



Legendäre Schlachten



Auch wenn tausende von Soldaten gegeneinander antreten, bleiben es bei EPOS die Helden, die alle Zügel in der Hand haben. Sie können den Soldaten Mut zusprechen, den Feind an empfindlichen Stellen treffen und gegnerische Offiziere besiegen. Mit den Helden eines Heeres steht und fällt die ganze Schlacht.

Die Schlagkraft

Als erstes muss die Schlagkraft der beiden aufeinandertreffenden Armeen bestimmt werden. Diese ergibt sich aus den Teilnehmenden Organisationen (siehe "Geld und Handel" in Kapitel 2). Treten auf einer Seite mehrere Organisationen an, wird die Schlagkraft aller Verbündeten addiert.

Besondere Schlachtteilnehmer

Einfache Soldaten (also Bauern) sind mehr oder weniger Schwertfutter und werden darum einfach zur Schlagkraft zusammengefasst, doch es gibt auch Schlachtteilnehmer, die bedeutend mehr Einfluss auf den Verlauf eines Gefechtes haben können - nämlich alle *Helden*, *Nemeseis* und *Asse*. Wir sprechen der Einfachheit halber in den folgenden Ausführungen nur noch von *Assen* - aber deren Möglichkeiten stehen natürlich auch Helden und *Nemeseis* offen. Eine weitere wichtige Figur einer Schlacht ist der *General* - er koordiniert die Armee und gibt die Befehle. Eine Armee, auch wenn sie sonst keine *Asse* hat, muss mindestens über einen *General* verfügen um kampffähig zu sein.

Die Schlagkraft

Als erstes muss die Schlagkraft der beiden aufeinandertreffenden Armeen bestimmt werden. Diese ergibt sich aus den Teilnehmenden Organisationen (siehe "Geld und Handel" in Kapitel 2). Treten auf einer Seite mehrere Organisationen an, wird die Schlagkraft aller Verbündeten addiert.

Aufbau einer Schlacht

Wenn die Schlagkraft beider Heere ermittelt ist, wird sie zu leichter fassbaren Spielwerten gemacht. Hierzu bekommt jeder *General* eine bestimmte Anzahl von "Armeesteinen" (darstellbar durch Glasmurmeln, Würfel oder Figuren aus alten Brettspielen). Der *General* der kleineren der beiden Armeen erhält 10 Armeesteine. Sein Gegner bekommt dementsprechend für je 10% Überlegenheit einen Stein mehr. Von der Mannschaftsstärke eines einzelnen Steines ist abhängig, wie lange eine Runde einer Schlacht dauert (siehe Tabelle 4-1).

Schlachtverlauf

Wir unterteilen eine Schlacht in Schlachtrunden. Jede Schlachtrunde besteht aus zwei Phasen, die jedesmal nacheinander durchgespielt werden.

A) AKTIONSPHASE

Jedes *As* darf während einer Schlachtrunde genau eine Aktion durchführen. Diese haben oft entscheidenden Einfluss auf die zweite Phase einer Schlachtrunde. Eine genauere Erklärung zu den einzelnen Aktionen findest Du später in diesem Kapitel.

B) SCHADENSPHASE

Die Schadensphase ermittelt, wie viele Verluste beide Seiten zu verbuchen haben. Hierzu würfeln beide *Generäle* eine Probe auf **Kriegskunst (WEI)**. Aus den Erfolgen ergibt sich, wie viele

Tabelle 4-1: Schlachtrunden

Steinwert	Rundendauer
1 - 5	10 Sekunden
6 - 15	30 Sekunden
16 - 60	1 Minute
61 - 150	5 Minuten
151 - 250	10 Minuten
251 - 500	15 Minuten
501 - 1.000	30 Minuten
1.001 - 2.500	1 Stunde
2.501 - 5.000	3 Stunden
5.001 ++	6 Stunden

Tabelle 4-2: Schaden

Erfolge	Schaden
1	1 Stein
2 oder 3	2 Steine
4 bis 6	3 Steine
7 bis 10	4 Steine
11 bis 15	5 Steine
16 bis 21	6 Steine
22 bis 28	7 Steine
29 und mehr	8 Steine

Armeesteine die gegnerische Armee verliert (siehe Tabelle 4-2). Verliert eine Armee hierdurch alle ihre Steine, ist sie besiegt. Die Probe des *Generals* kann durch die Aktionen der anderen *Asse* beeinflusst werden.

