifen. Wird die Mannschaft vernichtet oder flieht sie, ist die Maschine wirkungslos.

Tabelle 9: Belagerungsmaschinen

Maschine	K-TP	RK	AB	Crew	Bew.	Rw.	Geb.	Trp.
Rammbock	6	14	—	10	6 cm	Nahkampf	2 SP	—
Mangonel (Katapult)	3	12	+2	5	0 (stat.)	60–120 cm	3 SP	3 K-TP
Blide (Tribok)	4	12	+1	10	0 (stat.)	60–200 cm	5 SP	5 K-TP

Spalten: Bew. = Bewegung, Rw. = Reichweite, Geb. = Schaden gegen Gebäude (SP), Trp. = Schaden gegen Truppen (K-TP), stat. = stationär.

Rammbock: Wirkt nur im direkten Basenkontakt mit Tor oder Mauer. Die Crew schiebt das Gerät; ohne Crew bewegt sich der Rammbock nicht. Trifft automatisch (kein Trefferwurf).

Mangonel: Flache Flugbahn — eigene oder feindliche Truppen in der Schusslinie blockieren den Schuss. Zielgebiet: 4×4 cm. Alle Einheiten ganz oder teilweise im Zielgebiet erleiden den vollen Schaden.

Blide: Hohe Parabel — feuert über eigene Truppen und Mauern hinweg. Mindestreichweite 60 cm. Zielgebiet: 4×4 cm.

Flächenschaden: Schaden von Mangonel, Blide und dem Felsbrocken des Hügelriesen gilt als Flächenschaden und **ignoriert Rüstungsboni durch Schilde** (-1 RK gegen den Schadenswurf, falls der Verteidiger einen Schild führt). Die getroffene Einheit muss zusätzlich eine Moralprüfung ablegen.

Maschine zerstört: Sinken die K-TP einer Belagerungsmaschine auf 0, ist sie unbrauchbar und wird vom Schlachtfeld entfernt. Die Crew bleibt als Infanterie-Einheit erhalten (oder zerstreut sich, je nach Stand).

V. SPIELFLÄCHE

Die Wahl der richtigen Spielfläche ist entscheidend für die taktische Dynamik der Schlacht. Da unser Maßstab sehr kompakt ist (2 cm entsprechen 5 Fuß), reichen bereits Standard-Tischgrößen aus, um epische Schlachten darzustellen.

Die Größe des Tisches bestimmt, wie viel Manövrierraum den Armeen vor dem ersten Aufeinandertreffen zur Verfügung steht und ob Fernkampf- oder schwere Belagerungswaffen ihre Reichweitenvorteile voll ausspielen können.

Tabelle 10: Tischgrößen

Tischgröße (cm)	Standard	Art der Schlacht (ca. Einheiten)
90x90	3x3 Fuß	8 Einheiten je Seite
120x90	4x3 Fuß	10 Einheiten je Seite
120x120	4x4 Fuß	12 Einheiten je Seite
180x120	6x4 Fuß	20 Einheiten je Seite
240x120	8x4 Fuß	Epische Kampagnen-Schlacht

VI. SICHTLINIE

Im Kriegsgewirr gibt es keine sauberen Schusslinien. Grundsätzlich darf auf alles geschossen werden, was in Reichweite ist — aber das birgt drastische Risiken.

Sichtlinien: Eine Einheit kann jedes Ziel in Reichweite beschießen. Eigene oder feindliche

Truppen blockieren die Sichtlinie nicht zwingend (Pfeile fliegen in Parabeln).

Verdeckung: Stehen ausschließlich **befreundete** Einheiten in gerader Linie zwischen Schütze und Ziel, gilt das Ziel als verdeckt — der Schütze erleidet **–2 AB** auf diesen Angriffswurf (die eigene Linie versperrt die saubere Schussbahn). Feindliche Einheiten in der Schusslinie blockieren die Sicht nicht; ist der Feind im Nahkampf mit einer eigenen Truppe verwickelt, greift stattdessen die Eigenbeschuss-Regel (siehe unten).

