

GRUPPEN- UND HEERKAMPF

Wenn zu viele Personen an einen Kampf beteiligt sind, kann diese Sonderregel zum Gruppenkampf genutzt werden, um den Kampf auf schnelle Weise und ohne den Einsatz von Listen zu entscheiden. Am Ende des Dokuments stellt der Heerkampf eine Alternative mit Truppen dar, die jedoch wieder mit Listen geführt werden kann.

Inhalt	Seite
Definitionen	1
Aufstellung	1
Die Werte der Einheiten	1
Die Bewaffnung	2
Die Rüstungen	2
Wurfmodifikationen	2
Reihenfolge ermitteln	3
Tätigkeiten in einer Kampfrunde	3
Bewegen	3
Formieren	3
Attacke	4
Weitere Aktionen	4
Parade	5
Auswertung	5
Das Ende eines Kampfes	6
Weitere Hinweise	6
Darstellung eines Kampfrasters im Gruppenkampf	8
Der Heerkampf	9

1. Definitionen

- Gruppe = Als Gruppe gilt eine lose Ansammlung an Personen, die an einem Kampf teilnehmen.
- Einheit = Die Einheit ist eine formierte Gruppe, von mind. 10 Personen.
- Truppe = Die Truppe ist eine große Einheit von mind. 100 Personen.
(wird nur bei sehr großen Gruppenkämpfen genutzt)

In einer Gegend oder auf einem Kampffeld stehen sich zwei oder mehrere Gruppen gegenüber, die gegeneinander kämpfen wollen.

Spieler und Spielmeister erklären sich nun bereit, diese Gruppen zu führen und sie gegeneinander zu ziehen. Das kann beispielsweise dann der Fall sein, wenn sich den Spielern eine große feindliche Gruppe nähert und sich auf Spielerseite ebenso kämpfende Unterstützer befinden. Die Spieler oder einer der Spieler übernimmt dann die unterstützende Gruppe, während der SM die Feinde führt. Denkbar wäre auch ein Konflikt mehrerer Gruppen, der dann stellvertretend von Spielern und SM ausgeführt wird.

- Eine formierte Gruppe besteht aus mind. 10 und max. 100 Personen und wird Einheit genannt.

2. Aufstellung

Die Einheiten können auf ein breit angelegtes Gebiet aufgestellt werden, das in Quadraten aufgebaut ist.

- Die Felder sollten beim Kampf zwischen Einheiten 10 x 10 m betragen.
 - Bei Truppenkämpfen können die Felder auch 100 x 100 m groß sein.
- Auf einem Feld kann nur eine Einheit stehen.

3. Die Werte der Einheiten

Der SM notiert sich die Einheiten und ihre Werte. Auch wenn die Mitglieder einer Einheit unterschiedliche Talentwerte haben, wird der Wert ermittelt, den die Mehrheit der Einheit hat. Dabei wird gerundet.

- | | | |
|-----------|--|-----------|
| • Pöbler | = Personen, die das Kämpfen nicht gewohnt sind | = Wert 10 |
| • Kämpfer | = Personen, die kämpfen können | = Wert 12 |
| • Krieger | = Personen, die das Kämpfen gewohnt sind; Soldaten | = Wert 15 |
| • Elite | = Personen, die im Kampf besonders geschult sind | = Wert 18 |

4. Die Bewaffnung

Der SM notiert sich für jede Gruppe, wie diese mehrheitlich bewaffnet ist.

- Jede Einheit verwendet zunächst nur die Waffe, die mehrheitlich genutzt wird (im Zweifelsfall gilt die stärkere Waffe).
- Daraus ergibt sich auch, ob die Einheit derzeit Fernkämpfer oder Nahkämpfer ist.
- Es wird dabei festgehalten, wie viel TP die Waffe bei einer normalen oder guten Attacke anrichten würde.
- Die Einheit kann auch zwei Waffen gleichzeitig nutzen, erhält dadurch aber Wurfmodifikationen.

5. Die Rüstungen

Der SM notiert sich für jede Gruppe, welche Rüstungen sie mehrheitlich tragen.

- Jede Einheit verwendet die Rüstungen, die mehrheitlich von den Leuten getragen werden. Dabei können es auch mehrere Rüstungen sein (z. B. Lederhose, Lederjacke usw.) Rüstungen verursachen jedoch auch Wurfmodifikationen.
- Die RS-Punkte werden notiert.
- Die WM werden notiert.

