

DER INOFFIZIELLE

# BATTLELORE

## TAKTIK - GUIDE

DER WEG ZUM SIEGREICHEN FELDHERRN



*Idee und Konzept: Roland Müller (Nasenmann)*

*Mit bestem Dank für die Unterstützung:*

*Dark Padawan - Korrektur und Layout*

*Universal Head ([www.battleloremaster.com](http://www.battleloremaster.com)) - Grafik*

*Attila Stadler - Praxistest*

*Diese PDF- Zusammenstellung ist eine überarbeitete Sammlung von Beiträge aus dem deutschen BattleLore- Forum und ist KEIN OFFIZIELLES Days of Wonder Dokument und unterliegt zukünftigen Änderungen. Die im Folgenden dargestellten Meinungen und Hinweise spiegeln daher auch nicht die Meinung des Verfassers von BattleLore (Richard Borg) oder des Verlages Days of Wonder wider. Die im Dokument aufgeführten Produktinformationen und Grafiken wurden mit Genehmigung von Days of Wonder, Inc. verwendet.*

*BattleLore und Days of Wonder sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von*

*Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.*

*Some images copyright (c) 2006-2008 Days of Wonder, Inc. Used with permission from Days of Wonder Inc.*

*Not an official Days of Wonder product.*



## *Vorbemerkung*

Im Laufe vieler geschlagener Schlachten hat sich herausgestellt, dass sich bestimmte Grundsätze aus der Taktiklehre in modifizierter Form und unter Berücksichtigung der vorgegebenen Spielmechanik auch auf BattleLore anwenden lassen.

Bei richtigem Einsatz können eigene Einheiten effektiver eingesetzt, grobe Schnitzer vermieden und dadurch die Siegeschancen erhöht werden.

Viele hier beschriebenen Erkenntnisse werden routinierten Spielern wahrscheinlich bekannt sein, weshalb sich der Guide hauptsächlich an neue Spieler richtet. Er soll einerseits helfen, den Erfahrungsvorsprung der „alten Hasen“ auszugleichen, gleichzeitig aber auch neue Impulse in die oft schon eingerosteten Schlachtaufstellungen und Spielzüge der Veteranen bringen. Schließlich ist es weitaus interessanter, eine Schlacht durch einen geschickten Spielzug zu gewinnen, als einen unerfahrenen Gegner vom Schlachtfeld zu „fegen“.

Das vorliegende Dokument berücksichtigt zwar die Einheiten aus allen bisher erschienenen Erweiterungen (Episches BL, Zu den Waffen, Kobold- Plünderer, Kobold- Scharmützer, Zwergen- Bataillon, Die Schottischen Kriege, Der Hundertjährige Krieg), ist aber auch für jene nützlich, die nur das Grundspiel besitzen.

Werte Schlachtenlenker, an dieser Stelle sei angemerkt, dass das Befolgen sämtlicher hier aufgeführten Tipps noch lange keine Garantie auf den Sieg ist. Selbst ein unerfahrener Gegner kann gewollt oder auch nur rein zufällig die Schwachstelle in eurer Abwehr finden und genau da zuschlagen, wo man es überhaupt nicht gebrauchen kann.

Am Schluss möchte ich noch darauf hinweisen, dass das größte Taktikwissen nichts nutzt, wenn die Würfel schlecht fallen. Würfelglück ist ein wesentliches Spielelement von BattleLore, das auch dem Unerfahrenen einen Sieg verschaffen kann.

Das mag auch der Grund sein, weshalb Napoleon Bonaparte vor der Beförderung eines Offiziers zum General unter anderem fragte: „Hat er Glück?“.

In diesem Sinne: viel Spaß beim Lesen und viele glückliche Schlachten!

## *Der Nasenmann*



## Inhaltsverzeichnis

1. *Vor der Schlacht* 4
  - 1.1 *Grundsätzliches zu den Rassen* 4
    - 1.1.1 *Die Kobolde* 4
    - 1.1.2 *Die Zwerge* 5
    - 1.1.3 *Die Menschen* 6
  - 1.2 *Analyse des Terrains* 7
2. *Der Aufmarsch.* 8
  - 2.1 *Angriff im freien Gelände* 8
  - 2.2 *Angriff im unwegsamen Gelände* 9
  - 2.3 *Angriff über Brücken und Furten* 10
3. *Zusammenstellung des Kriegsrates* 14
  - 3.1 *Der Schurke* 15
  - 3.2 *Der Zauberer* 16
  - 3.3 *Der Krieger* 17
  - 3.4 *Der Kleriker* 17
4. *Die Auswahl der Spezialisten* 18
  - 4.1 *Die Spezialisten der Zwerge* 18
  - 4.2 *Die Spezialisten der Kobolde* 20
  - 4.3 *Die Spezialisten der Menschen.* 22
5. *Während der Schlacht* 24
  - 5.1 *Welche Einheiten angreifen?* 24
  - 5.2 *Grundsätzliches zur Verteidigung* 26
  - 5.3 *Grundsätzliches zum Angriff* 27
    - 5.3.1 *Kavallerie* 27
    - 5.3.2 *Infanterie* 29
  - 5.4 *Kampf gegen mutige Einheiten* 30
  - 5.5 *Kampf gegen Fernkämpfer* 31
  - 5.6 *Kampf mit Kreaturen* 34
    - 5.6.1 *Die Riesenspinne* 34
    - 5.6.2 *Der Bergriese* 35
    - 5.6.3 *Das Erdelement* 35
  - 5.7 *Kampf mit Kobolden* 36
  - 5.8 *Kampf mit Zwergen* 38
  - 5.9 *Kartenlage* 39
6. *Zusammenfassung* 42



## 1. Vor der Schlacht

### 1.1 Grundsätzliches zu den Rassen

#### 1.1.1 Die Kobolde

Die Kobolde stellen meines Erachtens recht offensive Einheiten dar, da ja durch den ihnen eigenen Koboldansturm jede Infanterie- Einheit vor einem Kampf zwei Felder weit gehen kann und anschließend noch kämpfen darf (bzw. muss). Daher haben Kobolde im Nahkampf gegen Infanterie auch normalerweise den ersten Schlag. Der Nachteil der Kobolde besteht zweifelsfrei in ihrer Ängstlichkeit und den eventuellen Panikverlusten, was schlecht für jede Verteidigung ist. Wer schon mal gesehen hat, wie seine Kobold- Einheit aus der ersten Reihe einen neuen Rekord im Rückwärtslaufen aufgestellt hat, weiß wovon ich rede. Vorteilhaft bei der Aufstellung ist, dass Kobolde normalerweise zahlenmäßig überlegen sind. Das ist nicht zu unterschätzen! Zwar kann man wegen der durch die Bereichs- bzw. Taktikkarten begrenzten Anzahl an aktivierbaren Einheiten pro Runde selten alle Kobolde aktivieren, allerdings kann man dadurch, dass man viele Einheiten hat leichter eine Präsenzunterstützung aufbauen und so den Nachteil der Ängstlichkeit wieder ein wenig ausgleichen, und es fällt weniger ins Gewicht, wenn man eine angeschlagene Koboldeinheit in's Hinterland zurückzieht. Eine Einheit, die nur noch aus zwei oder gar einer einzigen Koboldfigur besteht, sollte man besser aus dem direkten Kampfgeschehen entfernen und irgendwo parken wo der Gegner nicht so schnell hinkommt (vor allem kein gegnerischer Fernkämpfer). Schließlich zählen am Schluss nur die Fahnenträger und nicht wie viele Figuren des Gegners man insgesamt eingesammelt hat! Kobolde sind daher meiner Meinung nach gut geeignet für eher offensive Spieler, allerdings schlecht zur Verteidigung zu gebrauchen.



## 1.1.2 Die Zwerge

Im krassen Gegensatz zu den Kobolden stehen die Zwerge. Bei einer Aufstellung mit Aufmarschkarten wird man in aller Regel weniger Einheiten bzw. weniger grüne Einheiten im Aufmarsch haben als der Gegner. Das bedeutet, dass man unbedingt damit rechnen muss, dass man als Oberzwergeführer wahrscheinlich nicht anfangen darf und der Gegner damit nicht nur den ersten Zug hat, sondern auch auf die eigenen Aufstellungen in gewisser Weise reagieren kann. Zwerge stellen daher auch eher defensive Einheiten dar. Nicht, dass man nun mit ihnen überhaupt nicht angreifen könnte (ganz im Gegenteil!), nur gibt es wegen ihres Mutes keine besseren Verteidiger als Zwerge! Zwerge können zwar auch ganz gut alleine klarkommen, sollten es aber nicht müssen. Wie bei jeder anderen Einheit auch, erhöht sich die potenzielle Überlebensdauer auf dem Schlachtfeld drastisch, wenn die Jungs in Gesellschaft sind. Gerade Fernkämpfer sehen in den wackeren kleinen Recken oft eine Herausforderung! Nochmal zur Verdeutlichung: mit Zwergen kann man mindestens genauso gut angreifen wie mit menschlichen Einheiten, aber wenn man sich in einem Sektor verteidigen muss (was recht wahrscheinlich ist), dann am besten mit Zwergen! Im Angriff eignen sie sich recht gut, wenn es darum geht Flanken abzusichern, also im Verbund mit menschlichen Einheiten kämpfen. Der Nachteil, wenn man mit Zwergen spielt ist vor allem, dass man zahlenmäßig unterlegen sein wird. Der Verlust einer Einheit bzw. das Zurückziehen aus der vordersten Linie ist daher fast immer schmerzhaft und wirkt sich spürbar auf den Schlachtverlauf aus. Tja, Masse oder Klasse, das ist hier die Frage!

