

ARMALION

JOURNAL Nr. 19



Neue Miniaturen:
Schneetrolle
(Art.-Nr. 19326-27)
& *Eisbarbaren*
(Art.-Nr. 19328-30)



Aventurische Grüße!

Seit vor drei Jahren das erste Armalion-Journal erschienen ist, hat es in Tobrien – von einigen Grenzscharmützeln abgesehen – keine größeren Gefechte mehr gegeben, und so waren die meisten Szenarien und Kampagnen nichts weiter als historische Rückblenden auf vergangene, turbulente Zeiten. Doch der Borbarad-Krieg ist keineswegs vorüber, vielmehr plätscherte er in einer Ruhe vor sich hin, die nur zu oft einem Sturm vorausgeht. Und genau dieser Sturm scheint nun losgebrochen zu sein und uns die Gelegenheit zu geben, zur Abwechslung einmal eine Armalion-Kampagne zu präsentieren, die sich mit dem aktuellen aventurischen Zeitgeschehen beschäftigt: der Sturm auf Misafelden!

Fröhliches Hauen und Stechen wünscht

Christian Lonsing

STURM AUF MISAFELDEN

Mit dieser Minikampagne lassen sich die Ereignisse nachspielen, die sich in Misafelden im Peraine-Mond des Jahres 32 trugen. Im DSA-Abenteuer „Kreise der Verdammnis“ erhielten die Helden bereits die Gelegenheit, das ihrige zum militärischen Erfolg des Mittelreichs und seiner Verbündeten beizutragen, nun gilt es, die Kämpfe im größeren Maßstab fortzuführen und für die Kaiserlichen oder die Borbaradianer zu entscheiden. Dadurch wird der Ausgang der Kampagne natürlich in die Hände der Spieler gelegt und kann somit von den historischen Ereignissen abweichen. Wie die Kämpfe historisch ausgegangen sind, lässt sich im Aventurischen Boten 98 nachlesen, dem dieses Armalion-Journal beiliegt.

Die Lage

Wir schreiben den 4. Peraine 32 Hal. Durch eine überraschende Offensive ist es den Schiffen der Verbündeten des Mittelreichs gelungen, die Misa von Vallusa aufwärts bis nach Usnadamm freizukämpfen. 2000 Streiter des Mittelreichs und Bornlands stehen bereit, um diesen Vorstoß mit einem Landgewinn auf der südlichen Misaseite zu konsolidieren und den Fluss dadurch als Versorgungsweg zwischen dem Bornland und der freien Grafschaft Tobrien zurückzugewinnen. Weitere Ziele der Offensive sind die Ardaritenfestung südlich von Vallusa, das ehemalige Grafenschloss Misamör und die Festung Wolfenstein.

Die Borbaradianer verfügen über etwa 1000 Streiter innerhalb des umkämpften Gebiets, die jedoch unorganisiert sind und der kaiserlichen Hauptstreitmacht kaum etwas entgegensetzen können. Dazu kommt eine eilig zusammengestellte Reserve aus 1500 Kämpfern, die erst noch aus dem Süden in das Kampfgebiet verlegt werden muss, bevor sie in die Gefechte eingreifen kann.

Die Kaiserlichen müssen deshalb versuchen, den Überraschungsvorteil zu nutzen und die borbaradianischen Verteidiger hinwegzufegen, bevor diese eine Verteidigung organisieren können. Die Aufgabe der Borbaradianer liegt dagegen im Versuch ihrer verstreuten Truppen vor Ort, die Kaiserlichen lange genug hinzuhalten, damit ihre Reserve die Gelegenheit erhält, das Kampfgebiet zu erreichen und eine effektive Verteidigung der Angriffsziele zu organisieren.

Die Kampagne

Die Misafelden-Kampagne verwendet die Regeln der Tobrien-Kampagne („Borbarads Rückkehr“, Seite 85), sofern in den unten stehenden Sonderregeln nichts anderes gesagt wird. Die Kampagne eignet sich am besten für zwei Spieler, wobei die in ihrem Verlauf stattfindenden Kämpfe auch von mehr als zwei Spielern ausgetragen werden können – die Spieler teilen die Armeen dann untereinander auf.

Die Streiter des Mittelreichs werden mit Hilfe der Armeelisten für Kaiserliche und/oder Bornländer zusammengestellt. Die Streiter des Mittelreichs werden aus den Armeelisten der Borbaradianer und/oder Charyptiden zusammengestellt. Nach Absprache mit den Mitspielern dürfen auch andere Armeelisten verwendet werden, beispielsweise Angroschim auf Seiten der Kaiserlichen und Untote auf Seiten der Borbaradianer.

Vorbereitungsphase

Die Misafelden-Kampagne verwendet die auf der gegenüberliegenden Seite abgebildete Karte. Die Verteilung der Armee-Einheiten bei Spielbeginn wird von beiden Spielern zunächst verdeckt auf einem Zettel notiert und dann offengelegt.

Der Kaiserliche erhält 20 Armee-Einheiten, die er auf Vallusa und Usnadamm verteilt. In Vallusa dürfen nur maximal 4 Armee-Einheiten platziert werden.

Der Borbaradianer erhält 10 Armee-Einheiten, die er beliebig auf alle Baronien außer Vallusa und Usnadamm verteilen darf. In den Festungen darf er jeweils maximal 2 Armee-Einheiten platzieren, auf den anderen Feldern maximal 1 Armee-Einheit.