Die Moral der Soldaten

Die Handlungen aller *Asse* haben ebenfalls großen Einfluss auf die Schlacht. Je mächtiger und heroischer ein *As* in der Schlacht auftritt, desto größer ist dieser Einfluss. Während jeder Aktionsphase werden die *Asse* in kleinere Gefechte verwickelt. Während dieser führt der Spieler des *Asses* eine Strichliste über die getöteten feindlichen Soldaten. Bevor der die *Generäle* nun in der Schadensphase ihre **Kriegskunst-Probe** würfeln, werden die Strichlisten aller *Asse* einer Seite aufaddiert. Hieraus ergeben sich zusätzliche *Moral-Würfel*, entsprechend Tabelle 4-3.

Wie diese Würfel verwendet werden, hängt davon ab, wie sich die *Asse* in der vorangegangenen Aktionsphase verhalten haben - wenn sie mehr *Aggressive* als *Defensive* Aktionen unternommen haben, werden die *Moral-Würfel* zum Würfelvorrat des eigenen *Generals* addiert. Wurden hingegen mehr *Defensive* als *Aggressive* Aktionen ausgeführt, werden die *Moral-Würfel* vom Vorrat des feindlichen *Generals* abgezogen. Wurden gleichviele

Tabelle 4-3: Moralwürfel

Getötete Feinde	Moralwürfel
ab 10	1
ab 30	2
ab 60	3
ab 100	4
ab 150	5
ab 210	6
ab 280	7
ab 360	8

Aktionen beider Typen ausgeführt, hat der General die Wahl, was mit den Moral-Würfeln geschehen soll. Wenn ein As während der Schlacht getötet wird oder flieht, werden seine Leistungen nicht mehr bei der Ermittlung der Moral-Würfel beachtet.

Schauplätze

Ein *Schauplatz* ist ein besonders wichtiger Ort während einer Schlacht, der sich entweder strategisch nutzen lässt, oder von Bedeutung für den Kampfgeist der Armee ist. Ein Schauplatz ist darum direkt einen bis fünf Moralwürfel wert. Es gibt *aggressive* und *defensive* Schauplätze. Ein aggressiver Schauplatz addiert seine Würfel zur Probe des eigenen Generals, ein defensiver raubt dem feindlichen General Würfel.

Je nach Umfeld kann eine Armee zu Spielbeginn bereits über einen oder mehrere Schauplätze verfügen. Wenn es bei der Schlacht um einen Ansturm auf eine Burg geht, sind Mauern und Tore automatisch als Schauplätze zu betrachten (und werden durch entsprechende Märkte einer Organisation gestellt).

Während der laufenden Schlacht dürfen Assen ebenfalls Schauplätze markieren - dies kann zum Beispiel ein Tempel sein, der einem Helden besonders wichtig ist und den er mit seinem Leben verteidigt. Es kann auch eine besonders gut gesicherte Befestigungsanlage oder ein letzter Rückzugspunkt sein, von dem aus sich die Armee besser verteidigen kann. Auf diese Art ist es Helden möglich, über die Schauplätze ihre persönlichen Ziele einzubringen und zu schützen.