Zwerge sind daher meines Erachtens gut geeignet für eher defensive Spieler, die eine stabile Position bevorzugen und Angriffe eher langsam durchführen wollen.



## 1.1.3 Die Menschen

Keine Schlachtaufstellung wird ganz ohne menschliche Einheiten auskommen. Ist übrigens auch nicht wirklich ratsam. Markant an den menschlichen Einheiten ist, dass sie ohne weitere Spezialistenkarten benützen zu müssen die stärkste Kavallerie für den Nahkampf stellen und den Kobolden und Zwergen überlegene Fernwaffen haben (Kobolde haben zwar die selbe Reichweite und Schadenswirkung, allerdings sind auch Kobold- Bogenschützen ängstlich!). Dadurch, dass die menschliche Infanterie zwar keinen besonderen Bonus, jedoch auch keinen Malus hat, sind menschliche Einheiten prinzipiell zu allem zu gebrauchen, Angriff genauso wie Verteidigung. Je ungewisser daher der Schlachtverlauf ist, desto eher möchte ich zu einem Überhang an menschlichen Truppen raten. Kobolde wie Zwerge haben zwar ihre Besonderheiten, die sie in ganz speziellen Fällen stärker machen, aber eben auch gewisse Nachteile. So können z.B. in der Grundaufstellung mit den Aufmarschkarten maximal 5 Zwerge aufgestellt werden. Dabei ist es nur beim Kartensatz A möglich, außerdem noch 3 Kavallerie- Einheiten aufzustellen (bei den Kartensätzen B und C sogar nur eine einzige Kavallerie). Wenn man bedenkt, dass man mit den Standartenträgern/ Franzosen/ Zwergen ansonsten bis zu 5 Kavalleristen aufstellen kann (Wimpelträger/ Engländer/ Kobolde sogar bis zu 6), sieht man bereits einen deutlichen Nachteil, wenn man viele Zwerge auf das Schlachtfeld rufen möchte: es fehlen einem dann die Offensivwaffen!



## 1.2 Analyse des Terrains

Einer der ersten Fragen, die man sich beim Anblick des Schlachtfeldes stellen sollte, ist: wo greife ich an? Das Terrain gliedert sich ja bekanntlich in drei Sektoren und eine kurze Analyse des Geländes erlaubt einem da schon den einen oder anderen Sektor für einen Angriff auszuschließen bzw. einen Sektor für einen Angriff zu bevorzugen, auch wenn die Truppen des Gegners noch in weiter Ferne verweilen. Grundsätzlich gilt dabei, dass ein Sektor mit wenig Hindernissen für einen Angriff und ein Sektor mit vielen Hindernissen wie Bäumen, Hügeln oder gar Flüssen für die Verteidigung besser geeignet ist. Das hat folgenden Grund: die Truppen benötigen in aller Regel ein bis zwei Runden, bevor sie in Reichweite zum Angriff sind. Dadurch hat der Verteidiger ein bisschen Zeit, um auf den Plan des Angreifers reagieren zu können. Wenn der Verteidiger schlau ist, wird er seine Einheiten auf für ihn vorteilhaftes Gelände ziehen, also z.B. blaue Infanterie auf einen Hügel setzen. Je mehr Zeit der Verteidiger hat und je mehr unwegsames Gelände wie Wald oder Hügel er nutzen kann, desto schwieriger wird's für den Angreifer. Letzten Endes bestimmt immer der Verteidiger, wo ein Kampf stattfindet! Sollte es soweit kommen, dass der Angreifer das Terrain zu seinem Vorteil nutzen kann, darf der Verteidiger ohne Übertreibung behaupten, dass ihm der Hut brennt (= es besteht dringender Bedarf zum Handeln). Man kann hier bereits eine erste Vorauswahl der Einheiten treffen. Viel Wiese ist zum Beispiel gut für die Kavallerie aber schlecht für grüne Infanterie. Genau umgekehrt verhält es sich bei viel Wald. Hügel wiederum sind besonders beliebt bei allen blauen Nahkampfeinheiten, aber eher unbeliebt bei Fernkämpfern (da sie ihre Sichtlinie behindern, aber keine Bewegungseinschränkungen haben = der Gegner kann schnell näher kommen!). Fernkämpfer wiederum sind insbesondere auf Schlachtfeldern sinnvoll, die Flüsse und/ oder Sümpfe aufweisen, da dadurch ihre Sichtlinie nicht behindert wird und der Gegner nur schwer zum Fernkämpfer rankommt.





## 2. Der Aufmarsch

### 2.1 Angriff im freien Gelände

Die erste Handlung des hoffnungsvollen Schlachtenlenkers stellt nun die richtige Auswahl der Aufmarschkarten dar. Nachdem man ja jetzt noch nicht weiß, wo der Gegner seine Truppen aufzustellen gedenkt, kann man sich eigentlich nur am Gelände orientieren. Leider kann man sich aber nur in den seltensten Fällen gleich zu Anfang einen eindeutigen Angriffssektor aussuchen, da das Gelände meistens recht durchwachsen ist und ein komplett baum- und hügelloser Sektor wird eher die Ausnahme bleiben. Es geht hierbei auch mehr um die Frage, welcher Sektor ist für mich am vorteilhaftesten und bietet dem Verteidiger eher weniger Vorteile (und damit uns weniger Nachteile). Sollte man nun tatsächlich einen Sektor ausgemacht haben, in dem die verteidigenden Truppen des Gegners eher wenig natürliche Deckung haben, bietet sich dieser also für einen Angriff an und man kann durchaus versuchen, hier den offensiven Schwerpunkt zu legen. Dabei sollte man ein paar Sachen beachten:

- a) Möglichst viele schnelle Einheiten, die herzhafte zuhauen können aufstellen. Insbesondere blaue und rote Kavallerie bieten sich hier an.
- b) Im Angriff eher weniger Infanterie, da insbesondere die roten echt zu lahm sind und ewig nicht ankommen wo sie hin sollen. Als Unterstützer sind ein oder zwei blaue Infanteristen durchaus von Nöten, evtl. auch grüne.
- c) Wenn das Gelände sehr übersichtlich ist, sind Fernkämpfer durchaus sinnvoll im Angriff, da sie durch ihre enorme Reichweite (insbesondere Bogenschützen) Einheiten vertreiben oder sogar aufreiben können.
- d) Benachbarte Sektoren miteinbeziehen. Am Rand eines der benachbarten Sektoren ebenfalls Reiterei oder Fernkämpfer aufstellen! Diese können dann bald die Felder besetzen, die zu zwei Sektoren gehören und gut flankierend auf den Gegner einwirken.



Bei einer durchschnittlichen Aufstellung im Angriffssektor mit freiem Gelände sollte die Grundaufstellung also mindestens bestehen aus: 2 Kavallerie- Einheiten, 1 blauen Infanterie und/oder 1 Bogenschützen. Durch die Möglichkeit der Reserve bzw. durch bestimmte Spezialistenkarten kann (und sollte!) sich da noch einiges tun, aber dazu später.

## 2.2 *Angriff im unwegsamem Gelände*

Sollte ein Angriff nicht auf freiem, sondern eher auf unwegsamem Gelände mit vielen Wäldern und Hügeln stattfinden, gilt grundsätzlich das Gleiche wie bei einem Angriff auf freiem Gelände, d.h. je mehr Möglichkeiten der Gegner hat, das Gelände für sich zu nutzen, desto wahrscheinlicher wird's für uns, dass wir eins auf die Mütze bekommen. Wenn man sich aus welchen Gründen auch immer (und es gibt tatsächlich einige!) dazu entschließen sollte hier anzugreifen, macht es Sinn, die eigene Grundaufstellung ein bisschen zu modifizieren.

a) Lieber mit mehr grünen Einheiten angreifen als mit wenigen roten. Gerade auf die rote Reiterei kann in diesem Gelände am ehesten verzichtet werden. Da für Angriffe auf einen Hügel oder in einen Wald sowieso nur zwei Würfel geworfen werden können, lieber mit mehreren Einheiten angreifen als mit wenigen.

b) Infanterie besitzt hier insofern deutliche Vorteile, als dass die Jungs einfach mehr aushalten als die Reiter. Das wird hier ganz deutlich, da ein Angriff über unwegsamem Gelände mehr Runden dauern wird als über freiem Gelände und auf jeden Fall mit mehreren Gegenangriffen gerechnet werden muss.

c) Auf Kavallerie kann jedoch auch hier nicht völlig verzichtet werden. Allerdings reichen in dem Fall die blauen Reiter völlig aus. Hier weniger für einen Angriff in das unwegsame Gelände hinein, sondern eher als Ausputzer bzw. zum Aufreiben von fliehenden Einheiten.

d) Da der Gegner mehr Zeit zum Reagieren hat, wird er vermutlich versuchen, seine Truppen aus anderen Flügeln rüberzuholen. Das bedeutet für uns: da die



rübergezogenen Einheiten andernorts jetzt fehlen, wäre es eine gute Gelegenheit für die Kavallerie etwaige alleinstehende Einheiten des Gegners niederzureiten. Wenn ich z.B. einen Angriff über den rechten Flügel in unwegsamem Gelände plane, stelle ich den Großteil meiner Reiterei im linken Flügel auf. War bislang immer erfolgreich!

