

Thomas W. Waßmann und A.D. Schlüter
präsentieren:

Thyria



STEAMPUNKFANTASY[®]

A1: MIT SÄBEL UND
PANZERLUFTSCHIFF
MASSENKAMPFSYSTEM



DAS FANTASTISCHE
STEAMPUNK-ROLLENSPIEL
IN EINER ANDEREN
WELT

INHALT:

Im Rollenspiel tritt ein seltsames Phänomen ein. Ereignisse, Tätigkeiten und Aktionen die in der Realität wenige Sekunden dauern können sich schnell zu abendfüllenden Ereignissen auswälzen. Besonders sind dabei Kämpfe mit vielen Beteiligten betroffen. Wir vom Thyria Team wollen aber einen flüssigen Spielstil fördern der sich auf die Geschichte bezieht und nicht auf die Regeln.

Genau hierfür wurde "Mit Säbel und Panzerluftschiff" geschrieben.

Mit geringem Zeitaufwand ist es möglich alles von einem Kampf mit vielen Helden und unzähligen Gegner bis hin zu einem Mehrfrontenkrieg zu simulieren.

Anmerkungen Zum Inhalt:

Die Inhalte entstammen unserer eigenen Ideenwelt, dabei ist es nicht zu verhindern, dass *die Realität sich unterschwellig in unser Gedankengut einschleicht.*

Daher möchten wir betonen:

Die Welt, die wir auf den Seiten dieses Buches präsentieren, IST REINE FIKTION!

Mit keinem der Inhalte wollen wir irgend jemanden oder irgend etwas Reales beschönigen, feiern, herabsetzen oder diskriminieren.

Dies ist ein Hobbyprojekt und entsteht aus reinem Idealismus. Daher standen uns zur Vollendung dieses Buches nicht die selben Mittel zur Verfügung wie bei kommerziellen Produkten. Verzeih uns bitte Typos und die eine oder andere (sicherlich vorhandene) Ungereimtheit.

Alle Abbildungen sind von uns erstellt oder entstammen unserer Privatsammlung alter Abbildungen ohne (oder mit verstrichenem) Copyright. Sollte sich dennoch ein Bild, an dem ein anderer die Rechte hält, eingeschlichen haben, dann bitten wir dies zu entschuldigen.

Bitte glaube uns, wir machen sicherlich kein Geld damit.

Copyright © 1997-2004:

Thomas W. Waßmann und A. D. Schlüter

Alle Rechte liegen bei den Autoren, Vervielfältigung nur mit Zustimmung der selben.

Thyria Steamfantasy ® ist eine eingetragene Marke

von Thomas W. Waßmann

Wird danken Thomas E. Müller für die Zurverfügungstellung einiger Layoutelemente.

THYRIA.COM

Mit Säbel und Panzerluftschiff: Massenkampf in der Welt der Steamfantasy.

MIT SÄBEL UND PANZER LUFTSCHIFF

ein Massenkampfsystem auf der Basis von Roll Out the (Gun) Barrels.

einleitung

Du hast sicherlich schon mal eine Situation erlebt wo in der Realität alles ganz schnell geht, sich das Ganze im Rollenspiel aber Stundenlang hinzieht ?

Kämpfe sind ein hervorragendes Beispiel.

Während man im Kampf der Helden mit dem Erzschorken aber gerne ein wenig mehr Zeit verbringt, sind vor allem Kämpfe mit sehr sehr vielen Gegnern extrem langwierig und daher auch schnell langweilig.

Im Besonderen diese, bei denen die Helden gar nicht so viel tun.

Man denke nur an folgende Situation:

Die Helden stürmen zusammen 50 Elitegardisten des Kaisers die feindliche Stellung nah dem Luftschiffhafen.
Ein wilder Nahkampf entbrennt.

Auch wenn Thyria ein sehr sehr schnelles und einfaches Kampfsystem benutzt.

150 NPC miteinander Kämpfen lassen ?

Wann soll dann das Abenteuer weitergehen?

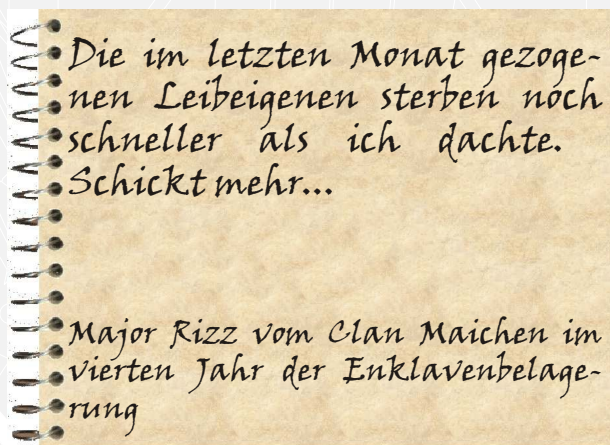
Was machen die Helden die nicht mitkämpfen?

Für solche Situation eignet sich das Thyria Massenkampfsystem!

Du wirst sehen, auch eine Militärkampagne kann die Spieler jetzt mit Story und Abenteuer anstelle von wilden Simulations und Strategieorgien überraschen!

Das System ist adaptiv und eignet sich für jeden Maßstab.