Eigenbeschuss (Friendly Fire): Wenn eine Schützen-Einheit auf einen Feind feuert, der sich im direkten Nahkampf mit einer verbündeten Einheit befindet, herrscht Chaos.

Die Regel: Verfehlt ein Fernkampfangriff in ein Nahkampf-Getümmel sein Ziel (Wurf erreicht die RK des Feindes nicht), so trifft der Schuss **automatisch** die verbündete Einheit im Getümmel. Der reguläre Schadenswurf der Schützen-Einheit wird ermittelt und von den K-TP der verbündeten Einheit abgezogen; ein zweiter Trefferwurf ist nicht nötig.

VII. KRIEGSHERREN

Dies ist die Geschichte der Helden. Spielerfiguren nehmen eine gesonderte, überlebensgroße Rolle auf dem Schlachtfeld ein.

Die Base: Jeder Kriegsherr wird als separate Base (2x2 cm) aufgestellt. Er bewegt sich unabhängig oder kann sich einer befreundeten Kriegsschar “anschließen”.

Unsterblichkeit in der Schlacht: SCs nutzen ihre regulären Trefferpunkte (TP) aus dem S&W-Charakterbogen und sind immun gegen die normalen Nah- und Fernkampfangriffe von Kriegsscharen (Pfeilhagel, Speerstöße der Linientruppen). Verletzt werden sie nur durch andere Helden, Bestien, Belagerungswaffen oder gezielte Zauber. Fallen ihre TP auf 0, gelten sie als entkommen, zurückgedrängt oder gefangen — die SL leitet in eine klassische Rollenspiel-Szene über.

Helden-Aura: Die bloße Präsenz eines SCs inspiriert die Truppen. Alle verbündeten Einheiten in einem Umkreis von 12 cm erhalten automatisch +2 auf ihre Moral.

Anschluss an eine Einheit

Ein Held kann sich in der Bewegungsphase einer befreundeten, angrenzenden Kriegsschar anschließen, indem er seine Base direkt neben oder leicht hinter die Einheit stellt. Solange er angeschlossen ist, gilt:

Bonus-Angriff (Kings-of-War-Stil): Wenn die Einheit im Nahkampf angreift, darf der Held einen **zusätzlichen Angriffswurf** abgeben. Er nutzt seine eigenen S&W-Werte: W20 + AB des Helden gegen die RK der gegnerischen Einheit. Bei Treffer wird der Waffenschaden des Helden (inkl. Stärke-/Geschicklichkeits-Boni) direkt als K-TP-Verlust an die

feindliche Einheit abgezogen (1 HP Schaden = 1 K-TP). Der Held-Angriff ist unabhängig vom Angriff der Einheit selbst.

Inspirierende Präsenz: Die angeschlossene Einheit (und alle verbündeten Einheiten in 12 cm) darf **einmal pro Schlachtrunde** einen gescheiterten Moralwurf wiederholen. Das zweite Ergebnis ist bindend.

Lösen: Der Held darf sich in seiner Bewegungsphase wieder von der Einheit lösen (kostet nichts) und sich unabhängig bewegen.

Solo-Angriff

Ein Held darf einmal pro Runde **anstelle seiner regulären Bewegung** in Basenkontakt mit einer feindlichen Kriegsschar treten und sie eigenständig angreifen:

- Held wirft **W20 + AB** gegen die RK der gegnerischen Einheit.
- Bei Treffer: Waffenschaden des Helden (inkl. Boni) wird direkt als **K-TP-Verlust** an der Einheit abgezogen.
- Die Einheit kann den Held mit ihren regulären Angriffen **nicht** verwunden — er bleibt durch seine Helden-Immunität geschützt. Nur Heldentaten, Schreckenstaten, Bestien, Belagerungswaffen oder Zauber können den Held verletzen.
- Der Solo-Angriff ist auf **einen** Angriff pro Runde begrenzt und schließt das Auslösen einer Heldentat in derselben Runde aus.

Heldentaten (1x pro Schlacht)

Einmal pro Massenschlacht kann ein Spielercharakter anstelle einer regulären Bewegung eine epische Aktion ausführen, um das Blatt zu wenden:

Schmetterschlag: Der Champion bricht allein in die feindlichen Linien. Verursacht automatisch und ohne Angriffswurf 1W3 K-TP Schaden bei einer angrenzenden, feindlichen Einheit.