## 2.3 *Angriff über Brücken und Furten*

Grundsätzlich ist ein unpassierbarer Fluss mit Brücken oder noch schlimmer mit Furten ein ganz dickes **NEVER** für den Angriff. Nirgends sind die Aussichten für einen gelungenen Angriff geringer und die Vorteile für den Verteidiger größer. WEIL: erstens bekommt man die eigenen Einheiten nur langsam über einen Fluss und ist damit normalerweise auf der anderen Seite des Flusses zahlenmäßig unterlegen (immer schlecht!). Sollte man es dennoch über den Fluss geschafft haben, steht man zweitens mit dem Rücken zum Fluss. Das bedeutet man hat keine Rückzugsmöglichkeiten mehr und jede geworfene Flagge des Gegners ist bei nicht mutigen Einheiten gleich ein Treffer.

Sollte man dennoch versuchen wollen, über einen Fluss anzugreifen, sollte man folgendes beachten:

a) Lieber mit vielen schnellen (=grünen und blauen) Einheiten angreifen als mit wenigen roten. Wegen ihrer Langsamkeit stehen sich rote Einheiten nur gegenseitig im Weg und die eigenen Absichten sind für den Gegner relativ leicht zu durchschauen. Grüne Einheiten können schneller über Brücken den Fluss überqueren und so die zahlenmäßige Unterlegenheit auf der anderen Flussseite leichter ausgleichen. Verluste wird's bei einem Angriff über Brücken und vor allem über Furte aber immer geben!

b) Brücke besetzen. Hier ist das bislang einzige Beispiel, bei dem es sinnvoll ist, eine Dreiecksposition zu bilden, bei der vorne nur einer steht und hinten zwei. Auf einer Brücke sind Einheiten immer mutig, können also eine gegen sie geworfene Flagge ignorieren. Sind sie außerdem präsenzunterstützt eine weitere, macht zwei



ignorierbare Flaggen. Da man im ersten Zug kaum über die Brücke schaffen wird, ist also ganz sinnvoll an der Spitze eine Einheit zu haben, die ein bisschen was aushält und man sich keine Sorgen machen muss wegen der Flaggen.

c) Fernwaffen flankieren lassen! Megawichtig! Keine Flussüberquerung ohne Fernkämpfer! Diese sollten bei der Überquerung so nah am Fluss stehen wie möglich, diesen aber selbst nicht überqueren, sondern seitlich auf den Gegner einwirken können (also in gutem Abstand links und rechts von der Brücke/ Furt aufmarschieren lassen – siehe Bild auf der nächsten Seite).

d) Kavallerie nicht vergessen! Ein oder zwei Kavalleristen sind unumgänglich für jeden Angriff, auch über Flüsse. Diese jedoch nicht in die erste Angriffswelle packen, sondern immer aus der zweiten Reihe heraus angreifen lassen. Kavallerie sollte sich idealiter nie verteidigen müssen! Kavallerie ist eine reine Offensivwaffe!

e) Stellung halten. Mehr noch als bei sonstigen Angriffen muss hier unbedingt eine stabile Abwehrstellung eingenommen werden, da sich geworfene Flaggen des Gegners verheerend auswirken können. Also mindestens die klassische Dreiecksstellung einnehmen oder besser noch diese durch Zwerge oder Kobold-Musikanten verstärken.

f) Angriff zügig durchführen! Ohne mindestens drei Karten aus dem entsprechenden Sektor mit jeweils mindestens 3 aktivierbaren Einheiten würde ich niemals über eine Brücke angreifen. Außerdem sollten die anderen Sektoren auf eine Verteidigung eingerichtet sein (wieder Dreiecksstellung), da sich die nächsten Aktivitäten ausschließlich auf die Brücke konzentrieren werden. Angriff auch besser nicht unterbrechen und andere Sektoren spielen! Der Gegner hat vielleicht im Moment keine guten Karten für den Sektor. Das kann sich aber ändern, wenn man zu lange wartet! Wenn der Gegner andere Sektoren aktivieren will, schön für uns! Je weniger Aktivität seitens des Gegners beim Fluss desto besser.

Im Folgenden ein Beispiel für einen idealen Angriff über eine Brücke:





Das Bild ganz links zeigt die Ausgangsstellung mit zwei flankierenden Bogenschützen, zwei Infanteristen und einer Kavallerieeinheit auf Seiten der angreifenden Standartenträger. Nach dem ersten Zug sollte die Brücke besetzt werden und die Bogenschützen den inzwischen zur Verteidigung heraneilenden Gegner in Sichtlinie haben (mittleres Bild – sog. nasenmann'sche Brückenstellung. Benannt nach ihrem Entdecker Nasenmann. Grins, grins, grins...). Sollte nun irgendetwas unvorhergesehenes passieren, kann zur Not (!) der Angriff hier unterbrochen werden, da die Stellung einigermaßen stabil ist und die Bogenschützen den Gegner angreifen können. In der zweiten Runde kann dann schon mit sämtlichen Nahkämpfern angegriffen werden sowie mit einem Bogenschützen, zieht der linke Bogenschütze nach rechts evtl. sogar mit beiden (Bild rechts).

Hier wäre es auch vorstellbar, statt der blauen eine rote Infanterie- Einheit mitzunehmen, sofern die rote weiter vorne steht und schon beim ersten Zug auf die Brücke ziehen kann.

Die Angriffe konzentrieren sich dabei auf die linke Infanterie- Einheit der Wimpelträger. Den Anfang sollte hier ausnahmsweise die grüne Infanterie machen, als zweites die Kavallerie, erst am Schluss die blaue Infanterie. Das hat folgenden Grund: Im ersten Angriff wird die blaue Infanterie der Wimpelträger durch keine Einheit besiegt werden können und ist mutig, kann sich also verteidigen. Die Grünen haben nur die Aufgabe, dass die gegnerische blaue Infanterie eine Figur verliert. Da die Grünen selbst mutig sind, können sie eine Flagge ignorieren und sollten idealiter auf diesem Feld stehen bleiben. Die blaue Kavallerie hat dann zumindest die Chance, die blaue Infanterie der Wimpelträger zu vernichten. Sollte es ihr gelingen,



kann sie durch Nachziehen das Feld besetzen und die blaue Kavallerie angreifen. Schafft sie es nicht (was wahrscheinlicher ist) bleibt sie stehen, sofern der Gegner keine Flagge würfelt (das wäre schlecht!). Im idealen Fall kann nun die blaue Infanterie der Standartenträger der angeschlagenen blauen Infanterie der Wimpelträger den Gar ausmachen und durch Nachsetzen eine wiederum stabile Verteidigungsstellung aufbauen, bei der die eigene Kavallerie nicht direkt angegriffen werden kann.

Wenn alles nach Plan verläuft, kann jetzt noch die andere blaue Infanterie der Wimpelträger durch die Bogenschützen unter Beschuss genommen werden.



Wie man vielleicht hier schon sieht, ist ein Angriff über eine Brücke immer auch stark vom Glück abhängig. Der besondere Vorteil der Kavallerie kommt hier im ersten Angriff zwar noch nicht zum Tragen, trotzdem benötigt man die Reiterei wegen ihrer Reichweite, um eine stabile Position aufbauen zu können. In der nächsten Runde wird die Kavallerie dann aber sicherlich eine Gelegenheit finden, ihren Vorteil voll und ganz zu nutzen. Furten sind im Übrigen noch schwerer einzunehmen, da die Einheit, die auf die Furt zieht stehen bleiben muss und sich nur noch mit zwei Würfeln verteidigen, selbst jedoch mit allen Würfeln angegriffen werden kann. Von einem Angriff über Furten kann ich daher nur wärmstens abraten – es sei denn, der Gegner hat nur eine kümmerliche Figur in der Nähe. Ansonsten sollte sich irgendwo anders auf dem Schlachtfeld doch eine aussichtsreichere Stelle finden, wo man sich kloppen kann.