Egal ob die Helden nun wie im o.g. Beispiel ein kleines Kommando führen oder gar die Kontrolle über eine ganze thyrianische Panzerdivision übernehmen.



DAS

PRINZIP

Mit Säbel und Panzerluftschiff nutzt verschiedene Würfel um einzelne

Personen, Einheiten und Gegenstände darzustellen. Gebraucht werden W2, W4, W6, W8, W10, W12, W20 und W100 (notfalls zwei W10)

Hier das wichtigste am Spielprinzip:

Das Basisspielfeld besteht aus Angriffsstellung, Warteposition, und Siegesposition.

Wer blumigere Namen mag kann auch Schlachtfeld, Nachschub und Beute sagen.

Jede Kampfeinheit wird durch einen Wür-



fel dargestellt. Je nach Maßstab der Schlacht kann es sich um einzelne Kämpfer, Einheiten, Legionen oder ganze Schlachtflootten handeln!

Also: EINHEIT = WÜRFEL!

Jeder Spieler würfelt alle seine Würfel.

Dann kommt das Gemetzel!

Initiative: Meist ist die Initiative von der Spielsituation abhängig. Es dürfen auch die Initiativewerte der Helden und NSCs zu Hilfe genommen werden, oder man würft einfach eine Münze.

Es gibt zwei Arten von Angriffen:

1. Normal: Der Spieler der die Initiative hat fängt an. Er nimmt eine seiner Einheiten und greift eine gegnerische Einheit an. Dafür muß die Zahl auf seinem Würfel größer sein als die des Feindes. Er hat sie dann auch gleich vernichtet!

Wenn das geschehen ist, würfelt der Angreifer seinen Würfel erneut und legt die Einheit abseits von den anderen in die "Warteposition". Den geschlagenen Feindwürfel tut er in eine Siegesposition!

2. Flanken: Der Angreifer nimmt sich so viele Einheiten wie er braucht um das selbe Würfelergebniss zu erhalten wie die Zahl auf der angegriffenen Einheit. Das simuliert die nötige Feinarbeit beim erfolgreichen Flanken. Auch hier werden die Würfel danach neu gerollt und in die Warteposition getan. Die Angreifer kommen in die Warteposition, der erlegte Würfel in die Siegesposition.

Nun ist der andere Spieler mit einem Würfel an der Reihe. Er greift an (normal oder flankend) und beseitigt so einen Feindwürfel. Natürlich darf er auch Einheiten in der Warteposition angreifen.

Hat einer der beiden Spieler keine Würfel mehr, oder wurde ein zuvor vereinbartes Ziel erreicht. (Bestimmte vernichtete Menge an Seitenzahlen) dann ist die Schlacht vorbei.

Das wars!

Kommen wir nun zu den Maßstäben, den Einheiten und allem was dem reinen Gewürfel Flair verleiht!

DAS SPIEL IM

DETAIL

Mit folgendem Beispiel zeigen wir euch was alles möglich ist.

Stellen wir uns, vor:

Der alte Herzog, krank und nicht fähig sein Reich zu lenken, wäre fast vom Grafen Klainbard abgesetzt worden. Nun aber haben die Helden die letzten Getreuen des guten Herzogs hinter sich versammelt.

Der Spielleiter hat die Helden mit einer Streitmacht gerüstet auf den Erzschorke losgelassen. Was wird passieren wenn die vielen hundert Mann aufeinander treffen?

Die Helden teilen sich:

Maxim der Strategie der Runde führt das Südheer.

Liko dagegen soll eine kleine Streitmacht zur Burg des Herzogs führen und ihn aus der Gewalt des Grafen befreien.

Der Rest der Helden wird in die Höhle des Löwen eindringen und den Grafen zur Verantwortung ziehen.

Wir haben drei Spielebenen. Eine große Schlacht mit mehreren Regimentern, ein kleines Commandoscharmützel und dann noch die Helden die in die Burg des Grafen eindringen.

Das eigentliche Abenteuer. Normalerweise müßte man entweder alles 3 langsam und nervig ausspielen oder der Spielleiter entscheidet heimlich wie die Kämpfe verlaufen.

Mit unserem Massenkampf können die 3 Partien auch schnell ausgespielt werden.

Man bedient sich einfach verschiedener Maßstäbe:

Im kleinen oder heroischen Maßstab werden Kämpfe simuliert in denen die Helden noch direkt in Aktion treten als wären es Kampfrunden im Rollenspiel. Jeder Würfel stellt einen Helden, NSC, mystisches Wesen oder einzelnes Fahrzeug dar.

Im normalen Maßstab werden bereits ganze Trupps und einzelne Fahrzeuge durch einzelne Würfel repräsentiert. So würden die Helden durch einen W20 abgebildet oder die Wachen des Grafen durch einen W8.

Im großen Maßstab können bereits kleinere Schlachten abgebildet werden. Hier stellen die Würfel gleich ganze Gruppen von Panzern, Kriegsschiffe und dergleichen. Dieser Maßstab eignet sich besonders für erzählerische Schlachten, bei denen genaue Truppenangaben (Menge, Stärke usw.) nicht zur Verfügung stehen, oder nicht wichtig sind.

Im Divisionsmaßstab kannst Du schließlich ganze Frontverläufe simulieren. Die Abbildung entspricht dem, was Generalstäbe in ihren Planungsräumen über die Karten schieben.