6. Wurfmodifikationen

Eine Einheit erhält ...

- + 1 WM, wenn ...
 - sie von einem charismatischen Anführer geführt wird, der in CHAR mind. den Wert 15 hat.
- + 2 WM, wenn ...
 - sie von einem charismatischen Anführer geführt wird, der in CHAR mind. den Wert 18 hat.
- + 2 WM, wenn ...
 - sie mehrheitlich aus Psinetikern besteht.
 - sie mehrheitlich aus Kampfkünstlern besteht (nur im Nahkampf!)
 - sie mehrheitlich Zielschusswaffen einsetzt (nur im Fernkampf!)
 - sie mehrheitlich eine Aktion zum Zielen aufgewendet hat und nun wirft oder schießt.
- - 2 WM, wenn ...
 - sie beidhändig kämpft (auch wenn sie neben einer Waffe einen Schild tragen).
 - sie eine Einheit angreift, die sich in oder hinter einer Deckung befindet (nur im Fernkampf!)
 - sie gegen eine schnellere Einheit kämpft (fliegende oder fahrende o. ä.)
 - sie gegen beängstigende Wesen kämpft, die einen Schreck verursachen (sofern sie selbst keine beängstigenden Wesen sind).
 - sie mit archaischen oder ungenauen Waffen kämpft.
 - wenn mit Pfeilen über Objekte hinweg auf ein Ziel geschossen wird.
- so viel negative WM, wie es ihren Rüstungen entspricht.

Beispiel: Es kommt zu einem Straßenkampf, bei dem sich zwei rivalisierende Gruppen begegnen.

Formationen:

Gruppe A besteht aus 26 Pöblern und 7 Kämpfern. Die Gruppe wird in zwei Einheiten aufgeteilt.

Einheit 1 besteht aus Nahkämpfern, nämlich 21 Pöbler, die mehrheitlich Knüppel bei sich tragen. = 21 Pöbler mit dem Wert 10.

Einheit 2 besteht aus Fernkämpfern, nämlich 5 Pöbler und 7 Kämpfer. Diese Einheit gilt somit als Kämpfer. Sie tragen Steine bei sich. = 12 Kämpfer mit dem Wert 12.

Gruppe B besteht aus 25 Kämpfern, mit dem Wert 12. Sie tragen Beile und Lederjacken.

Waffen und Rüstungen:

Einheit A-1 (Nahk.): Knüppel = 4 / 5 / 5+W6 TP.
Einheit A-2 (Fernk.): Steine = 3 / 4 / 4+W6 TP.

Einheit B (Nahk.): Beile = 5 / 7 / 7+W12 TP.
Lederjacken = + 2 RS.

Wurfmodifikationen:

Einheit A-1 hat einen charismatischer Anführer mit einem CHAR-Wert von 15 = + 1 WM.

Gruppe B trägt Lederjacken = - 1 WM.

... ein Beispielkampf dieser Kontrahenten wird unten weiter fortgeführt ...

7. Reihenfolge ermitteln

Es wird eine Reihenfolge ermittelt, in der die Gruppen nacheinander dran sind.

- Der Wert der Einheit wird + W20 addiert.
Die Reihenfolge wird festgelegt. Bei gleichen Ergebnissen entscheidet ein Stechen.
- Wird die Einheit von einem charismatischen Anführer geführt, wird stattdessen der Wert in CHAR + W20 Punkte addiert.

8. Tätigkeiten in einer Kampfrunde

Eine Kampfrunde ist beendet, wenn alle Einheiten an der Reihe gewesen sind. Im Anschluss findet eine Auswertung statt, bei der die möglichen Opfer aus den Einheiten entfernt werden.

Wenn eine Einheit an der Reihe ist, kann sie eine der folgenden Tätigkeiten tun:

- sich bewegen
- sich formieren
- kämpfen

9. Bewegen

Die Einheit bewegt sich gemäß ihrer Geschwindigkeit. Dies kostet sie ihre Tätigkeit in der Kampfrunde.

- Fußläufige Einheiten bewegen sich 1 Feld weit vorwärts (10 m)
- Berittene Einheiten bewegen sich 3 Felder weit vorwärts
- Einheiten mit Fahrzeugen bewegen sich 5 Felder weit vorwärts

10. Formieren

Die Einheit ändert ihre Formation. Dies kostet sie ihre Tätigkeit in der Kampfrunde.