### 3. Zusammenstellung des Kriegsrates

Fast genauso wichtig wie eine gute Aufstellung der eigenen Truppen ist für den Sieg die Auswahl des Kriegsrates. Hier kann man durch eine geschickte Auswahl dem eigenen Glück ein bisschen nachhelfen!

Auf gar keinen Fall sollte man übersehen, dass es auch von Vorteil sein kann, viele nicht so starke Meister zu haben! Zwar verringert man dadurch die Anzahl an Machtkarten die man auf der Hand halten kann und die Machtplättchen die man am Anfang besitzt, jedoch erhöht man dadurch die Anzahl der Machtkarten insgesamt! Wenn der Gegner auf einen einzelnen starken Meister setzen wird, hat sein Kriegsrat folglich gewisse Lücken. Wenn man nun selbst viele Meister hat, kommen von diesen unterschiedlichen Meistern auch mehr Karten in den Satz, was bedeutet, dass die Wahrscheinlichkeit für den Gegner sinkt, eine brauchbare Machtkarte zu ziehen. Zwar ist die ganze Zauberei öfters auch mal abhängig von der Machtstufe des Meisters, das wird allerdings durch die so entfallenden Fremdaktivierungskosten von 3 Machtplättchen mehr als ausgeglichen. Mit vielen Meistern zaubert man also im Endeffekt wesentlich öfter, dafür aber eben nicht ganz so heftig!

Es hat sich herausgestellt, dass während einer epischen Schlacht mit einem starken Level 3 Meister selten mehr als 2 oder 3 wirklich heftige Machtkarten gespielt werden können, sogar wenn beide Spieler den selben Meister gewählt haben (also die Wahrscheinlichkeit für eine brauchbare Machtkarte am höchsten ist). Entscheidend ist also weniger, ob man nun gewisse Machtkarten spielen kann oder nicht sondern vielmehr ob man einen speziellen Ort der Meister in seiner Aufstellung gut gebrauchen oder ob man doch darauf verzichten kann. Allerdings gibt es meiner Meinung nach eine ganze Reihe guter Gründe, warum man trotzdem Wert auf einen speziellen Ort legen kann. Das ist allerdings dann auch immer abhängig vom Gelände und nicht zuletzt davon, wie ich meinen Gegner einschätze. Nur Level 1 Meister in den Kriegsrat zu nehmen möchte ich nicht empfehlen, da man so kaum noch Auswahl an Machtkarten hat.



## 3.1 *Der Schurke*

Die Machtkarten des Schurken stellen eine ausgewogene Mischung aus Karten dar, welche die eigenen Truppen verstärken (Karten- Nr. 2, 4, 9, 11, 13 und 14), die gegnerischen Einheiten schwächen (5, 8, 10) und vor allem solche Karten, die einen taktischen Vorteil bringen (1, 3, 6, 7, 12, 15). Nicht zu unterschätzen ist der spezielle Ort des Schurken! Wenn man auf dem Unterschlupf eine blaue Infanterie- Einheit positioniert, stellt man eine ständige Bedrohung für den Gegner dar und kann diesen in seiner Bewegungsfreiheit deutlich einschränken! Wenn im richtigen Augenblick plötzlich der Geheimgang aufgeht und da gleich mal die Einheiten rausströmen, kann das für den Gegner mehr als nur unangenehm werden! Jedoch sollte man vermeiden, den Ausgang mitten in die gegnerische Hauptkampflinie zu legen. Kommt gar nicht gut, ehrlich! Lieber in's Hinterland, wo der Gegner in dieser Runde mit möglichst wenig Einheiten angreifen kann. Auf diese Weise kann man übrigens auch rote Infanteristen, die das Schlachtgeschehen sonst gern von der Reservebank aus verfolgen, aktiv in das Gemetzel mit einbinden. Auch die Spezialistenkarte des Schurken (Unterwanderung) hat ihren Charme! Stellt man seine Truppen relativ gleichmäßig verteilt auf und bildet bei der Aufstellung noch keinen Angriffsschwerpunkt, kann man mit dieser Karte seinen Angriffskeil dort zusammenziehen, wo der Gegner seine schwächsten Truppen hat, nachdem dieser seine Aufstellung bereits abgeschlossen hat und sich somit dann in der schlechteren Position befindet!

Ich sehe den Schurken als eine Figur für Spieler, die eher auf Taktik bauen und eher aggressiv spielen.





## 3.2 *Der Zauberer*

Meines Erachtens auch eine eher taktisch angelegte Figur. Die Mischung der Karten ist ähnlich der des Schurken mit den Machtkarten 5, 7, 13, 14 welche die gegnerischen Truppen direkt schwächen, den Karten 1, 3, 10, 12 und 15 die einen eher taktischen Vorteil gewähren und den Karten 2, 4, 6, 8, 9 und 11 die die eigenen Truppen verbessern. Hervorzuheben ist auf jeden Fall der spezielle Ort des Zauberers (Magisches Pentagramm), das einem ja beim Besetzen des Feldes ständige Machtplättchen garantiert. Hat man das besetzt, kann man sich Zeit lassen und den Gegner kommen lassen. Gerade auf den Feldern, die zu zwei Flügeln gehören, macht sich das Pentagramm besonders gut, wenn man darauf dann auch noch die Koboldmusikanten stellt. Je länger die Schlacht dauert, desto mehr Machtplättchen sammelt man und in beiden Flügeln sind alle Einheiten einmal mehr präsenzunterstützt! Die Spezialistenkarte des Zauberers (Trägerische Truppen) bringt einem vor allem dann etwas, wenn man eine besonders starke Einheit verdoppelt, also z.B. einen Lanzenreiter. Alles in allem halte ich den Zauberer für eher taktisch angelegt und eher passiv/ defensiv. Gut für Spieler, die den Gegner erst mal kommen lassen wollen, um dann den vernichtenden Gegenschlag auszuführen!

## 3.3 *Der Krieger*

Sehr eindeutig stellt der Krieger die Figur der Wahl dar, wenn es darum geht, die eigenen Truppen zu tunen. Abgesehen von den Machtkarten Nr. 6 und 11, welche dem Gegner direkt schaden und der Karte Nr. 12, die einen taktischen Vorteil darstellt, beziehen sich alle Karten auf die Verbesserung der eigenen Truppen (1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15). Der spezielle Ort des Kriegers (Ausbildungslager) ist wiederum von geringer taktischer Bedeutung und sollte möglichst am Anfang eingesetzt werden, idealiter um eine grüne in eine blaue Infanterie umzuwandeln oder einen blauen Reiter in einen roten. Von einer Umwandlung in rote Infanteristen



möchte ich eher abraten, da diese für einen Angriff wegen ihrer Langsamkeit schlecht zu gebrauchen sind. Die Spezialistenkarte "Die Alliierten des Königs" ist auf alle Fälle gut, wenn es darum geht Angriffsspitzen zu verstärken. Macht schon mehr her, wenn da zwei Lanzenreiter mit vier statt mit drei Figuren angreifen! Summa summarum ist der Krieger meines Erachtens geeignet für Spieler, die zwar aggressiv spielen wollen, sich aber zu Beginn der Schlacht noch nicht auf einen Angriffskeil festlegen wollen oder können, sondern eher alle Flügel ausnutzen und in breiter Linie angreifen möchten.

### 3.4 *Der Kleriker*

Eigentlich mehr der Choleriker, denn bei keiner anderen Figur gibt's mehr Kampfzauber als bei dieser. Nur die Karte Nr. 1 gibt dem Spieler einen taktischen Vorteil, alle anderen Karten sind entweder geeignet, dem Gegner direkt zu schaden (6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14) oder die eigenen Truppen in irgendeiner Weise zu verbessern (2, 3, 4, 5, 8, 15). Insbesondere die Karten 10, 11, 12 (Felsgrollen, Zorn des Flusses, Der Wald wehrt sich) und Nr. 14 (Blitzschlag) sind für den wehrten Gegner so angenehm wie ein saftiger Tritt in die Kronjuwelen. Bei so viel guten Kampfzauberkarten kann man sich daher eher Zeit lassen und sobald die Machtplättchen ausreichen, dem Gegner mal wieder eine auf die magische Art einschenken. Der spezielle Ort des Klerikers (Heilende Quelle) bietet sich auch eher für die Defensive an, einfach deswegen, weil der Weg für eine angeschlagene Einheit aus der gegnerischen Hälfte deutlich weiter ist als für eine Einheit, die in der Verteidigung der eigenen Linien Verluste erlitten hat. Die Spezialistenkarte "Gebet" habe ich persönlich noch nie gespielt, da sie mir ziemlich schwach vorkommt. Ob ich am Anfang 4 Machtplättchen mehr habe oder nicht, wirkt sich meines Erachtens auf die Schlacht wenig aus. Ich halte den Kleriker also für gut geeignet für Spieler, die viel Wert auf eine defensive Stellung legen und den Gegner dazu verleiten wollen, sich an der eigenen guten Abwehrstellung aufzureiben.