Im Maximalen Maßstab reicht ein Würfelwurf um das Schicksal ganzer Nationen zu bestimmen. Dieser Maßstab mag ein wenig zu groß erscheinen, aber wer weiß?

Auf den nächsten seiten findest Du die einzelnen Maßstäbe noch detailliert mit Truppenbeschreibungen und der Gleichen.

KLEINER MAßSTAB

Hier sind die Helden und ihre Widersacher noch als einzelne Person erkennbar. Das heißt jedes Individuum ist ein Würfel. Im entsprechenden Fall kann man auch eine Deckung oder einen Gegenstand durch einen Würfel simulieren. Auf diese Weise kann man z.B. auch einen ganzen Piloten in seinem Flugzeug im simulieren. Natürlich können Gegenstände im Normalfall nur als Ziel dienen. Dazu mehr in den optionalen Regeln

DER HEROISCHE MODUS		
Würfel	Person	Gegenstand
W4	unschuldige Passanten, Kinder	leicht zerbrechliches oder entflammbares: Glaswaren, Leichtholz
W6	Räuber, Fieslinge des Oberbösewichts, Normale Bürger	Holzboxen, leichte Möbel
W8	Polizei, Stadtwachen, einfache Soldaten,	Blechboxen, schwere Möbel, Holzwände
W10	Helden, Schergen des Oberbösewichts, Anführer von kleinen Militäreinheiten, Kampferprobte Veteranen	Ziegelmauern, Leichtbeton
W12	Der Kapitelendgegner :-), linke Hand des Bösewichts, der Veteran zahlloser Kriege,	Guß Eisen, Beton
W20	Der Bösewicht selbst	Eisenbeton,
W100	ein haushoher Kampfröbter , Der Panzer des Oberbösewichts	Bunkerwände im Granitmassiv

Alternativ kann man den Kampfwert eines Helden oder NSCs auch über die Kombination seiner Werte in $(\text{Stärke} + \text{Handgemenge}) * 2$, $(\text{Geschick} + \text{Fernkampf}) * 2$, $\text{Ausdauer} + \text{Überleben}$, $\text{Willenskraft} + \text{Selbstbeherrschung}$ und $\text{Wahrnehmung} + \text{Wachsamkeit}$ bestimmen.

Man zählt alle diese 8 Werte zusammen. Damit erhält man eine Zahl zwischen 0-70. Mit der Tabelle unten wisst ihr auch gleich was euer Held für ein Würfel ist :-)

GENAUE WERTE	
WÜRFEL	PUNKTE
W4	0-5
W6	6-10
W8	11-24
W10	25-45
W12	46-64
W20	65-70

Was passiert wenn der ein Heldenwürfel aus dem Spiel geht?

Im kleinen Maßstab ist der Held direkt betroffen, das heißt er wurde kampfunfähig gemacht. Dies ist nicht unbedingt gleichbedeutend mit Tod! Keine der Personen deren Würfel aus dem Spiel genommen wurden müssen auch gleich Tod und verloren sein. In einem Feuergefecht sterben selten mehr als 50% der tatsächlich Ausgefallenen. Und Helden wären ja nicht Helden wenn Sie in der ersten größeren Schlacht das Leben verlieren. Außer natürlich die Situation läßt nichts anderes zu, oder der erzählerische Imperativ legt etwas derartiges Nahe. (Held bleibt zurück um sich dem Oberschuren zu stellen, damit der Rest entkommen kann.)

Auf jeden Fall muß sich der Spielleiter etwas entsprechend der Situation angepasstes ausdenken. Es gilt aber erst einmal, daß der Held mindestens bis zum Ausgang des Kampfes bewußtlos ist.



NORMALER MAßSTAB

Im normalen Maßstab werden einzelne Fahrzeuge und kleine Gruppen von Personen simuliert. Es ist also eine taktische Darstellung. Die ist der Maßstab bei dem normalerweise auch das Kampfsystem eines jeden Rollenspiels versagt. Sobald mehr als ein paar dutzend Soldaten und Fahrzeuge auftreten dauert es Stunden. Natürlich aber nicht mit unserem Schnellkampfsystem! Hier gehen wir von einem W6 für jeden Helden aus..

NORMALER MAßSTAB			
Würfel	Person (kleine Gruppen)	Gegenstand (einzeln)	Fahrzeug(Land,Luft , See) (einzeln)
W2	Saboteur/Assassine (einzeln)	Kiste Bier,	Fahrrad, Fallschirm, Ruderboot
W4	Pöbel, friedliche Demonstranten, unschuldige Passanten	improv. Feuerschutz,	Fahrrad mit MG, Motorboot
W6	Räuber, Fieslinge des Oberbösewichts, einzelner Held	Sandsackbarriere,	Zivil -Ipsos, -Flieger, -Yacht
W8	Polizei, Stadtwachen, einfache Soldaten,	MG Stellung,	
W10	Veteranen, einzelner Magier		Scoutipso, leichte Kavallerie,
W12	Elitetrupp, gestählte Veteranen,	Erdbunker,	Panzeripso, schwere Kavallerie, Doppeldecker
W20	Heldengruppe, Leigarde des Kaisers von Tyree, Faidin, mystische Monster	Gußsteinbunker	schwerer Panzer, Ari Stellung, Militärluftschiff, Torpedoboot,
W100	Der Avatar eines Gottes?		Panzerzug, Panzerluftschiff, Panzerschiff,

Alternativ kann aber auch eine Heldengruppe über die Regel (Anzahl*W4) gerundet auf den nächsten Würfel angewendet werden

Was passiert wenn der ein Heldenwürfel aus dem Spiel geht ?