Die Einheit kann folgendes tun:

- **Formation ändern:** Die Einheit nimmt Personen auf oder teilt sich auf. Das verändert die Zusammensetzung der Einheit, evtl. nämlich den Wert der Einheit, die Bewaffnung und Rüstung. Die Formation muss von den betroffenen Personen und Einheiten gewollt sein.
 - Personen werden aufgenommen: Die Einheit betritt das Feld, auf dem sich lose Personen befinden. Diese werden nun in die Einheit mit aufgenommen.
 - Einheiten verschmelzen: Die Einheit betritt das Feld einer anderen Einheit. Die dort betreffende Einheit wird von dieser tätigen Einheit aufgenommen.
 - Einheit teilt sich: Die Einheit gibt einen Teil ihrer Personen ab, woraufhin sich eine neue Einheit gründet. Die ursprüngliche Einheit bleibt auf ihrem Feld stehen. Die neue Einheit besetzt ein benachbartes, freies Feld. Die neue Einheit wird in der Kampfreihefolge ans Ende der Liste gesetzt und darf dann, wenn sie an der Reihe ist, noch in dieser Kampfrunde handeln.
- **In Deckung gehen:** Sofern es die Umgebung hergibt, verbirgt sich die Einheit und nutzt den Schutz ihrer Umgebung. Wenn sie von einer feindlichen Einheit angegriffen wird, erhalten die Gegner beim ersten Angriff – 2 WM. Die Deckung ist aufgehoben, nachdem die Einheit erstmals angegriffen wurde oder sie sich bewegen, formieren oder kämpfen.
- **Umrüsten:** Es ist jeweils eine der folgenden Tätigkeiten möglich.
 - Die Einheit lädt ihre Waffen nach,
 - Die Einheit nimmt Waffen auf (z. B. Steine),
 - Die Einheit wechselt ihre Waffen (und wird dabei z. B. zu einer Nahkampfeinheit)
 - Die Einheit entledigt sich ihrer alten Rüstungen
 - ...

11. Attacke

Die Kämpfe finden im gewissen Sinne gleichzeitig statt, denn Attacke und Parade lösen Treffer bei den gegnerischen Einheiten aus, die im Anschluss ausgewertet werden.

- Die Einheit kann eine Nahkampf-Attacke starten, wenn sie sich auf dem benachbarten Feld einer feindlichen Einheit befindet.
- Die Einheit kann eine Fernkampf-Attacke gegen eine feindliche Einheit starten, die sie mit ihren Fernkampfaffen erreichen kann.

11.1. Zum Nahkampf:

- Die Einheit verwendet ihre Nahkampfaffen.
- Sollte die Einheit unbewaffnet sein, verwendet sie ihre Fäuste (1 / 2 / 2+W6 TP).
- Sollte die Einheit unbewaffnet sein und mehrheitlich aus Kampfkünstlern bestehen, richten ihre Fäuste 1 TP mehr Schaden an (2 / 3 / 3+W6 TP).
- Für jede komplette 10er-Gruppe der Einheit wird ein TW auf dessen Wert gemacht.
- Je nach gelungenem TW richtet die Gruppe so viele TP an, wie es der Waffe entspricht.
- Die Treffer werden addiert und notiert.
(Die Auswirkungen werden erst nach der Parade der Gegner ausgewertet.)

11.2. Zum Fernkampf:

- Die Einheit verwendet ihre Fernkampfaffen.
- Wurfaffen gelten als Fernkampfaffen (z. B. Steine) und können max. 20 m weit geworfen werden, also bis ins übernächste Feld.
- Pfeilschussaffen und Projektilschussaffen haben weite Reichweiten und können darum feindliche Einheiten erreichen, die weiter weg sind. Es gilt je 10 m 1 Feld. Dabei dürfen jedoch keine Einheiten, Baumgruppen, Bauwerke u. ä. im Weg sein. Pfeile können allerdings über Objekte hinweggeschossen werden. In dem Fall wird der Schuss jedoch – 2 WM.
- Für jede komplette 10er-Gruppe der Einheit wird ein TW auf dessen Wert gemacht.
- Je nach gelungenem TW richtet die Gruppe so viele TP an, wie es der Waffe entspricht.
- Die Treffer werden addiert und notiert.
- Nur Fernkämpfer können auf die Attacke von Fernkämpfern parieren, sofern ihre Reichweite stimmt.
(Die Auswirkungen werden sofort oder sonst erst nach der Parade der Gegner ausgewertet.)