## 4. Die Auswahl der Spezialisten

Nachdem man inzwischen auch die Aufstellung des Gegners sieht, sollte man sich jetzt darüber klar werden, wie man sich den Schlachtverlauf im Groben so vorstellt. Im folgenden werde ich die Spezialisten der 3 Rassen jeweils einzeln durchgehen und zu jeder Karte meine ganz persönliche Meinung abgeben, wozu der Spezialist besonders taugt und wann er eher sinnlos ist.

### 4.1 Die Spezialisten der Zwerge

- Axtschwinger: gut, wenn ich mit den Zwergen in diesem Sektor angreifen will, da 42% Chance auf einen vierten Würfelwurf. Für Verteidigung in diesem Sektor ist der Zwergen- Speerträger besser geeignet.

- Dudelsackspieler: besonders gut für Angriff und Verteidigung gegen Kobolde geeignet (liegt vermutlich an den großen Ohren der Kobolde). Kann als eine der wenigen Einheiten bei der Aufstellung gegen menschliche Einheit ausgetauscht werden! Ich empfehle blaue für Angriff, rote für Verteidigung. Weniger geeignet gegen Reiterei, da diese schneller beim Dudelsackspieler ist, als der seinen Dudelsack startklar machen kann und sich bei einem Gegenschlag des Dudelsackspielers evtl. aus der Reichweite unserer anderen Einheiten zurückzieht. Schließlich wollen wir der gegnerischen Kavallerie ja bevorzugt eins auf den Helm geben, da wär's schade, wenn der sich einfach so verkrümmeln kann!

- Rinderreiter: geringfügige bis kaum wahrnehmbare Verbesserung für Angriffssektor, in der Verteidigung wegen nur 3 Figuren und fehlendem Mut schlechter als normaler Zwerg. Macht mehr Sinn, wenn man die Hausregel aufstellt, dass Rinderreiter ebenfalls mutig sind (die Begründung, dass die Rinderreiter deswegen nicht mutig sind, weil sie Kavallerie sind, ist meines Erachtens nicht schlüssig. Denn dann dürften entweder Kobold- Reiter nicht ängstlich sein, oder der Lanzenreiter der Menschen nicht mutig). Wenn mutig gute Verbesserung für Angriffssektor.



- Stammesführer: Sehr gute Verbesserung für den Angriffssektor! Bedarf der Voraussicht bei der Aufstellung. Schlimmster Feind der Stammesführer sind Fernkämpfer, da Stammesführer Pfeile magisch anziehen, so lange sie vollzählig sind. Darum besser gegnerische Fernkämpfer meiden. Wäre schade, wenn der Stammesführer auf dem Weg zum Gegner seinen speziellen Vorteil von +1W schon vor der ersten Kampfhandlung einbüßen würde. Kann bei der Aufstellung gegen bis zu 2(!) menschliche Einheiten ausgetauscht werden.

- Zwergensöldner: Prinzipiell erst mal gut für die Verteidigung, da Zwerge grundsätzlich besser für die Verteidigung geeignet sind als alle anderen Einheiten. Spielt man mit 3 (oder mehr) Spezialisten, lässt sich übrigens mit den Karten Zwergensöldner, Stammesführer und Dudelsackspieler und den Aufmarschkarten B1, B3 und wahlweise B2 oder B6 eine Armee zusammenbasteln, die ausschließlich aus Zwergen und Kavallerie besteht! Mucho gusto!

- Zwergenspeerträger: Bestmögliche Verteidigungseinheit. Im Angriff eher von untergeordneter Bedeutung, da ist der Axtschwinger deutlich besser.



## 4.2 Die Spezialisten der Kobolde

- Koboldmusikanten (Große Trommel): hoher taktischer Wert, da in Sektoren mit Musikanten bereits zwei nebeneinander stehende Einheiten mutig sind! Sehr gut für Angriff und Verteidigung, da wesentlich weniger nicht verteidigungsbereite Einheiten im jeweiligen Sektor stehen! Besonders ratsam für Angriffssektor, da es dort schnell mal dazu kommt, dass man nach dem Angriff nur eine statt der für die Verteidigung benötigten zwei benachbarten Einheiten hat. Macht sich spitze auf dem Pentagramm des Zauberers, das auf einem Feld liegt, das zu zwei Sektoren gehört!
- Kobold- Plünderer (Straußenreiter): gute Kampfunterstützung gegen alles, was langsam ist und besser nicht im Nahkampf angegriffen werden sollte (also z.B. normale blaue oder rote Zwerge oder andere langsame mutige Einheiten). Also hinreiten, Pfeil reinstecken, Abstand gewinnen und wieder Pfeil reinstecken usw. So genannte "Hit-and-run-Angriffe". Schlecht gegen Kavallerie, da diese zu schnell an den Straußenreiter rankommt und ihm dann ziemlich sicher die Ohren lang zieht. Ungeeignet für die Verteidigung.
- Kobold- Plünderer (Hyänenreiter): sehr gut im Angriff gegen alle nicht mutigen Einheiten. Höhere Reichweite bei zweiter Attacke erlaubt eine größere Auswahl an potentiellen Fressopfern und erleichtert das Einnahmen von stabilen Verteidigungspositionen. Sollte nach Möglichkeit nie vollzählige und/ oder mutige Einheiten angreifen. Ungeeignet für die Verteidigung.
- Kobold- Schleuderer: nicht ganz die Reichweite der Straußenreiter, dafür vier statt drei Figuren. Besonders hilfreich auf Schlachtfeldern mit viel Wald bzw. unübersichtlichem Gelände, auf denen die Reichweite der Bogenschützen und Straußenreiter nicht zum Tragen kommen würde. Für Verteidigung ungeeignet.



- Kobold- Söldner: wie bei vielen Koboldspezialisten kann man damit die Gesamtzahl der Einheiten zu Gunsten eines höheren Angriffspotentials verbessern. Ich möchte übrigens davon abraten, eine reine Koboldarmee aufstellen zu wollen, da es keinen Sinn macht, sehr viele leicht zu erlegende Einheiten zu haben, wenn der Gegner nur eine bestimmte Anzahl an Einheiten besiegen muss. Da der Gegner vermutlich selbst auch angreifen wird, hätte er gegen eine reine Koboldverteidigung relativ leichtes Spiel.

- Kobold- Speerträger: Sehr gute Verteidigungseigenschaften, wenn die Einheit mutig ist! Also am besten in Verbindung mit Kobold- Musikanten oder noch besser Kobold- Trommler. Da auch rote Koblode vor einem Angriff zwei Felder latschen können und trotzdem noch zuhauen dürfen, können sich aus zwei ansonsten normalen blauen (menschlichen oder Kobold-) Einheiten echt lästige "Widerporste" entwickeln! Für den Angriff eher bescheiden, aber in Verbindung mit dem Trommler meines Erachtens die stärkste Verteidigungseinheit. Ist zwar sauteuer (da zwei Spezialistenkarten benötigt werden), aber es wirkt! Da kann man nur sagen: Pumili ite domum! (pumilus (lat.)= Zwerg)

- Kobold- Trommler: feine Sache, wenn's darum geht, einen starken Kobold noch ein bisschen besser zu machen. Meiner bescheidenen Meinung nach am besten geeignet, um zwei Speerträger mutig zu machen und dann noch einen blauen oder (falls weit vorne aufgestellt) roten Kobold- Infanteristen zu stärken. Von der Variante drei blaue Koblode mutig zu machen halte ich persönlich wenig, da bei einem einigermaßen gut geplanten Angriff meine Koblode nicht alleine in der Gegend rumstehen und dann die Kobold- Musikanten effektiver sind, da sie ja auch menschliche Einheiten unterstützen.



## 4.3 Die Spezialisten der Menschen

- Bogenschleuderer: Gute Unterstützung für die Defensive. Für Angriff eher ungeeignet, da nicht auf dem Marsch einsetzbar. Besonders geeignet in der Verteidigung gegen langsame und/ oder mutige Einheiten, schlecht im Kampf gegen Bogenschützen (wegen Reichweite) sowie gegen Kobolde und jede Reiterei. Letztere sind nämlich schneller da, als der Recke seine Armbrust spannen kann und verdreschen ihn dann in aller Regel so arg, dass er in keine Rüstung mehr passt.
- Bogen aufrüsten: gut für Angriff und Verteidigung! Wegen ihrer hohen Reichweite gut geeignet, um langsame und mutige Einheiten oder auch Kobolde und rote Kavallerie zurückzudrängen, da die nicht im selben Zug den Bogenschützen angreifen können. Besonders empfehlenswert bei mehr als 2 Bogenschützen in der eigenen Aufstellung.
- Günstiger Aussichtspunkt: Gut, wenn nach der Grundaufstellung böse Lücken in der Verteidigung des Gegners sichtbar sind und rote Infanterie in der Reserve ist (die kann man dadurch nämlich in die erste Reihe stellen). Insbesondere zur Bildung von Angriffsschwerpunkten geeignet, für Verteidigung gibt's bessere Karten.
- Hellebardiere: beste Verteidigung gegen berittene Angriffe. In Zusammenspiel mit verstärkten Fernkämpfern („Bogen aufrüsten“) kann man so jeden Lanzenreiter gründlich den Tag versauen. Im Angriff wegen ihrer Langsamkeit eher schlecht.
- Hornbläser: Bestes Mittel im Nahkampf gegen mutige Einheiten! Am besten in blaue Infanterie- Einheiten einzusetzen. Sechs Würfel gegen einen noch zu ziwiedernen Zwerg werden den in aller Regel schon beeindruckern! Für die Verteidigung sinnlos, es sei denn für einen Gegenschlag eingesetzt.