Verwüstung: Der Champion entfesselt seine höchste Magie. Er wählt eine feindliche Einheit in Sichtweite. Diese verliert sofort 1W4 K-TP und muss auf der Stelle eine Moralprüfung ablegen.

Schlachtruf: Der Champion reißt das Banner empor. Eine bereits dezimierte, verbündete Einheit in 12 cm Umkreis heilt sofort 1W3 K-TP (gestürzte Kämpfer erheben sich wieder).

VIII. FEINDLICHE KRIEGSHERREN

Was für die Helden des Lichts gilt, gilt auch für die verheerenden Anführer der Finsternis. Die gegnerische Armee kann ebenfalls durch mächtige Einzelwesen (Monster, finstere Zauberkundige, Ork-Bosse) angeführt werden.

Schreckenstaten (1x pro Schlacht)

Auch der feindliche Kriegsherr kann einmal pro Schlacht eine verheerende Aktion ausführen, anstatt sich zu bewegen:

Gnadenloser Hieb: Der Champion pflügt durch die Linien der Spieler. Verursacht automatisch und ohne Angriffswurf 1W3 K-TP Schaden bei einer angrenzenden Kriegsschar der Allianz.

Schwarze Magie: Der feindliche Kultist oder Nekromant schleudert Verderben. Eine Kriegsschar der Spieler in Sichtweite verliert sofort 1W4 K-TP und muss sofort eine Moralprüfung ablegen.

Blutiges Exempel: Der Ork-Boss statuiert ein Exempel an Feiglingen. Er vernichtet 1 K-TP einer eigenen, angrenzenden Kriegsschar. Dafür heilt eine andere feindliche Kriegsschar in 12 cm Umkreis sofort 1W3 K-TP durch puren, fanatischen Adrenalinschub.

Besonderheiten

Mechanik: Feindliche Kriegsherren funktionieren spielmechanisch exakt wie Spielercharaktere. Sie haben ihr eigenes, kleines Token (2x2 cm), nutzen reguläre Trefferpunkte (TP) aus dem Bestiarium und sind immun gegen die normalen Angriffe von Kriegsscharen.

Tyrannen-Aura: Aus nackter Angst vor ihrem Anführer kämpfen die Truppen des Chaos verbissener. Alle verbündeten feindlichen Einheiten im Umkreis von 12 cm erhalten +2 auf ihre Moral.

Anschluss an eine Einheit: Ein feindlicher Kriegsherr darf sich einer chaotischen Kriegsschar anschließen — mit denselben Regeln wie ein SC (siehe Abschnitt VII): Bonus-Angriffswurf mit eigenen Werten, und die Einheit darf 1x pro Schlachtrunde einen gescheiterten Moralwurf wiederholen („Furchterregende Präsenz“). Wo der Held inspiriert, peitscht der Tyrann seine Truppen mit Drohungen, Flüchen oder schwarzer Magie an — der spielmechanische Effekt ist identisch.

Solo-Angriff: Ein Tyrann darf einmal pro Runde anstelle seiner Bewegung in Basenkontakt mit einer verbündeten Spielereinheit treten und sie angreifen (W20 + AB, Schaden als K-TP-Verlust). Die Einheit kann ihn mit regulären Angriffen nicht verwunden — nur Helden, Bestien, Belagerungswaffen und Zauber können den Tyrann gefährden. Der Solo-Angriff schließt eine Schreckenstat in derselben Runde aus.

Der Fall des Tyrannen: Fällt der feindliche Champion auf 0 TP, flieht er oder verblutet im Schlamm. Seine Aura erlischt sofort. Zusätzlich müssen alle verbündeten Einheiten, die das mitansehen (in 12 cm Umkreis), auf der Stelle eine Moralprüfung mit einem Malus von -1 ablegen.

IX. SOLD & KOSTEN

Armeen werden in dieser Welt nicht über abstrakte „Punkte“ zusammengestellt, sondern mit **Gold** aus der laufenden Pen-&-Paper-Kampagne bezahlt. Die Spielerfiguren rekrutieren, rüsten und unterhalten ihre Truppen aus ihrer eigenen Schatzkammer — was die Schlacht direkt an die Rollenspiel-Handlung koppelt.