12. Weitere Aktionen

Die Einheiten können weitere Aktionen aufwenden, um Dinge zu tun. Diese Maßnahmen kosten der Einheit ihre Aktion.

12.1. Zerstören:

Eine Einheit kann ihre Aktion auch nutzen, um gezielt etwas zu zerstören. Z. B. zerschlägt eine Einheit von Pöblern ein Auto.

12.2. Erstürmen:

Eine Einheit erstürmt ein verschlossenes Gebäude und bricht dabei die Türen auf oder überwindet die Mauer einer Burgwand. Hierfür müssen evtl. entsprechende Gerätschaften mit sich geführt werden. Wird die Einheit attackiert, kann sie allerdings nicht parieren. Rüstungen, wie auch Schilde, dezimieren jedoch mögliche Attacken.

13. Parade

Wurde eine Einheit angegriffen, wehrt sie sich sofort mit einer Parade.

- Auf Fernkampfattacken kann die Einheit nur parieren, wenn sie selbst eine Fernkampf-Einheit ist und mit ihren Waffen die erforderliche Reichweite erlangen kann.
- Für jede komplette 10er-Gruppe der Einheit wird ein TW auf dessen Wert gemacht.
- Je nach gelungenem TW richtet die Gruppe so viele TP an, wie es der Waffe entspricht.
- Die Treffer werden addiert und notiert.
- Nun findet im Folgenden die Auswertung statt. Beide Einheiten müssen ihre Opfer entfernen.

14. Auswertung

Bei der Auswertung wird ermittelt, wie viele Personen aus den jeweiligen Einheiten entfernt werden müssen.

- Die addierten Treffer gehen zu Lasten der jeweiligen feindlichen Einheit.
- Zuerst werden jedoch noch die Treffer durch die Rüstungspunkte der betroffenen Einheit dezimiert.
 - Die Rüstung dezimiert also die Treffer.
 - Die Rüstung wird dadurch aber ebenso dezimiert.
- Die übrigen Treffer dezimieren dann die Personen der feindlichen Einheit.
- Welche Personen aus den Einheiten entnommen werden, entscheidet der jeweilige Spieler der Einheit.

Wie es weitergeht, entscheidet der weitere Verlauf des Kampfes.

- Durch die Dezimierung einer Einheit kann es geschehen, dass sich dadurch ihre Formation ändert.
- Ist die Einheit unter 10 gesunken, stellt sie keine Einheit mehr da, sondern befindet sich an dem Ort als lose Gruppe.

Beispiel einer Kampfrunde:

Gruppe A:

Einheit 1: 21 Pöbler mit Knüppeln; Wert 10; und charismatischen Anführer (Wert 15).

Einheit 2: 5 Pöbler und 7 Kämpfer mit Steinen; Wert 12.

Gruppe B: 25 Kämpfer mit Beilen und Lederjacke; Wert 12.

Ermittlung der Reihenfolge:

- *Einheit 1 (CHAR-Wert 15) würfelt 3 = 18*
- *Einheit 2 (Wert 12) würfelt 6 = 18*
Ein Stechen lässt Einheit 2 führen.
- *Einheit 3 (Wert 12) würfelt 10 = 22*

Reihenfolge: Einheit 3, 2 und dann 1.

Die Kontrahenten stehen sich direkt gegenüber.

Nahkampf-Attacke Einheit 3 gegen Einheit 2:

- *Einheit 3 erhält wegen Rüstung – 1 WM.*
- *Einheit 3 würfelt 8 und 15 = normaler und misslungener Treffer.*
- *Verursacht durch Beile 5 Treffer.*

Parade Einheit 2 gegen Einheit 3:

- *Einheit 2 würfelt eine 4 = guter Treffer.*
- *Verursacht durch Steine 4 Treffer.*

Auswertung:

- *Einheit 2 verliert 4 Personen; es werden die Pöbler entfernt. Es verbleiben 1 Pöbler und 7 Kämpfer, die jedoch keine Einheit mehr darstellen und keine Steine mehr bei sich tragen.*
- *Einheit 3: Der RS dezimiert den Treffer. Die Rüstung ist zerstört; 2 Treffer gehen zu Lasten der Einheit. Die Einheit besteht nun noch aus 20 Personen, die aber immer noch die WM ihrer zerstörten Rüstung trägt.*

Einheit 2 wäre an der Reihe ...