- Pfähle der Bogenschützen: rein defensives Mittel. Gut in Verbindung mit Spezialistenkarte "Bogen aufrüsten". Kein Vorteil für Angriff, daher nur in Sektoren brauchbar, die ausschließlich verteidigt werden sollen.
- Ritter der Kavallerie: eisenharte Angriffsunterstützung und echter Garant für Stimmung am Schlachtfeld. Sollte eigentlich in keinem guten Angriff fehlen. Wer beim Aufmarsch ein bisschen voraus denkt kann hier leicht zwei schwächliche grüne Einheiten in zwei Lanzenreiter umwandeln. Im Angriff besonders zur Absicherung der Flanken geeignet, da immer mutig. Für die Verteidigung zu schade, da gibt's bessere Einheiten.
- Speerträger: recht durchschnittliche Karte, da Speerträger der Zwerge oder auch der Kobolde meines Erachtens besser sind. Für Verteidigung ganz gut geeignet, hält bestimmt den einen oder anderen Gegner davon ab hier anzugreifen. Im Angriff nicht besser als normale blaue Infanterie.
- Zwangsanwerbung: meiner Meinung nach nicht unbedingt das Gelbe vom Ei. Sollte dann wenigstens eine starke Einheit sein, die man zusätzlich aufmarschieren lässt, also rote Infanterie für Verteidigung oder blaue oder rote Kavallerie für den Angriff (oder eine Kreatur). Hat den Vorteil, dass man ein bisschen besser auf die Aufstellung des Gegners reagieren kann





## 5. Während der Schlacht

### 5.1 Welche Einheiten angreifen?

Wir haben nun unsere Truppen in Aufstellung gebracht. Die Pferde schnauben vor Erwartung, die Koblode lauern ungeduldig auf das Zeichen zum Angriff und unsere Bogenschützen peilen die Entfernung zum Gegner. Die Spezialisten haben sich unter die Reihen gemischt und der Kriegsrat am Rand des Schlachtfeldes Platz genommen. In wenigen Augenblicken wird die erste Aktion den Schlachtbeginn einläuten.

So weit, so gut. Am liebsten würden wir jetzt siegesgewiss mit allem, was wir haben vorstürmen und den Gegner niedermähen wo er sich zeigt. Tatsächlich gab es im Laufe der Kriegsgeschichte eine ganze Reihe von Feldherren, die genau das gemacht haben. Leider haben die meisten von ihnen so ziemlich jede Schlacht vergeigt und sind in Vergessenheit geraten (mal abgesehen von König Pyrrhus, dem der Satz zugeschrieben wird: noch so ein Sieg und wir sind verloren). Um mal wieder den bekannten Kriegsphilosophen Clausewitz zu bemühen: Ziel eines jeden Gefechtes ist es immer, den Gegner so zu schwächen, dass dieser uns nicht mehr gefährlich werden kann. Klingt ziemlich banal, das sind Axiome aber immer. Die Frage ist nun: Welche Einheit greife ich an?

Wenn möglich sollte man immer versuchen, folgende Punkte für sich abzuwägen:

- a) Welche Einheiten des Gegners können mir den größten Schaden zufügen,
- b) welche der Einheiten des Gegners sind am leichtesten anzugreifen und
- c) wie dringlich ist der Angriff (bzw. wie akut ist die Bedrohung)?

zu a) : Hier muss man nur schauen, welche der gegnerischen Einheiten in ihrem Angriff gegen mich die meisten Würfel werfen kann. Das sind vor allem mal rote Infanterie und insbesondere die rote Kavallerie, aber auch blaue und grüne Berittene, da die ja bekanntlich die Chance auf eine zweite Attacke haben und damit im Angriff



bis zu 8, 6 bzw. 4 Würfel gegen mich werfen können.

zu b) : Jetzt wird's schon ein bisschen komplizierter. Leicht anzugreifen sind Einheiten dann, wenn sie

- sich nicht verteidigen können,
- auf für sie nachteiligem Gelände stehen (also z.B. rote Kavallerie im Wald),
- sich nicht zurückziehen können,
- von vielen meiner Einheiten gleichzeitig angegriffen werden können und/ oder
- bereits deutlich geschwächt sind.

zu c) : Da sollte man sich vergewissern, wie gefährlich ist oder kann mir diese Einheit in naher Zukunft werden. Ein roter Infanterist der ganz alleine in der letzten Reihe des Gegners rumsteht ist in der Dringlichkeitsskala deutlich weiter unten als ein Lanzenreiter, der sich gerade an meinen Kobolden austobt.

Bringt man die gegnerischen Einheiten nach diesen drei Punkten für sich gedanklich in eine Reihenfolge, ergeben sich die brauchbaren Angriffsziele. Natürlich kann das von Runde zu Runde wechseln, keine Frage. Es geht ja auch darum, was greife ich diese Runde an! Übrigens gilt das für den Angriff genauso wie für die Verteidigung! Man muss abwägen, wo ich den Gegner stärker schwächen kann. Entweder indem ich seinen Angriff auf meine Stellung mit einem Gegenangriff beantworte oder selbst meinen Angriffskeil weiter vorantreibe. Legt man mehr Gewicht auf Punkt a) (welche Einheiten des Gegners richten den größten Schaden an) verfolgt man eine eher defensive Spielweise, legt man mehr Wert auf Punkt b) (welche Einheiten des Gegners sind leicht anzugreifen) eine eher offensive.



## 5.2 Grundsätzliches zur Verteidigung

Noch nie wurde eine Schlacht oder gar ein Krieg in der Defensive gewonnen, sondern immer nur im Angriff. Auch bei BL gilt, Angriff ist die beste Verteidigung. Es ist immer vorteilhafter, das Geschehen selbst zu bestimmen, als auf die Handlungen des Gegners reagieren zu müssen, da man so spezielle Vorteile der Einheiten in aller Regel besser nutzen kann. Und ganz abgesehen davon bekommt man in der Offensive normalerweise auch mehr Machtplättchen. Wenn's aber doch mal dazu kommt, gibt's schon auch einige Grundsätze, die man beachten sollte:

- a) Ruhe bewahren und Verteidigungsposition einnehmen! Gemeint ist damit mindestens die Dreiecksposition, besser ist jedoch noch eine Kette von 4 oder mehr Einheiten, die an den Enden zum Verteidiger hin zeigt (also vom Verteidiger aus gesehen eine konkave Form hat). Unbedingt beachten, sonst macht die gesamte Verteidigung keinen Sinn! Bei Ketten ist es von Vorteil, die Enden der Kette mit Zwergen zu besetzen oder im verteidigenden Sektor einen Kobold- Musikantenzug einzusetzen.
- b) Verteidigung mit defensiven Einheiten! Defensive Einheiten sind im Grunde alle Einheiten, die mutig sind und was aushalten. Die gesamte Zwergen- Infanterie drängt sich hier förmlich auf, da diese bekanntlich immer mutig sind. Zweifellos die besten Verteidiger sind dabei die Zwergen- Speerträger.
- c) Geländevorteile nutzen. Einheiten machen sich auch in der Verteidigung in dem Gelände am besten, das ihrer Würfelzahl entspricht. Also rote Einheiten auf die Wiese, blaue auf einen Hügel oder grüne in den Wald.
- d) Kavallerie in die zweite Reihe! Wer die Kavallerie zur Verteidigung nutzt, hat praktisch schon verloren. Denn das ist auf alle Fälle das Angriffsziel des schlaunen Gegners und sind diese erst einmal weg, kann man selbst keinen vernünftigen Angriff mehr auf die Beine stellen. Ist der gegnerische Angriff aber erst einmal überstanden, sollte man auch in der Lage sein, in diesem - dann geschwächten - Sektor des



Gegners einen Gegenangriff durchzuführen!

e) Kartenlage beachten! Wird immer wieder vergessen. Je stabiler meine Verteidigung ist, desto weniger Karten muss ich in diesem Sektor spielen und kann mir gute Karten dieses Sektors für einen Gegenangriff aufheben. Setzt mein Gegner trotz guter Angriffsmöglichkeiten seinen Angriff nicht fort, kann man davon ausgehen, dass ihm die geeigneten Karten fehlen. Dann gilt es, den Gegenangriff zu starten! Wer den richtigen Augenblick abwarten kann, kann hier dem Gegner empfindliche Verluste beibringen!

f) Entlastungsangriffe durchführen. Greift mich mein Gegner in einem Sektor an, hat er möglicherweise an anderen Orten gewisse Lücken. Diese gilt es zu sehen und dort mit den eigenen Einheiten anzugreifen. Ist die eigene Verteidigungsstellung einigermaßen stabil, wird der Gegner evtl. seinen Angriff abbrechen und versuchen, seine eigenen Einheiten umzugruppieren. Manchmal genügt es sogar schon, die eigenen Einheiten für einen Angriff zusammenzuziehen, um dem Gegner den Schneid abzukaufen. Aber das ist dann schon wieder mehr Psychologie und ist abhängig von eurem Gegner.