BODENPLÄNE VON SCHAUPLÄTZEN

Jeder Schauplatz einer Schlacht hat einen Durchmesser von exakt 24 Feldern. Das umkämpfte Objekt befindet sich immer im Zentrum dieses Kreises. Wenn eine Figur diesen Kreis verlässt (weil sie flüchtet oder durch einen Angriffseffekt hinausgestoßen wird) wird davon ausgegangen, dass sie

Ein Schauplatz ist natürlich immer nur ein Teil des großen Ganzen. Selbst wenn ein Schauplatz "Die Ostmauer" heißt, so findet der Kampf während der Aktionsphase nur auf dem kleinen Ausschnitt von 24 Metern statt, auf welchem alle Aktionen durchgespielt werden. Es handelt sich hierbei dann eben um genau den kleinen Teil der Mauer, an dem die Entscheidung fällt.



im Schlachtgetümmel verschwindet. Sie kann in dieser Schlachtrunde den Schauplatz nicht mehr erreichen aber auch nicht verfolgt werden.

Aktionen

Jedes As, inklusive des Generals, darf pro Runde eine Aktion anführen oder in die Aktion eines anderen Assen eingreifen. Die Reihenfolge, in welcher die Aktionen angesagt werden, hängt davon ab, welche der beiden Armeen die *Initiative* hat. Vor der ersten Schlachtrunde wird eine vergleichende **Kriegskunst-Probe** der beiden Generäle abgelegt - der bessere verschafft seiner Armee die Initiative. Danach wechseln sich die beiden Armeen pro Runde mit der Initiative ab. Aktionen werden wie folgt angesagt:

- A) Die Armee ohne Initiative legt zuerst fest, welche Assen eine Aktion anführen. Alle anderen Assen können erstmal zurückgestellt werden.
- B) Anschließend legt die Initiativ-Armee das gleiche für sich fest. Auch hier werden nur die Assen behandelt, die selbst eine Aktion eröffnen. Alle anderen werden ignoriert.
- C) Nun legt die Armee ohne Initiative fest, welche ihrer Assen in welche Aktionen eingreifen (egal ob Freund oder Feind).
- D) Zu guter Letzt kann die Initiativ-Armee das gesamte Aktionsbild begutachten und die verbleibenden Assen in beliebige Aktionen eingreifen lassen.



Alle nach Punkt D) nicht zugewiesenen Assen befinden sich in *Deckung*. Ihre Strichliste wird in dieser Runde dementsprechend auch nicht zur Ermittlung der Moralwürfel berücksichtigt.

Wenn ein Ass in eine Fremde Aktion eingreift, so gilt auch dies immer als *aggressive* oder *defensive* Handlung. Wer in eine Aktion eines Verbündeten eingreift, dessen Eingreifen ist vom Typ her mit der entsprechenden Aktion identisch. Wer in eine feindliche Aktion eingreift, führt damit einen Eingriff vom gegenteiligen Typ aus.

EROBERN

Typ: Aggressiv

Der Auslöser dieser Aktion wählt einen Schauplatz. Dieser wird von einer Anzahl Soldaten (Konfliktstufe 1) entsprechend der Erfolge einer **Kriegskunst-Probe** des feindlichen Generales bewacht. Dazu kommen zwei weitere Soldaten pro Würfel, den der Schauplatz wert ist. Der Auslöser selbst hat pro Erfolg bei einer eigenen Probe ebenfalls einen Soldaten zur Seite. Gewinnen die Angreifer diese Aktion, so wird der Schauplatz für den Rest der Schlacht nutzlos.

SCHAUPLATZ MARKIEREN

Typ: Entspricht dem Typ des Schauplatzes

Jedes Ass darf einmal pro Schlacht als Aktion einen neuen Schauplatz (im Wert eines Generalwürfels) ins Leben rufen. Dieser ist von diesem Moment an in der Hand der Armee des entsprechenden Asses, kann aber vom Feind erobert werden.