- *Die lose Gruppe kann nichts tun.*

Einheit 1 ist an der Reihe ...

- *Sie nutzt ihre Aktion, indem sie die lose Gruppe von 1 Pöbler und 7 Kämpfer aufnimmt und besteht nun aus 22 Pöbler und 7 Kämpfer, inklusive charismatischen Anführer (einer der Pöbler). Die Einheit trägt überwiegend weiterhin Knüppel und hat den Wert 10.*

Eine neue Kampfrunde beginnt ...

... weiter auf der nächsten Seite ...

14.1. Die dezimierten Personen

Für das Rollenspiel kann es nach dem Gruppenkampf wichtig sein, was mit den Personen geschehen ist, die im Kampf getroffen wurden. Darum notiert sich der Spieler, wie die ausgeschiedenen Personen getroffen wurden.

- Personen, die durch einen normalen Treffer im Nahkampf ausgeschieden sind, haben nur leichte Verletzungen erlitten und sind vom Kampf nach ihrer Verletzung davongelaufen.
- Personen, die durch einen guten Treffer im Nahkampf ausgeschieden sind, haben schwere Verletzungen erlitten und liegen schwer verletzt am Boden.
- Personen, die durch einen meisterhaften Treffer im Nahkampf ausgeschieden sind, sind verstorben.
- Personen, die durch einen normalen Treffer im Fernkampf ausgeschieden sind, haben schwere Verletzungen erlitten und liegen schwer verletzt am Boden.
- Personen, die durch einen guten oder meisterhaften Treffer im Fernkampf ausgeschieden sind, sind verstorben.
- Personen, die durch einen Patzer ausgeschieden sind, liegen schwer verletzt am Boden.

Nach der Kampfrunde kann sich eine neue Kampfrunde anschließen, so lange, bis der Kampf entschieden ist.

15. Das Ende eines Kampfes

Ein Kampf ist beendet, wenn entsprechende Gegner eliminiert sind oder die Einheiten sich freiwillig zurückziehen oder aufgeben, bzw. ihre Kampfhandlung einstellen und kapitulieren.

- **Kapitulation:** Bei der Kapitulation ergibt sich die Einheit und verbraucht dadurch ihre Aktion. Wie sie sich weiter verhält, bleibt jedoch offen. Z. B., ob sie ihre Waffen ablegt oder ob sie sich auf eine Parade doch noch wehrt usw. Ebenso offen ist, wie die gegnerische Einheit mit den Kapitulierten umgehen.
- **Flucht:** Eine Einheit kann versuchen, das Kampfraster zu verlassen. Wenn es ihr gelingt, vom Kampfeschehen zu fliehen, wird sie aus dem Kampf entfernt.

16. Weitere Hinweise

- **Alte Rüstungen:** Nachdem der RS der Rüstungen dezimiert wurde, lösen diese immer noch negative WM aus. Um sich davon zu lösen, kann die Einheit ihre Aktion nutzen (Umrüsten), um sich der alten Rüstungen zu entledigen. Sie kann sich mit dieser Aktion auch eine andere Rüstung anlegen, sofern sie welche bei sich hat.
- **Beidhändiges Kämpfen:** Verwendet die Mehrheit der Gruppe zwei Waffen, also in jeder Hand eine entsprechende Waffe, kann die Gruppe beide Waffen einsetzen. Das kann auch ein Schild sein, der RS-Punkte verleiht. Das beidhändige Kämpfen kostet der Gruppe – 2 WM. Ebenso kann die Einheit damit eine Nah- und Fernkampfwaffe gleichzeitig nutzen, sofern es die Waffen logisch zulassen. Dadurch kann sich die Einheit entscheiden, ob sie den Fernkampf oder den Nahkampf nutzt.
 - Das Tragen von Schilden gilt ebenfalls als beidhändiges Kämpfen.

... Fortsetzung des Kampf-Beispiels ...

Einheit 3 ist an der Reihe:

- Die Einheit nutzt ihre Aktion, um sich von den kaputten Rüstungen zu befreien, um keine negativen WM mehr zu erleiden.

Einheit 1 greift Einheit 3 an:

- Die Einheit erhält durch den charismatischen Heerführer + 1 WM.
- Sie würfelt 16 und 6 = ein normaler Treffer.
- Verursacht durch Knüppel 4 Treffer.