Im normalen Maßstab ist der Held direkt betroffen, oder die Heldengruppe als Ganzes. Auch hier gilt, wie im normalen Maßstab auch, daß Würfel die aus dem Spiel genommen wurden nicht gleichbedeutend mit toten Helden oder NSCs sind.



GROßER MAßSTAB

Im großen Maßstab kann man richtige Schlachten simulieren. Hier werden Regimenter, Fahrzeugkolonnen und anderes simuliert. Die Helden allerdings können hier nur noch schlecht selbst auftauchen. Höchstens im Anhang ihrer Einheit. Sollte die Einheit in der sich die Helden befinden geschlagen werden, so haben die Helden natürlich überlebt. Was genau mit ihnen geschehen ist bestimmt der Spielleiter.

DER GROSSE MAßSTAB				
Würfel	Land	Luft	See	Sonstiges
klein Kram (höchstens 50% einer Armee)				
W1	Saboteure, Angriffswellen unbewaffneter Bauern			
W2	untrainierte Miliz	einzelner Jäger	einzelnes Schnellboot	
Der Kern jeder Armee				
W4	Scoutippos	Späher	Schnellboote, Torpedoboot	improvisierte Stellung
W6	Infanterie	Jagdflieger, Fregatte	Zerstörer	Minenfeld
W8	Ipsomobilgrenadiere, Kavallerie	Jabos, Panzerfregatte	schnelle Kreuzer	Erdstellungen
W10	Panzer	Linienluftschiff	Kreuzer	
Die dicken Dinger				
W12	Belagerungspanzer, Panzerzüge	Panzerlinienluftschiff	Panzerkreuzer	Gußsteinbunker
W20	Eisenbahngeschütz	Flaggschiff	Linienschiff	
W100				Festungsanlage

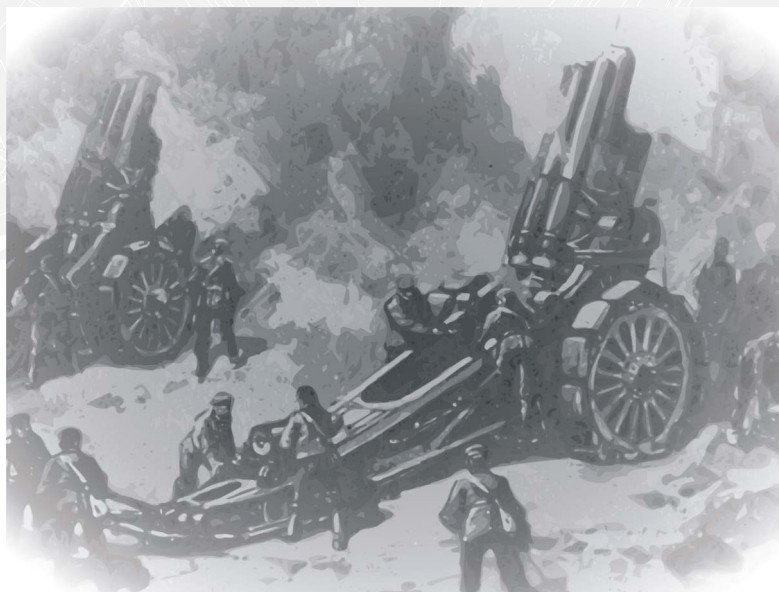
DIVISIONS-MAßSTAB

Der größte Maßstab in dem noch einzelne Truppengattungen getrennt werden. Er eignet sich besonders für großräumige Kriegführung mit einem Mindestmaß an strategischem Planungsspielraum. Zur Übersicht hier zunächst Armee-Organisationen im Vergleich