## 5.3 Grundsätzliches zum Angriff

### 5.3.1 Kavallerie

Gerade am Anfang einer Karriere als grandioser BL- Schlachtenlenker stellt sich einem öfter mal die Frage, welche Einheiten nun überhaupt für was am besten zu gebrauchen sind. Hilfreich ist es da, wenn man sich die Besonderheiten der einzelnen Einheiten einmal bewusst macht.

Grundsätzlich gilt:

Offensive Einheiten sollten auf jeden Fall schnell sein! Ein Angriff muss immer so schnell wie irgendwie möglich durchgeführt werden, da so dem Gegner weniger Zeit



zum Reagieren und somit zum Aufbau einer stabilen Verteidigung bleibt.

Für jede Kavallerie (rot, blau oder grün) gilt dabei, sie ist eine 100%ige Angriffswaffe! Kann man gar nicht genug betonen. Der spezielle Vorteil der Kavallerie liegt in ihrem möglichen zweiten Angriff, wenn der Gegner das Feld räumen muss und den gibt's eben nur im Angriff, nicht in der Verteidigung.

Bei einem Angriff mit Kavallerie versuche ich folgendes zu beachten:

a) Möglichst keine kompletten Einheiten angreifen. 3 oder gar 4 Treffer auf einmal sind doch recht selten, und auf Flaggen verlasse ich mich grundsätzlich nicht. Besser vorher mit dem Bogenschützen reinhalten oder mit Infanteristen die gegnerische Einheit um ein oder zwei Figuren reduzieren.

b) Kavallerie möglichst so positionieren, dass man zwei gegnerische Einheiten angreifen kann. Da bei mir meistens die Infanterie den "Erstschlag" durchführt, kann's auch passieren, dass der Gegner sich vorzeitig verkrümelt und somit aus der Reichweite der Kavallerie kommt. Wäre ja ärgerlich, wenn die Reiterei dann gelangweilt auf dem Feld rumlungert und nichts mehr zu tun hätte.

c) "Blitzkrieg". Man blicke in die Vergangenheit und erkenne die Zukunft (= und lerne!). Der Grund warum am Anfang des 2. Weltkrieges die deutschen Verbände so erfolgreich waren, lag weniger in ihrer tollen Ausrüstung, sondern vielmehr an ihrer neuartigen Taktik. Man tat nämlich folgendes: Schnelle motorisierte Einheiten umschlossen den Gegner und die langsameren nachrückenden Infanterie-Einheiten kamen frontal von vorne. Somit war der Gegner eingekesselt und konnte von allen Seiten bekämpft werden. Für uns bedeutet das im Idealfall, Kavallerie möglichst links und rechts am Gegner vorbei auf die beiden Rückzugsfelder setzen, ersten Angriff frontal mit Infanterie, Rest von der Kavallerie erledigen lassen.

d) Nicht verrennen! Ganz große Totsünde! Kavallerie ist zwar im Angriff toll, aufgrund ihrer geringeren Stärke von nur 3 Figuren aber auch leichter aufzureiben. Das bedeutet, Kavallerie niemals allein auf weiter Flur rumstehen lassen, solange auch nur IRGENDEIN Gegner in erreichbarer Nähe ist. Und wenn's ein verlauster Kobold mit nur noch einer Figur ist! Nach dem eigenen Zug sollte Kavallerie immer in einer verteidigungsbreiten (= mutigen) Position sein.



## 5.3.2 Infanterie

Keine Schlacht wurde jemals ohne Infanterie gewonnen. Hat den Grund, dass Infanterie verhältnismäßig billig ist und flexibel einsetzbar. So auch bei BL. Allerdings muss man hier ein bisschen unterscheiden.

### *Rote Infanterie*

Für den Angriff nur dann tauglich, wenn die Jungs ganz weit vorne aufgestellt sind. Mit nur einem Feld Reichweite sind sie einfach zu langsam, um von weiter hinten in das Schlachtgeschehen eingreifen zu können. Sind besser geeignet für die Verteidigung aus der Dreiecksposition heraus oder zur Verteidigung von Brücken (da dann mutig).

### *Blaue und grüne Infanterie*

Sind von unschätzbarem Wert für den Angriff, auch die Grünen! Die Blauen hauen zwar saftiger zu, sind aber langsamer als die Grünen, zumindest wenn's darum geht, nach dem Marsch noch zu kämpfen.

Darum versuche ich beim Angriff mit Infanterie folgendes zu beachten:

- a) Mischung aus grünen und blauen Infanterie- Einheiten im Angriffssektor. Da ich im Voraus ja nicht sagen kann, wie sich mein Gegner genau verhält, macht eine gewisse Flexibilität im Angriff Sinn.
- b) "Blitzkrieg". Wie oben im Artikel Kavallerie beschrieben Infanterie frontal den Gegner angreifen lassen und mit der Kavallerie umfassen. Die Infanterie greift zuerst an.
- c) Geländevorteile ausnutzen. Wichtig nicht nur für die Infanterie, aber bei der vor allem. Da ich für den Angriff auf eine Einheit in aller Regel mindestens zwei Felder zur Auswahl habe, wähle ich grundsätzlich dasjenige, dessen Gelände der



Würfelnzahl meiner Einheit entspricht. D.h. auf ein Wiesenfeld kommen blaue oder rote Einheiten, auf Hügel blaue, in den Wald grüne etc.

d) Infanterie ist Unterstützer der berittenen Einheiten. Insbesondere grüne Einheiten kommen der Kavallerie ganz gut hinterher und sind im Angriff eher entbehrlich. Daher möglichst in der Zugphase dafür sorgen, dass die Kavallerie nach dem Angriff zwei benachbarte Einheiten hat. Ist die grüne Infanterie nicht mutig und wird vom Gegner angegriffen, ist das lange nicht so schlimm als wenn die eigene Kavallerie angegriffen wird und sich nicht verteidigen kann.

## *5.4 Kampf gegen mutige Einheiten*

Manchmal ist es unumgänglich, auch mutige Einheiten zu bekämpfen. Da sich mutige Einheiten ja bekanntlich verteidigen können, solange sie nicht davonlaufen oder aufgegeben werden, gilt es genau das zu vermeiden (nämlich dass sie sich verteidigen!).

Da gibt's mehrere Möglichkeiten:

a) Fernangriffe - haben den Vorteil, dass da den eigenen Truppen nicht viel passieren kann. Nachteil ist, dass den gegnerischen Truppen in aller Regel auch nicht viel passiert.

b) Massenangriff - zwei oder mehr Einheiten angreifen lassen, möglichst rote Infanterie. Rot deswegen, weil da die Wahrscheinlichkeit höher ist, dass man vielleicht zwei Flaggen würfelt und der Gegner davonläuft, Infanterie deswegen, weil der Gegenschlag nicht ganz so weh tut wie bei einer Kavallerie. Wenn dem Gegner mindestens eine, besser zwei Figuren der Einheit fehlen kann die Kavallerie den Rest erledigen.

c) Hornbläser - das ideale Mittel um mutige Einheiten in den Allerwertesten zu treten! Da hier bis zu 8, normalerweise aber 6 Würfel gleichzeitig gegen eine einzelne Einheit geworfen werden können, ist der Drops in 9 von 10 Fällen gelutscht und die Einheit ist entweder aufgegeben oder verkrümelt sich ohne dass ein Gegenangriff



befürchtet werden müsste.

Grundsätzlich möchte ich aber empfehlen, keine mutige Einheit anzugreifen, die 3 oder mehr Würfel werfen kann und noch alle Figuren besitzt. Ist wesentlich kräfteschonender, wenn man zuerst mal mit dem Bogen Reinhält und die Einheit schwächt, auch wenn's länger dauert. Insbesondere bei der roten Kavallerie macht sich der Verlust einer Figur durch einen (popeligen) Bogenschützen bemerkbar.