Einheit 3 pariert:

- Sie würfelt 14 und 19 = kein Treffer

Auswertung:

- Einheit 3 verliert 4 Personen und besitzt somit noch 16 Kämpfer.

Kampfrunde 3:

- Einheit 3 greift an und würfelt eine 3 = guter Treffer.
- Verursacht durch Beile 7 Treffer.
- Einheit 1 pariert und würfelt 5 und 9 = ein guter und ein normaler Treffer.
- Verursacht durch Knüppel 4 und 5 Treffer = 9.

Auswertung:

- Einheit 1 verliert 7 Personen und besteht nun noch aus 22 Pöbler. Er hat die Kämpfer entfernt, weil diese nicht bewaffnet sind.
- Einheit 3 verliert 9 Personen und besteht nun noch aus 7 Kämpfern.
- Die Einheit 3 stellt keine Einheit mehr da. Der Kampf ist beendet. Die Kämpfer ergeben sich den Pöblern.

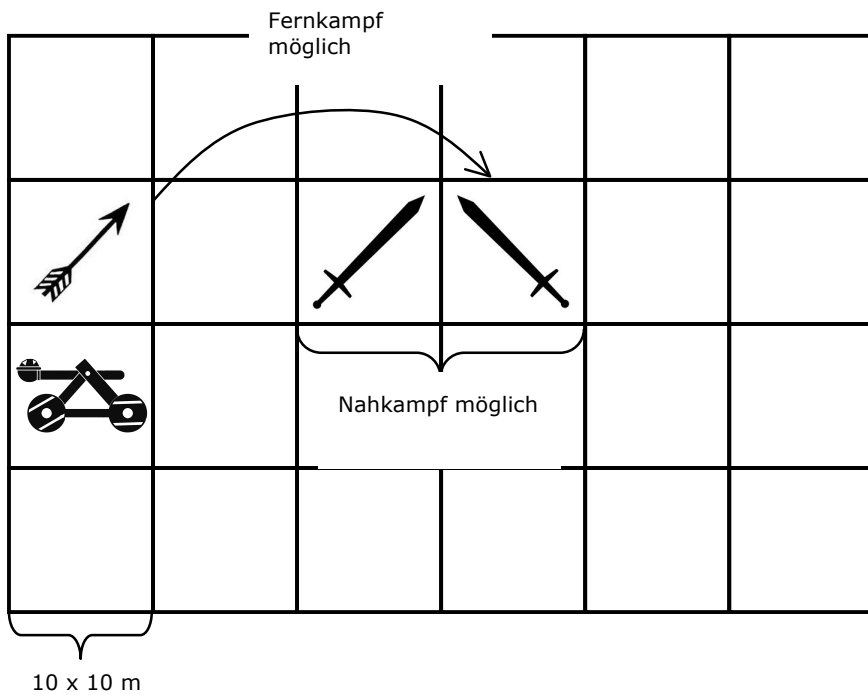
- **Nachladen von Waffen:** Es ist daran zu denken, dass bestimmte Fernkampfaffen nachgeladen werden müssen. Das Nachladen findet in einer Aktion statt, in der mit diesen Waffen nicht geschossen werden kann (siehe oben, Formieren – Umrüsten!)
- **Artillerie- und Explosivwaffen:** Artilleriewaffen und Explosivwaffen, wie z. B. Brandflaschen, Granaten, werden einzeln aufgeführt und gewertet. In einer Einheit kann also jemand eine Granate werfen. Bei der Attacke wird diese dann extra gewertet. Bei Artillerie- und Explosivwaffen ist nur entscheidend, ob der TW gelungen ist und nicht wie gut er gelungen ist. Der Treffer verursacht immer so viel, wie es die Waffe im Zentrum verursachen würde. Sollte eine ganze Einheit überwiegend eine Artillerie- oder Explosivwaffe einsetzen, muss das Ergebnis x 10 genommen werden. Der Umgang mit vielen Artilleriewaffen wird – 2 WM. Beim Umgang mit Artillerie- und Explosivwaffen ist darauf zu achten, dass die Detonation ein weites Umfeld haben kann, die je nach Waffe noch Treffer verursachen und dadurch ein Selbstschaden zustande kommen kann. Einige Artilleriewaffen verlangen nach ihre Einsatz eine Aktion zum Nachladen, in der sie nicht abgefeuert werden können. Werden Artilleriewaffen unbemannt zurückgelassen, können sie von anderen Einheiten aufgenommen oder genutzt werden. Sie können sogar von freien Gruppen genutzt werden. Diese sind dann in der Kampfliste ans Ende mit aufzunehmen.
- **Dauerschusswaffen:** Führt eine Einheit mehrheitlich Dauerschusswaffen, wird der Treffer aufgrund der Salve x 5 genommen.
- **Feuer:** Sollte eine Einheit von Brandwaffen betroffen worden sein, brennen die Flammen an der Einheit noch weiter. Die Einheit kann eine Aktion dafür nutzen, um die Flammen auszuklopfen, in der sie jedoch nichts anderes tun kann. Klopft sie die Flammen jedoch nicht aus, verliert die Einheit bei der Auswertung stets eine Person; sie erleidet also jeweils einen Treffer.