Truppenbezeichnung /Stärke/Befehlshaber	TIA	TYREE	CRAMM	VERANIA	INSTAPO N	FREIE STÄDTE
INFANTERIE						
kleinste Einheit	Halbtrupp/50/Seargant	Halbkompanie/120/Leutnant	Halbkompanie/125/Leutnant	Halbkompanie/200/Halb-Kompanieführer	Halbkompanie/100/Leutnant	Halbkompanie/120/Leutnant
taktische Einheit	Trupp/100/Leutnant	Kompanie/240/Kapitän	Kompanie/250/Kapitän	Kompanie/400/Kompanieführer	Kompanie/300/Kapitän	Kompanie/360/Kapitän
kleinste strat. Einheit	Landung/1000/Kapitän	Battalion/960/Hauptmann	Landung/1000/Hauptmann	Battalion/1600/Battalionsführer	Battalion/900/Hauptmann	Battalion/1080/Hauptmann
strategische Einheit	Battalion/3000/Konteradmiral	Regiment/4800/Oberst	Regiment/5000/Oberst	Regiment/4800/Unterbeauftragter	Regiment/1800/Oberst	Regiment/2160/Oberst
PANZER						
kleinste Einheit	Panzer/1/Leutnant-	Panzer/1/Reiter	Panzer/1/Leutnant-	Panzer/1/Panzerführer	Panzer/1/Leutnant-	
taktische Einheit	Kampfgruppe/5/Leutnant	Ritt/3/Leutnant	Kampfgruppe/5/Leutnant	Ritt/3/Reiter	Kampfgruppe/4/Leutnant	
kl. strat. Einheit	Flotte/50/Kapitän	Schar/12/Rittmeister	Flotte/50/Kapitän	Schar/12/Scharführer	Flotte/50/Kapitän	
strat. Einheit	Battalion/250/Konteradmiral	Regiment/48/Oberst	Regiment/250/Oberst	Regiment/48/Unterbeauftragter	Battalion/250/Oberst	
KAVALLERIE						
kleinste Einheit		Mob/10/Reiter	Abteilung/6/Seargant-	Abteilung/10/Pferdeführer	Abteilung/12/Seargant-	Abteilung/12/Seargant-
taktische Einheit		Ritt/30/Leutnant	Schwadron/30/Leutnant	Ritt/30/Reiter	Schwadron/24/Leutnant	Schwadron/48/Leutnant
kl. strat. Einheit		Schar/120/Rittmeister	Schar/150/Hauptmann	Schar/120/Scharführer	Regiment/120/Hauptmann	Regiment/480/Hauptmann

strat. Einheit		Regiment/480/Oberst	Regiment/750/Oberst	Regiment/480/Unterbeauftragter	Regiment/480/Oberst	
ARTILLERIE						
kleinste Einheit	Geschütz/1/Seargant	Geschütz/1/Reiter	Geschütz/1/Seargant	Geschütz/1/Seargant	Geschütz/1/Seargant	Geschütz/1/Seargant
taktische Einheit	Batterie/5/Leutnant	Batterie/8/Leutnant	Batterie/5/Leutnant	Halbbatterie/4/Leutnant	Batterie/5/Leutnant	Batterie/5/Leutnant
kl. strat. Einheit			Flotte/50/Kapitän	Batterie/8/Kapitän	Batterie/25/Kapitän	Batterie/20/Kapitän
strategische Einheit		Regiment/48/Oberst	Regiment/100/Oberst	Feuerstrahl/48/Unterbeauftragter	Regiment/100/Oberst	Regiment/60/Oberst
ZÜGE						
taktische Einheit	Zug/1/Kapitän	Zug/1/Hauptmann	Zug/1/Hauptmann	Zug/1/Zugführer	Zug/1/Oberstleutnant	Zug/1/Oberstleutnant
strategische einheit	Depot/X/Konteradmiral	Depot/X/Oberst	Depot/X/Oberst	Depot/X/Oberst	Depot/X/Oberst	Depot/X/Oberst
BINNENMARINE						
taktische Einheit	Schiff/1/Bootskommandeur	Schiff/1/Kapitänleutnant	Schiff/1/Leutnant	Schiff/1/Schiffsführungshelfer	Schiff/1/Kapitän	Schiff/1/Kapitänleutnant
strategische Einheit	Geschwader/4/Zerstörerkapitän	Geschwader/3/Kriegsschiffskapitän	Geschwader/4/Kapitän	Geschwader/3/Schiffsführer	Geschwader/4/Kapitän	Geschwader/5/Kapitän

Dieser Maßstab geht davon aus, daß die Helden nur noch in der Planung tätig sind. sie werden selbst gar keine Einheiten in die Schlacht führen. Sollten sie dennoch abgebildet werden, so geschieht das wie im großen Maßstab als Teil einer Einheit.



Der Divisions-Maßstab				
Würfel	Land	Luft	See	Sonstiges
Irreguläre				
W1	Saboteure, Angriffswellen unbewaffneter Bauern	einzelner Jäger	einzelnes Schnellboot	
W2	Milizkompanie	einzelner Späher	einzelnes Torpedoboot	
Taktische Größe				
W4	-UAF/Freie Städte tak. Einheit	-einzelne Fregatte	Torpedobootflottille, Zerstörer	improvisierte Stellung
W6	-UAF/Freie Städte kl.strat. Einheit -Tyree/Cramm/Verania tak. Einheit	-Spähergeschwader -Jagdstaffel	-Zerstörerflottille -TIA Subventionsfrachter	Minenfeld
W8	-UAF/Freie Städte strat. Einheit -TIA tak. Einheit	Fregattengeschwader	einzelner Kreuzer	Erdstellungen
W10	-Tyree/Cramm/Verania kl.strat. Einheit	TIA Fregattengeschwader	-einzelnes Linienschiff -einzelner TIA Kreuzer	Festung
Strategische Größe				
W12	-Tyree/Cramm/Verania strat. Einheit -TIA kl.strat. Einheit	Linienschiffgeschwader	einzelnes TIA Linienschiff	Gußsteinbunker
W20	-Tyree/Cramm/Verania Division -TIA strat. Einheit	TIA Linienschiffgeschwader	Kreuzergeschwader	Bunkeranlage
W100	TIA Division	TIA Trägerflotte	Linienschiffgeschwader	Festungsanlage