Alle Werte sind **Goldstücke pro Soldat**, sofern nicht anders angegeben. Eine Einheit umfasst 10 Soldaten — die Tabellenwerte sind also mit 10 zu multiplizieren, um die Kosten pro Einheit zu erhalten.

Truppenkosten

Tabelle 11: Truppen-Sold (monatlich)

Truppentyp	Sold (Monat)	Unterhalt (Monat)	Bemerkung
Infanterie	2 GM	1 GM	Stehende Truppen, häufig in der Stammbevölkerung rekrutiert.
Schütze	4 GM	1 GM	Bedarf geschulter Bogner.
Kavallerie	8 GM	1 GM	Inklusive Pferd und Stallung.

Ausrüstungskosten (einmalig, pro Soldat)

Tabelle 12: Ausrüstungskosten

Ausrüstung	Initialkosten	Sold-Aufschlag/ Monat	Erlaubt für
Speer & Schild (1W6)	12 GM	—	Infanterie, Kavallerie
Hellebarde / Stangenwaffe (1W8)	15 GM	+ 1 GM	Infanterie
Zweihänder / Streitaxt (1W10)	30 GM	+2 GM	Infanterie
Kurzbogen (1W6)	28 GM	—	Schütze, Kavallerie
Langbogen (1W8)	55 GM	+ 1 GM	Schütze
Lanze, Schild & Langschwert (1W8)	35 GM	—	Kavallerie

Truppen-Modifikatoren (Kostenfaktor)

Tabelle 13: Truppen-Modifikatoren (Kosten)

Modifikator	Sold-Faktor	Spielwerte
Standard	× 1	—
Elite / Veteran	× 1,5	+1 AB, +1 Moral
Auslandsdienst	× 2	—
Söldner	× 2	—

Offiziere (Sold-Faktor)

Ein Offizier erhöht den monatlichen Sold der Einheit. Der Faktor wird mit dem Grund-Sold der Truppe multipliziert.

Tabelle 14: Offiziers-Sold

Rang	Sold-Faktor	Moralbonus
Kein Offizier	× 0	—
Feldwebel (Stufe 1)	× 2	—
Leutnant (Stufe 2)	× 3	+1
Hauptmann (Stufe 5)	× 4	+2

Belagerung & Bestien (Anschaffung und Unterhalt)

Tabelle 15: Belagerung & Bestien (Kosten)

Einheit	Anschaffung	Unterhalt	Crew	Bemerkung
Rammbock	300 GM	—	10	Holzkonstruktion, im Feld zu zimmern.
Mangonel (Katapult)	750 GM	—	5	Effektiv gegen Mauern.
Blide (Tribok)	1.500 GM	—	10	Reichweitenstärkste Maschine.
Oger / Troll	250 GM	30 GM / Monat	—	Anwerbung als Söldner; einzelnes Wesen.
Hügelriese / Steinriese	800 GM	80 GM / Monat	—	Tribut/Pakt mit SL-Zustimmung; frisst entsprechend.

Anmerkung: Belagerungsmaschinen sind reines Material und haben keinen laufenden Unterhalt — eine zerstörte Maschine ist verloren. Bestien dagegen sind lebende Wesen mit eigenen Ansprüchen (Nahrung, Beute, gelegentliche Verträge) und verlangen monatlichen Sold, sonst verlassen sie das Heer.

Anmerkung: Die Kosten sind in der `armies.md` des Online-Armee-Builders hinterlegt. Bei Diskrepanzen gilt der Stand des Builders.

X. FRAKTIONEN

Die Standard-Truppentypen (Infanterie, Schütze, Kavallerie) erhalten je nach Fraktion eigene Namen

und Offiziersränge. **Die Spielwerte sind in allen Fraktionen identisch** — die Fraktion bestimmt nur Optik und Flavor. So lässt sich jede Schlacht im Setting eures Spielleiters verorten, ohne dass sich Balancing oder Werte ändern.