STURMANGRIFF

Typ: Aggressiv

Mit dieser Aktion entscheidet sich ein Schlachttteilnehmer dafür, in dieser Runde unter den feindlichen Soldaten ein Gemetzel anzurichten. Es kommt zu einem Nahkampf nach üblichen Regeln, jedoch bestimmt der Auslöser dieser Aktion eine Zahl an Runden, die gekämpft werden soll (maximal 12). Er und seine Mitstreiter befinden sich zu Beginn in der Mitte des Kampfplanes, dazu kommt ein weiterer Soldat (Konfliktstufe 1) pro Erfolg, den der Auslöser der Aktion bei einer Kriegskunst-Probe würfelt. In jeder Runde erscheinen am Rand fünf neue Soldaten (Konfliktstufe 1). Deren Erscheinen produziert weder Vergeltungen, noch gibt es Heldenpunkte für den Sieg über sie. Die Getöteten werden jedoch auf die Strichliste des entsprechenden Asses angerechnet, sodass diese Aktion eine gute Möglichkeit ist, weitere Moral-Würfel zu sammeln.



Während einer Schlacht wird es nicht selten vorkommen, dass manche Spieler nicht mit ihren Helden an einer Aktion beteiligt sind. Damit diese nicht tatenlos herumsitzen müssen, obliegt ihnen die Kontrolle der Soldaten, die durch die Kriegskunst-Probe des Aktions-Auslösers aufs Feld gerufen wurden. Sind mehrere Spieler nicht an einer Aktion beteiligt, teilen sie die Soldaten unter sich auf.

Die Aktion endet nach der zuvor festgelegten Zahl an Runden. Ein Ass kann sich auch vorzeitig aus der Aktion zurückziehen (indem es den Schlachtplan verlässt), jedoch werden dann die hierbei getöteten Feinde nicht auf seine Strichliste übernommen.

VERTEIDIGUNG

Typ: Defensiv

Diese Aktion läuft genau so ab, wie der *Sturmangriff*, jedoch geht es hier darum, eine Angriffswelle des Gegners zu behindern. Darum gilt die Aktion als Defensiv.

Hinweis: Wann immer neuer Soldaten auf dem Feld erscheinen würden ist es möglich, anstelle von zwei Konfliktstufe-1-Milizen einen Elite-Soldaten (Konfliktstufe 2) aufs Feld zu rufen. Natürlich nur dann, wenn die Organisation auch über Bauern dieser Stufe verfügen könnte. Ein Elite-Soldat ist auch zwei Kerben auf der Strichliste wert.

Soldaten

Nicht selten haben die Assen während ihrer Aktionen die Gelegenheit, zusätzliche Soldaten auf den Kampfplan zu rufen. Der Einfachheit halber gehen wir davon aus, dass diese Soldaten alle die gleichen Werte haben.

MILIZ (STUFE 1)

KATEGORIE: mittel

KLASSE: menschlich

SPEZIALTALENTE: *Kampf*: Kritischer Treffer II

EIGENSCHAFTEN: Kraft 3, Geschick 2, Wendigkeit 3, Mut 3, Weisheit 1, Intuition 2

FÄHIGKEITEN: Kampfflexe 1, Nahkampf 2, Athletik 1, Leichtfüßigkeit 1, Klettern 1, Hören 1

REFLEXMOMENT: 4

BEINARBEIT: 4

HAUPTWAFFE: Kurzschwert (5/5 - Klinge, Stich)

RÜSTUNG: -

ELITE-SOLDAT (STUFE 2)

KATEGORIE: mittel

KLASSE: menschlich

SPEZIALTALENTE: *Kampf*: Kritischer Treffer II, Meistertreffer II, Belastbarkeit I

EIGENSCHAFTEN: Kraft 4, Geschick 3, Wendigkeit 3, Mut 3, Weisheit 1, Intuition 2

FÄHIGKEITEN: Kampfflexe 2, Nahkampf 2, Anstrengung 1, Athletik 1, Leichtfüßigkeit 1, Klettern 1, Hören 1

REFLEXMOMENT: 5

BEINARBEIT: 4

HAUPTWAFFE: Langschwert (8/8 - Klinge, Stich)

RÜSTUNG: Feste Kleidung, Kettenhemd - Klinge 2, Schmetter 4