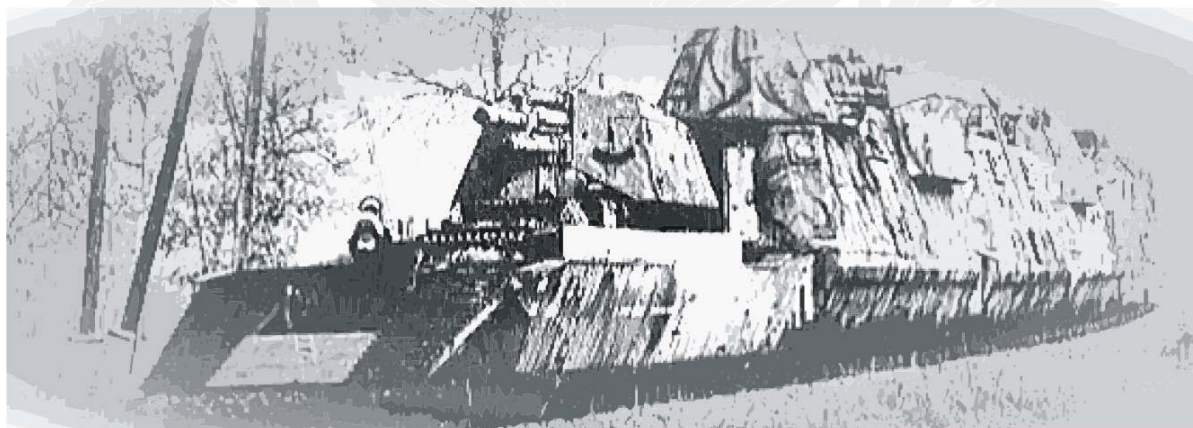
MAXIMALER MAßSTAB

Diese Abbildungsklasse wird sicherlich nur sehr selten zur Anwendung kommen. Mit Hilfe dieser sehr sehr groben Werte können aber auch schnell einmal ganze Kriege zwischen den einzelnen Nationen abgehandelt werden. Helden werden hier gar nicht mehr abgebildet. Das System dient der reinen Resolution von monatelangen Schlachten.

Hier ein kurzer Überblick über die Militärstärke der einzelnen Nationen:

ZU LAND

STRATEGISCHE GRUPPEN	DIVISION/ Admiral	HORDE/ Baan	DIVISION/ Genera l	ARMEE/ Genera l	ARMEE/ General	ARMEE/ General
in der Idealaufstellung bestehend aus	2 Infantriebatt, 1 Panzerbatt., 1 Versorgungsbatt. (10000 Mann)	1 Depot, 3 Regimenter Infanterie, 3 Regimenter Kavallerie, 2 Regiment Artillerie, 1 Regiment Panzer (20000 Mann)	2 Reg Inf, 2 Reg Kav, 1 Reg Panzer, 1 Reg Ari (15000 Mann)	4 Reg Inf, 2 Reg Kav, 1 Reg Panzer, 4 Feuerstrahlen Ari (25000 Mann)	3 Reg Inf, 1 Battalion Panz, 1 Reg Kav, 1 Reg Ari (9000 Mann)	je nach Notwendigkeit
Gesamte Armee in der Idealaufstellung des Jahres 1000 TNK	120 Divisionen/ Großadmiral (1 200 000 Mann)	791 Horden/ Mar-Baan (15 820 000 Mann) + 50 Querizzische Horden (1 000 000 Mann)	120 Divisionen/ Großgeneral (1 800 000 Mann)	421 Armeen/ Generalbeauftragter (10 525 000 Mann)	23 Armeen/ Marschall (207 000 Mann)	je nach Notwendigkeit bis zu 1 000 000 Mann