Allianz (Rechtschaffen)

Tabelle 16: Fraktionen der Allianz — Truppen

Fraktion	Infanterie	Schütze	Kavallerie
Die Schildlande	Ordens-Schildwache	Wachturmschützen	Ritter des Heiligen Schildes
Königreich Furryondy	Fußgarde	Waldläufer	Schwere Kavallerie
Herzogtum Urnst	Phalanx	Schützen-Korps	Kürassiere

Tabelle 17: Fraktionen der Allianz — Offiziersränge

Fraktion	Offizier Stufe 1	Offizier Stufe 2	Offizier Stufe 5
Die Schildlande	Ordensbruder	Ritter-Leutnant	Komtur
Königreich Furryondy	Wachtmeister	Bannerherr	Lord-Marschall
Herzogtum Urnst	Korporal	Rittmeister	Obrist

Feinde (Chaos)

Tabelle 18: Fraktionen des Chaos — Truppen

Fraktion	Infanterie	Schütze	Kavallerie
Imperium von luz	Ork-Schlächter	Heckenschützen	Warg-Reiter
Gehörnte Gesellschaft	Hobgoblin-Legionäre	Schwarzpfeil-Schützen	Teufelsreiter
Banditen-Königreiche	Marodeure	Wegelagerer	Steppenwölfe

Tabelle 19: Fraktionen des Chaos — Offiziersränge

Fraktion	Offizier Stufe 1	Offizier Stufe 2	Offizier Stufe 5
Imperium von luz	Treiber	Häuptling	Kriegsherr
Gehörnte Gesellschaft	Zuchtmeister	Zenturio	Hierarch
Banditen-Königreiche	Brigand	Raubritter	Kriegsfürst

Tipp: Eigene Fraktionen lassen sich leicht ergänzen — es genügt, drei Truppennamen und drei Offiziersränge zu vergeben.

XI. QUICKSTART: EINE BEISPIELRUNDE

Damit das Zusammenspiel der Regeln greifbar wird, hier eine durchgespielte Eröffnungsrunde. Tisch: **90 × 90 cm**. Aufstellungszone 20 cm pro Seite.

Aufstellung

Allianz (Schildlande):

- **Ordens-Schildwache** — Infanterie, Speer & Schild. K-TP 5, RK 13, AB +1, Moral 7.
- **Wachturmschützen** — Schütze, Langbogen. K-TP 4, RK 12, AB +3, Moral 10.
- **Hauptmann Kaelen** — Held (Krieger Stufe 5). TP 32, RK 17, AB +5, Waffe: Langschwert 1W8+2. Aura: +2 Moral in 12 cm.

Imperium von Iuz:

- **Ork-Schlächter** — Infanterie, Hellebarde. K-TP 5, RK 12 (kein Schild), AB +1, Moral 7.
- **Warg-Reiter** — Kavallerie, Lanze & Schild. K-TP 5, RK 16, AB +1, Moral 10.
- **Oger** — Bestie. K-TP 3, RK 14, AB +3, Moral 8, Nahkampf 1W10 + Walze.

Die Allianz stellt mittig auf (Schildwache vorn, Schützen dahinter, Kaelen seitlich versetzt). Iuz stellt Warg-Reiter weit links, Ork-Schlächter mittig und den Oger rechts auf — bereit zur Zangenbewegung.

Initiative

Allianz würfelt 1W6 → **4**. Iuz würfelt 1W6 → **6**. **Iuz beginnt.**

Bewegungsphase (abwechselnd)

1. **Iuz** zieht die Warg-Reiter 24 cm geradeaus auf die Schildwache zu. Mehr als die halbe Bewegung in gerader Linie und Endkontakt mit der Frontseite einer feindlichen Einheit → **Ansturm!**
2. **Allianz** verlegt die Wachturmschützen 12 cm seitwärts, sodass sie freie Sicht auf den Oger haben.
3. **Iuz** zieht den Oger 12 cm vorwärts, knapp außerhalb des Schildwache-Bereichs.
4. **Allianz** zieht Hauptmann Kaelen 12 cm und schließt ihn der Ordens-Schildwache an (steht jetzt direkt neben ihrer Front).
5. **Iuz** zieht die Ork-Schlächter 12 cm vorwärts, noch ohne Basenkontakt.
6. Allianz hat nichts mehr — Bewegungsphase endet.