Sonderregeln

Die Kampagnenspielzugphasen „Neue Truppen ausheben“ und „Nachschub“ entfallen. Ab dem zweiten Kampagnenspielzug erhält der Borbaradianer in der „Truppennachschub“-Phase 1-4 Armee-Einheiten als Verstärkung (1W20 werfen, das Ergebnis durch 5 teilen und aufrunden). Die Verstärkungseinheiten dürfen in Misamör und Wolfenstein platziert werden, sofern diese nicht von kaiserlichen Truppen erobert wurden. Insgesamt kann der Borbaradianer auf diese Weise bis zu



15 Armee-Einheiten als Truppennachschub erhalten. Ist diese Anzahl erreicht, endet der Nachschub für ihn.

In der Phase „Heeresbewegungen“ zieht der Kaiserliche seine Einheiten immer als erster. Weil der Borbaradianer sich zu Beginn der Kampagne in der Defensive befindet, darf er in den ersten fünf Kampagnenspielzügen seine Einheiten nicht auf feindliches Territorium bewegen.

Die Abwicklung der Gefechte ändert sich wie folgt:

Rückzugsgefecht

Der Angreifer stellt immer eine 1500 Punkte-Armee zusammen, der Verteidiger eine Armee aus 500 Punkten plus weitere 200 Punkte für jede zusätzliche Armee-Einheit nach der ersten, die er für das Rückzugsgefecht einsetzt. Als Ergänzung zu den Siegbedingungen dieses Szenarios sei erwähnt, dass fliehende und in der Luft befindliche Figuren des Verteidigers nicht mitgezählt werden. Der Verteidiger verliert in diesem Gefecht automatisch alle eingesetzten Armee-Einheiten, während der Angreifer keine Armee-Einheiten einbüßt. Der einzige Vorteil, den der Verteidiger aus einem Rückzugsgefecht ziehen kann, ist also die Tatsache, dass der Angreifer sich im Falle einer Niederlage aus der umkämpften Baronie zurückziehen muss und damit effektiv aufgehalten wird.

Offene Feldschlacht

Beide Spieler stellen eine 1500 Punkte-Armee zusammen. Setzt eine Seite in dieser Schlacht mehr Armee-Einheiten ein als die andere, so erhält sie einen Bonus von 300 Punkten auf ihren Armeewert. Bietet eine Seite sogar mehr als die doppelte Anzahl an Armee-Einheiten auf als die andere Seite, so erhält sie einen Bonus von insgesamt 600 Punkten auf ihren Armeewert. Der Sieger der Feldschlacht verliert automatisch eine Armee-Einheit, während der Verlierer automatisch die Hälfte seiner Armee-Einheiten einbüßt (aufrunden).

Hinterhalt

Es wird wie üblich gewürfelt, ob der Hinterhalt gelingt oder nicht. Im Falle eines Gelingens stellt der Verteidiger eine 1500 Punkte-Armee zusammen und darf entscheiden, ob der Angrei-

fer eine Armee für 1000, 1500 oder 2000 Punkte zusammenstellen soll. Der Verteidiger verliert automatisch eine Armee-Einheit und muss sich aus der umkämpften Baronie zurückziehen. Der Angreifer verliert im Falle eines Siegs keine Armee-Einheiten, im Falle einer Niederlage verliert er eine Armee-Einheit, wenn er mit einer 1000 Punkte-Armee antrat, zwei Armee-Einheiten bei einer 1500 Punkte-Armee und vier Armee-Einheiten bei einer 2000 Punkte-Armee (er kann dabei natürlich nicht mehr Armee-Einheiten verlieren, als an den Gefechten in dieser Baronie teilnehmen).

Belagerung

Das Szenario in „Borbarads Rückkehr“ wird vollständig durch ein Sturmangriffs-Szenario (siehe „Belagerung“, Seite 41) ersetzt. Der Angreifer stellt eine 2000 Punkte-Armee zusammen, plus weitere 100 Punkte für jede Armee-Einheit nach der ersten, die an dem Gefecht teilnimmt. Der Verteidiger stellt eine 1000 Punkte-Armee zusammen, plus weitere 100 Punkte für jede Armee-Einheit nach der ersten, die an dem Gefecht teilnimmt. Um zu gewinnen, muss der Angreifer innerhalb von 20 Runden wenigstens 20 Prozent seiner Truppen über den Spielfeldrand des Gegners bringen (Helden und fliegende Figuren nicht mitgezählt). Die gesamten Beschwörungspunkte in Difari zu investieren, gilt in diesem Zusammenhang übrigens als extrem unschöne Taktik. Der Sieger der Belagerung verliert automatisch eine Armee-Einheit, während der Verlierer automatisch die Hälfte seiner Armee-Einheiten einbüßt (aufrunden).

Kampagnensieg

Gelingt es den Kaiserlichen, alle drei Festungen der Borbaradianer zu erobern, dann endet die Kampagne mit einem sofortigen Sieg für die Kaiserlichen. Gelingt es dagegen den Borbaradianern, Usnadamm und Vallusa einzunehmen, endet die Kampagne mit einem sofortigen Sieg für die Borbaradianer. Ansonsten endet die Kampagne nach 10 Kampagnenspielzügen mit einem Unentschieden, das je nach den eroberten Baronien eher zu Gunsten des Mittelreichs bzw. der Borbaradianer ausfallen kann und durch geschickte Argumentation beider Seiten ermöglicht, den Sieg für sich zu beanspruchen.