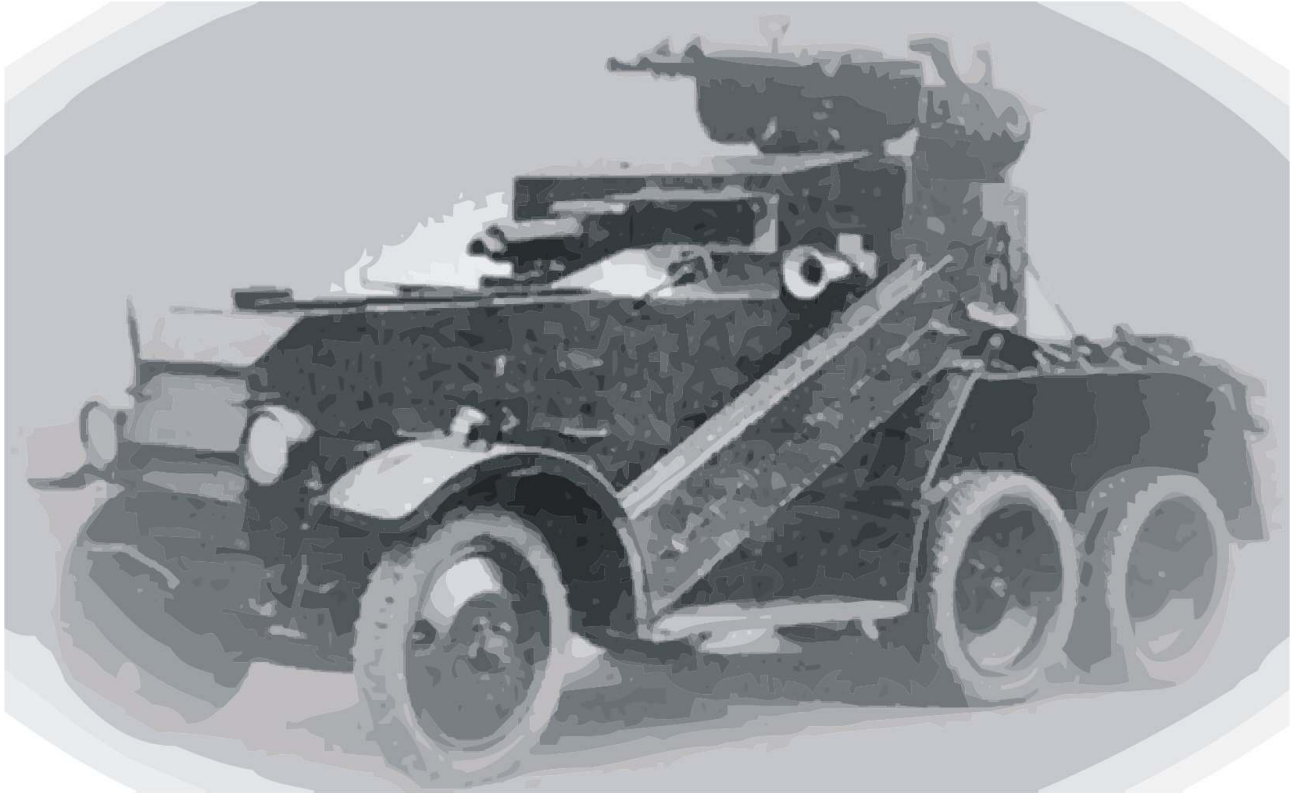
ZU WASSER

SEESTÄRKEN ABSOLUT	TIA	TYREE	CRAMM	VERANIA	FREIEN STÄDTE
KRIEGSFLOTTE:					
Linienfahrer fertig/im Bau	50/34	14/67*	31/15	15/87	4/2
Panzerkreuzer fertig/im Bau	70/54	20/32*	44/25	13/0	15/6
Schwere Kreuzer f/b	44/0	18/43*	56/12	37/23	12/8
Leichte Kreuzer f/b	176/43	21/54*	96/13	15/85	36/6
Torpedobootzerstörer f/b	1354/343 (1)	265/521*	221/23	343/0	32/23
Torpedoboote fertig/im Bau	653/5	692/1312*	965/231	678/645	135/143
Tauchboote fertig/im Bau	1/1 (2)	0/0	34/76	1/2 (2)	0/5
Flugzeugträger f/b	30/22 (3)	0/4*	2/0	0/0	0
HANDELSMARINE:in Millionen Tonnen (circa)					
unter Segel	2	3	4	1	0,5
unter Dampf	8	1	4	2	0,4
GESAMT: 24,9	10	4	8	3	0,9
Wichtige Kriegshäfen	NeuThyria, Appilia, Calamaria und NeueHoffnung	Tyree, Magon, Richtun, Kubazz	Oria und Veran	Venioria	Noron
Wichtigste Handelsstützpunkte	Neu Thyria, NeueHoffnung	Tyree, Luistra, Kubazz	Oria und Veran	Venioria	Noron, Reklon
ANMERKUNGEN					
	(1) Die Zahl der Torpedoboote beinhaltet nicht die Zahl der bewaffneten Frachter die zu Kriegszwecken "rekrutiert" werden können (2) gekaufte Crammonische Schiffe (3) gebaute Schiffe bisher Flugbootversorger	*vermutete, unbestätigte Werte, offizielle Angaben liegen innerhalb der Vorgaben des Flottenabkommens = 30 % der Angaben Die meisten zur Zeit existierenden Schiffe sind hingegen technisch veraltet			

UND IN DER LUFT

LUFTSTÄRKEN ABSOLUT/IM BAU o. GEPLANT (für 02)	TIA	TYREE	CRAM M	VERANI A	INSTAPO N	FREIE N STÄDT E	Luftpiraten (1)
KRIEGSFLOTTE:							
Späher	223/52	90/150	150/6	125/300	19/12	11/11	unter 50
davon Panzer oder Tiefenspäher	50/25	0/50	12/6	0/43	5/5	0/0	0
davon Gondelspä- her	12/0	0/10	0/0	10/10	0/0	0/0	0
Fregatten	72/16	17/44	25/23	13/5	5/1	1/1	unter 10
davon gepanzert	3/8	0/0	13/5	3/1	0/0		
davon Bomber (2)	30/2	6/12	2/5	3/2	2/0		
davon Träger	5/3	2/5	1/3	3/2	1/0		
Linienluftschiffe	41/6	4/8	0/0	2/1	3/1	0/0	2
davon gepanzert	4/1	0/1	0/0	0/0	0/0	0/0	
davon Bomber	11/1	1/2	0/0	0/0	1/0	0/0	
davon Träger	11/3	0/0	0/0	1/0	1/0	0/0	
Flaggschiffe	4/1	0/1	0/1	0/1	1/0	0/0	1?
Jagdflugzeuge	300/35	350/120	125/20	223/100		2/0	unter 100
Spähflugzeuge/ Jagdbomber	100/12	124/40	55/12	23/32		1/0	unter 20
Bombenflugzeuge (mehrmotorig)	5/12	30/30	0/0	23/12		0/0	0
ZIVILLUFTSCHIFFE:							
in Spähergröße	312/33	12/6	12/3	5/5	10/10	6/0	
in Fregattengröße	27/5	1/5	1/1	1/0	3/5	0/0	
in Linienschiffgröße	12/2	2/5	2/0	1/1	2/2	2/0	