- **Hindernisse:** Sollte der Einheit ein Hindernis im Weg sein, z. B. ein Fluss, eine Barrikade, braucht die Einheit eine Aktion, um dieses Hindernis zu überwinden. Wird sie in der Zeit angegriffen, wird die Parade – 2 WM. Erstürmt die Einheit ein Gebäude, kann sie sogar gar nicht parieren.
- **Lose Gruppen:** Personen, die keiner Einheit angehören, weil die Einheit z. B. dezimiert wurde, können sich am Kampf so lange nicht beteiligen, bis sie wieder einer Einheit angehören. Am Ende der Kampfrunde dürfen diese Gruppen vom jeweiligen Spieler bewegt werden. Lose Gruppen können jederzeit von Einheiten attackiert werden, ohne parieren zu dürfen.
- **Meisterhafte TW:** Wird ein meisterhafter TW gewürfelt, werden die entsprechenden Boni der Waffe hinzu addiert. Im waffenlosen Kampf und mit Schlagwaffen sind das + W6 TP, bei Pfeil- und Klingengewaffen + W12 TP und bei Schusswaffen + W20 TP.
- **Patzer:** Wird ein Patzer gewürfelt, richtet sich der Treffer als guter Treffer gegen die eigene Einheit.
- **Spieler-Charaktere:** Spieler-Charaktere und auch besondere NSC können Teil einer Einheit sein und werden bei möglichen Dezimierungen der Einheit erst als letzte betroffen. Sollten am Ende nur noch sie und wenige andere übrigbleiben, kann für diese auch ein herkömmlicher Personenkampf fortgesetzt werden.



17. Darstellung eines Kampfrasters im Gruppenkampf



18. Der Heerkampf

Der Heerkampf ist ein strategisches Manöverspiel auf einem weiten Gelände, in dem große Gruppen in einem Heerkampfraster taktisch bewegt werden. Das Heerkampfraster kann dabei einer Karte gleichen, mit Seen, Flüssen, Gebirge, Wald usw. Der Heerkampf funktioniert nach den gleichen Regeln wie der Gruppenkampf, wird aber durch einige Besonderheiten ergänzt.

18.1. Zur Definition

Das Heer ist die Gesamtheit von Einheiten und Truppen eines Akteurs.

18.2. Zur Aufstellung und Handhabung

- Die Einheiten und Truppen eines Heeres werden frei in den Quadranten aufgestellt, von wo sie herkommen. Kam das Heer eines Akteurs beispielsweise aus Südosten, werden die Einheiten und Truppen in den linken unteren Quadranten aufgestellt. Sollte sich das Heer bereits in diesem Kampfgebiet befinden und wird von mehreren Seiten umringt, wird es in den mittleren Quadranten platziert.
- Die Aufstellung kann erst geheim geschehen und wird dann, nachdem alle fertig sind, allen Spielern offenbart.
- Auf einem Feld darf immer nur eine Truppe, Einheit oder Gruppe stehen.
- Ein Feld entspricht 10 x 10 m.
- Alle Einheiten und Truppen der Spieler werden in der Heerkampfliste eingetragen, aber die Ermittlung der Reihenfolge bezieht sich nur auf die kompletten Heere. Die einzelnen Einheiten und Truppen folgen also einer internen Reihenfolge, die der Spieler jeweils selbst bestimmt.
 - Zur Ermittlung der Reihenfolge der Heere wird der CHAR-Wert des obersten charismatischen Anführers genutzt, der das gesamte Heer anführt.
 - Sollte gar kein charismatischer Heerführer existieren, gilt der geringste Wert, den eine Einheit oder Truppe in dem Heer besitzt.

Blanko-Heerkampfraster

