

# Die Schlagkraft eines Heeres



Aus der "Schlagkraft" einer Stadt können wir nun sehr leicht ermitteln, wie ihr Heer aufgebaut ist. Wir haben die genauen Zahlen für Volksmilizen und für ausgebildete Truppen. Die Volksmilizen werden nicht weiter behandelt - sie sind unausgebildet und erhalten daher keine weiteren Boni. Um die ausgebildeten Truppen zu verbessern, darf das Heer einer Stadt jedoch mit einer Anzahl an Extras ausgestattet werden, die dem Wert in "Schlagkraft" der Stadt entsprechen.

## ✦ Extras

Pro Punkt in Schlagkraft die die Stadt aufweist, steht ihrem Heer ein Extra zu. Durch Extras wie "Kavallerie" ändern sich die Regeln für bestimmte Soldaten. Der Einfachheit halber bestehen Einheiten daher immer aus Soldaten des gleichen Bewegungstyps (Fuß, Pferde, Elefanten).

### BOGENSCHÜTZEN (UNBEGRENZT)

Pro Stufe in "Bogenschützen" sind 10% der ausgebildeten Truppen Fernkämpfer. Diese können in beliebiger Aufteilung anderen Einheiten zugeordnet werden. Wenn es zum Kampf kommt, dürfen nun noch vor dem eigentlichen Waffenkontakt sämtliche Würfel für Fernkämpfer geworfen werden. Jeder Erfolg kostet die gegnerische Einheit eine Zahl an Soldaten im Wert eines Würfels. Wenn mehrere Einheiten Fernkämpfer haben, führen diese zunächst alle ihre Angriffe durch, bevor es zum Waffenkontakt kommt (der dann aber nur mit den Würfeln der Nahkämpfer ausgetragen wird). Fernkämpfer attackieren immer gleichzeitig.

### KAVALLERIE (UNBEGRENZT)

Pro Stufe in "Kavallerie" sind 10% der ausgebildeten Soldaten berittene Einheiten. Die Pferde können nach belieben auf normale Truppen und Bogenschützen verteilt werden. Berittene Einheiten haben die doppelte Bewegungsweite, müssen aber auch 2 Punkte Bewegung aufgeben um einen Punkt Übersicht zu erhalten.

### MOBILE BELAGERUNGSWAFFEN (UNBEGRENZT)

Pro Stufe in diesem Extra hat das Heer mobile Belagerungswaffen, deren Stärke ungefähr 10% der Gesamtstärke des Heeres entspricht. So entstehende zusätzliche Würfel dürfen frei auf die Einheiten verteilt werden. Wenn die Waffen gegen Stadtmauern, Tore oder Gebäude eingesetzt werden, geben sie den doppelten Würfelbonus.

### RAMPEN (UNBEGRENZT)

Für jede Stufe "Rampen" hat das Heer für jeweils 10 Würfel Kampfstärke eine Belagerungsrampe zur Verfügung, die einer Einheit zugewiesen werden kann. Kann sich diese Einheit an ein ungesichertes Stück Mauer bewegen, darf diese von da an von jeder Einheit an der entsprechenden Stelle überquert werden. Eine Rampe wird zerstört, wenn die entsprechende Einheit aufgerieben wird.

### SCHILDFORMATION (UNBEGRENZT)

Die Einheiten des Heeres sind in der Lage, durch bestimmte Formationen und den geschickten Einsatz ihrer Schilde, die Auswirkungen von Pfeilteppichen abzuschwächen. Wenn feindliche Fernkämpfer angreifen, wird deren Würfelzahl um die Stufe in "Schildformation" reduziert.