Für Informationen über die einzelnen Armeen der Nationen bitten wir die Jan's Reihe von Militärpublikationen (YJ1-3) zu Rate zu ziehen. Genaue Aufschlüsselungen der Truppenteile finden sich auch im Kapitel Divisionsmaßstab.



Maximaler Maßstab	
Würfel	Armee
Armeen	
W4	andere Armeen
W6	Tyreeische Horde, Crammonische Division oder Veranische Armee
W8	TIA Division
Nationen	
W10	gesamtes Militär anderer kontinentaler Staaten
W12	gesamte KA.TIA
W20	gesamtes Tyreeisches oder Veranisches Militär
W100	gesamtes Militär der TIA

SONDERREGELN UND OPTIONEN

Mit dem einfachen Würfelwurf "Jeder gegen Jeden" ist es manchmal a nicht getan. Für bestimmte Situationen oder um die Sache etwas komplexer zu machen schlage ich einige Erweiterungen vor:

Wer hat überlebt?

Nach der Schlacht stellt sich oft die Fragen: Wer hat überlebt? Welches Fahrzeug ist noch reparierbar? Primär liegt diese Entscheidung am Spielleiter. Sollte dieser aber meinen, eine zufallsbasierte Auswertung sei vorzuziehen hier die Regel:

Wirf jeden geschlagenen Würfel.

Würfelseiten /Würfelwurf = (Runden)	Ergebnis
5	Einheit nach längerer Reformierung (1-10 Tage) wieder einsatzbereit mit stark reduzierter Stärke (W100>W12, W20>W6, W12-W4)
2,5	Einheit nach längerer Reformierung (1-10 Tage) wieder einsatzbereit mit reduzierter Stärke (W100>1W20, W20>W8, W12-W6, W10>W4)

1,66	Einheit nach längerer Reformierung (1-10 Tage) wieder einsatzbereit mit reduzierter Stärke (W100>2W20, W20>W10, W12-W8, W10>W6, W8>W6, W6>W4)
1,25	Einheit nach längerer Reformierung (1-10 Tage) (W100>3W20, W20>W12, W12-W10, W10>W8, W8>W6, W6>W4, W4>W2)
0	Einheit nach kurzer Pause (1-10 Stunden)wieder voll einsatzbereit

Je nach den Sieg und Endbedingungen der Schlacht stehen die erhalten Truppen nun dem ursprünglichen Besitzer oder dem Gewinner der Schlacht zur Verfügung.

Mehr als 2 Parteien

Hier wird nicht abwechselnd sondern einfach reih um gezogen. Natürlich können sich Allianzen bilden.

Fronten

Macht auf dem Tisch Platz für mehr als eine Spielfläche. Dann verteilt die Armeen auf die einzelnen Fronten oder Gefechtsabschnitte. Statt eines Angriffes mit einem Würfel kann man ihn auch von einer Front zu einer anderen verschieben. Je nach Szenario ist der Krieg entweder

vorbei wenn eine Front verloren ist, oder der Gewinner muß seine Überlebenden einfach nur neu verteilen.

Handicap

Sollte eine Seite zu Beginn des Gefechtes stärker sein als die andere, dann muß die Stärkere nicht einfach nur mehr Siegespunkte (also vernichtete Feindwürfelseiten) besitzen, Nein, sie muß dazu auch noch eine Mindestzahl von (Ihren Würfelseiten/die Feindlichenwürfelseiten) mehr Siegespunkte als der Verlierer haben. Ist dies nicht der Fall kann man nur von einen Pyrrhischen Sieg sprechen.

Verstärkungen

Legt eine bestimmte Menge Einheiten zurück und bringt sie erst nachher ins Spiel. Siegespunkte bringen natürlich nur in der Schlacht befindliche (und vernichtete) Einheiten.



Individualisierung

In bestimmten Gefechten kann die Truppenqualität der verschiedenen Beteiligten sehr unterschiedlich sein. Gebt einfach Boni und Mali auf die Würfel. So könnten Tyreesche Panzer im vergleich zu TIA Modellen grundsätzlich einen Punkt weniger bekommen.

*Copyright des Originalen "Roll out the (Gun) Barrels", Dave van Domelen. *

inhalt

mit säbel
und panzer
luftschiff

3

einleitung

3

das prinzip

3

das spiel im detail

5

kleiner maßstab

7

normaler maßstab

9

großer maßstab

11

divisions-maßstab

13

maximaler maßstab

17

sonderregeln und optionen

21

Wer hat überlebt?

21

Mehr als 2 Parteien

21

Fronten

21

Handicap

22

Verstärkungen

22

Individualisierung

22

zur see,
allen übeln
davon...