Angriffsphase (abwechselnd)

1. Iuz: Warg-Reiter im Ansturm gegen die Schildwache

Die Schildwache ist stationär und führt Speer & Schild → **Speermauer!** Sie schlägt zuerst und mit doppeltem Schaden. Gleichzeitig macht der angeschlossene Held Kaelen seinen Bonus-Angriff.

- **Schildwache** wirft W20 + 1 (AB) → würfelt 12, +1 = **13**. Gegen RK 16 der Warg-Reiter → **verfehlt**.
- **Kaelen (Bonus-Angriff)** wirft W20 + 5 (AB) → würfelt 17, +5 = **22**. Gegen RK 16 → **Treffer**. Schaden: 1W8+2 → 5 + 2 = **7 K-TP**.

Warg-Reiter hatten 5 K-TP, jetzt -2 K-TP → **vernichtet**, vom Tisch genommen. Sie kommen nicht mehr zum Gegenschlag.

2. Allianz: Wachturmschützen schießen auf den Oger

Langbogen-Reichweite 28 cm, Oger steht auf 22 cm — in Reichweite.

- Trefferwurf W20 + 3 (AB) → würfelt 11, +3 = **14**. Gegen RK 14 → **genau Treffer** (≥ RK).
- Schaden 1W8 → würfelt 4 → **4 K-TP**.

Oger hatte 3 K-TP, jetzt -1 → **vernichtet**.

3. Iuz: Ork-Schlächter

Die Ork-Schlächter haben keinen Basenkontakt → sie können in dieser Runde nicht im Nahkampf angreifen.

4. Allianz: Schildwache & Kaelen

Beide haben in Reaktion auf den Ansturm bereits geschlagen — sie sind in dieser Phase fertig.

Moralphase

Iuz hat in einer einzigen Runde 2 von 3 Einheiten verloren (Warg-Reiter und Oger). Die Ork-Schlächter sehen das mit an. Auslöser: „Eine angrenzende befreundete Einheit wird vernichtet“ — und auch der Verlust des Ogers in 12 cm Sichtweite.

- Ork-Schlächter: 2W6 gegen Moral 7 → würfelt **8** > 7 → **bricht**.

Die Ork-Schlächter werfen ihre Hellebarden weg und fliehen. Vom Tisch genommen.

Stand nach Runde 1

Allianz: alle 3 Spielfiguren stehen, keine K-TP-Verluste. Iuz: alle 3 Einheiten ausgeschaltet.

Das ist eine ungewöhnlich glatte Runde — die Würfe waren der Allianz besonders günstig (insbesondere Kaelens 17 auf den W20). In einer ausgeglichenen Schlacht würden die Warg-Reiter typischerweise durchkommen, der Oger einen Treffer wegstecken und die Ork-Schlächter mit einer 4 oder 5 auf 2W6 ihren Moralwurf bestehen. Das Beispiel zeigt aber, wie schnell ein gut aufgestellter Held mit Speermauer und Schützenrückhalt eine Flanke entscheiden kann.

Was diese Runde demonstriert

- **Initiative & abwechselnde Bewegung** sorgen für Reaktionsmöglichkeiten.
- **Ansturm + Speermauer** ist die wichtigste Gegenwehr gegen Kavallerie.
- **Angeschlossener Held** liefert einen zweiten, mächtigen Angriff ohne eigene Bewegung in dieser Runde.
- **Fernkampf** kann Bestien aus der Distanz erlegen, bevor sie ins Getümmel kommen.
- **Moralprüfungen** können eine Armee zusammenbrechen lassen, sobald die Verluste

sichtbar werden — selbst ohne direkten Beschuss der dritten Einheit.

Datum: 2026-05-24 (Version-RC9 — Reaktionsfeuer, Verdeckung, Wald-Deckung & Befestigungs-SP, inspiriert von WMR 2.1.0)

Autor: Peter Schuster

Feedback an: goladir@gmail.com

Download unter: rpg-journal.com