Wer sich übrigens vor den Auswirkungen eines Angriffs auf eine mutige Einheit fürchtet, sollte sich einfach überlegen, ob diese Einheit im Angriff oder in der Verteidigung stärker ist! Ein Lanzenreiter z.B. haut zwar auch in der Verteidigung ganz schön deftig zu, wenn er sich aber im Angriff seine Ziele aussuchen kann, wird's mit Sicherheit nicht angenehmer! Da ist ein Angriff manchmal einfach das kleinere Übel!

## *5.5 Kampf gegen Fernkämpfer*

So weit mir bekannt ist, hat das letzte Mal eine Fernkampfeinheit eine Schlacht entschieden, als die Herren David und Goliath aufeinander trafen. Während des gesamten Mittelalters hat dann auch keine Fernkämpfeinheit jemals eine Schlacht entschieden, umso öfter jedoch den Gegner zu entscheidenden Fehlern veranlasst. Was kann man nun machen, wenn eine Einheit Fernkämpfer des Gegners anfängt zu nerven? In meinen Schlachten hat sich folgendes herausgestellt:

a) Nicht provozieren lassen! Sagte mein Fahrlehrer damals schon und Recht hat er gehabt. Wenn der gegnerische Fernkämpfer nicht allein in der Gegend rumsteht, ist ein Ausfall mit einer einzelnen schnellen Einheit so ziemlich das Dümme, was man machen kann, da diese Einheit das wegen der Überzahl der Gegner kaum überleben dürfte. Im Endeffekt hat man dann nur eine Einheit verloren und der gegnerische Fernkämpfer steht immer noch rum und nervt.





b) Eigene Fernkämpfer. Bedingt taugliches Mittel. Ist mehr ein Glücksspiel, wer besser trifft. Zwar hat man in aller Regel den ersten Schuss, aber ob's in den folgenden Runden mit den Karten reichen wird, weiß noch nicht mal der Geier. Ist aber immer noch besser, als einen kontinuierlichen Pfeilregen auf sich einwirken zu lassen. Wenn's geht, möglichst mit mehr Fernkämpfern auf ein Ziel schießen als viele Ziele gleichzeitig zu bekämpfen.

c) Rückzug. Wenn's die eigene Stellung nicht allzu sehr durcheinander bringt durchaus vertretbar, auch wenn's nicht besonders heldenhaft ist. Ist auf alle Fälle besser, als ein unkoordinierter und damit chancenloser Angriff. Oder wie ein arabisches Sprichwort sagt: heute (über-)leben, morgen kämpfen. Zieht der Gegner seinen Fernkämpfer nach, weiter zurückziehen. Allzu weit wird sich der Fernkämpfer nicht aus seiner Deckung herauswagen. Falls doch würde der Gegner damit entweder seinen Fernkämpfer alleine rumstehen lassen (sehr ungesund!) oder einen Keil bilden, der an seiner Spitze eine ziemlich schwache Einheit hat (auch nicht gut!). Ein solcher Keil würde ein wunderbares Angriffsziel darstellen, da die Einheit an der Spitze wahrscheinlich keinen Rückzugsweg offen hat und außerdem im Nahkampf nicht viel bewirken kann.



In der Abbildung links hat sich der Standarden- Bogenschütze deutlich zu weit vor gewagt. Trotz seiner stabilen Stellung und zahlreichen Angriffsmöglichkeiten ist seine Lage eher unglücklich. Nachdem er auf dem Marsch war, um diese Position einzunehmen, kann er ohnehin nur mit einem Würfel angreifen und wird so auch nicht



viel bewirken. Wenn nun nach seinem Angriff die Wimpelträger den Gegenangriff starten, kommt der Bogenschütze arg in Bedrängnis. Der Bogenschütze der Wimpelträger hat nun seinerseits die Möglichkeit, mit zwei Würfeln den Fernangriff des Standartenträgers zu beantworten und Infanterie und Reiterei können eine stabile Angriffsposition einnehmen (Bild rechts). Der Standarten- Spieler hat nun nur noch die Möglichkeit, seinen Bogenschützen da zu belassen, wo er ist – dann wird dieser nächste Runde angegriffen und vermutlich aufgerieben werden – oder mit seiner eigenen Infanterie seinen Bogenschützen zu umgehen und dadurch zu schützen. Der Bogenschütze hätte in diesem Fall kein Angriffsziel mehr und die Infanterie könnte diese Runde auch nicht mehr angreifen. Ganz im Gegensatz zu den Einheiten des Wimpel- Spieler, der mit mindesten 3 Einheiten angreifen könnte.



Im Idealfall sieht's dann für den Standarten- Spieler recht finster aus, denn nun kann der Wimpel- Spieler mit drei Einheiten seinen linken blauen Infanteristen angreifen, was dieser kaum überleben dürfte. Den ersten Angriff macht hier der Infanterist in der 3. Reihe (der zwischen Reiterei und Infanterie) der Wimpelträger und, je nachdem wie viel er weghaut, den zweiten entweder der andere blaue Infanterist oder die blaue Kavallerie, die auf alle Fälle das Feld besetzen sollte um eine zweite Attacke auf den blauen Infanteristen der Standartenträger zu starten (nicht auf den Bogenschützen! Denn der kann im Nahkampf eh nichts und müsste für einen Fernkampf marschieren, dann hätte er nur noch einen Würfel für den Angriff und ist so eine geringere Bedrohung als der Infanterist!).



Auf keinen Fall sollte man sich jedoch dazu hinreißen lassen, nur weil der Gegner irgendwo mit einem Bogenschützen lästig ist, deswegen seine ganze Aufstellung durcheinander zu bringen! Falls sich mir keine gute Gelegenheit für einen Angriff bietet, weil ich zum Beispiel in dem Sektor nicht genug Reiterei habe, lieber zurückziehen und anderen Ortes den Gegner beschäftigen!

## 5.6 Kampf mit Kreaturen

Grundsätzlich stellen Kreaturen immer auch Angstgegner dar und ziehen Angriffe auf sich. Mir ganz persönlich sind sie aber irgendwie zu teuer, als dass ich sie zur Entlastung anderer Einheiten verheizen möchte. Vor allem, da sie mir ja einen Platz im Kriegsrat belegen, sofern man sie nicht mit den Aufmarschkarten in's Spiel bringt.

Was allen Kreaturen gleich ist, ist dass sie bereichsfremd aktiviert werden können und verhältnismäßig schwer zu erlegen sind. Da das bereichsfremde Aktivieren bekanntlich Machtplättchen kostet und die Kreatur einen Platz im Kriegsrat einnimmt (außer beim Aufmarsch), macht die Verwendung einer Kreatur vor allem dann Sinn, wenn ich eher wenig Wert auf Zauberei lege, also lieber einen Level 2 oder 3 Befehlshaber und einen starken Meister habe als viele Meister auf Level eins oder zwei. Das alles gilt es jetzt für das freudig erregte Kreaturenherrchen auszunutzen. Die Frage ist nur... wie zum Geier? Dazu im Folgenden einige Überlegungen:

### 5.6.1 Die Riesenspinne

Zweifellos eine Angriffsfigur, schon allein wegen ihrer Schnelligkeit. Nicht zu übersehen ist vor allem, dass sie eine schnelle (weil grüne) und mutige Figur darstellt! Im Angriff also an sich gut zur Absicherung von Flanken zu gebrauchen. Daraus folgert auch schon der zweite Tipp: nicht alleine angreifen lassen, sondern im Verbund mit anderen Nahkampfeinheiten. Viele machen immer wieder den Fehler und lassen das Vieh alleine vorpreschen. Macht keinen Sinn, weder bei der Spinne noch bei irgendeiner anderen Einheit. Das Schöne an den Kreaturen und also auch bei der Spinne ist ja, dass man sie bereichsfremd aktivieren kann. Wenn einem also



die passenden Karten in dem Sektor der Spinne ausgehen, kann man sie dennoch entweder zum Aufbau einer stabilen Verteidigung mit anderen Einheiten aktivieren oder sich aus dem Sektor verzapfen lassen. Ich sehe die Riesenspinne daher als offensive Einheit, gut geeignet zur Unterstützung eines Angriffskeils, insbesondere an den Seiten.

## 5.6.2 *Der Bergriese*

Sieht nicht nur aus wie Frankensteins Gesellenstück, sondern ist auch ebenso schlecht zu Fuß und haut genauso männlich zu. Man sollte meinen, so was kann nur eine Mutter lieben, aber ehrlich gesagt ist der Typ echt charmant in der Verteidigung von ansonsten schwachen Positionen! Zwar kann man den Bergriesen auch im Angriff verwenden (ist genauso schnell wie eine blaue Infanterie), allerdings kommt dann einer seiner Vorteile - nämlich das Steineschmeißen - nicht zum Tragen und außerdem wird der Gegner seine Angriffe auf den Bergriesen konzentrieren, was der wiederum nicht lange durchhalten wird. Der Bergriese ist also meines Erachtens eine eher defensive Figur, gut geeignet, wenn man in einem anderen Sektor angreifen möchte und um den Figuren oder einem speziellen Ort wie dem magischen Pentagramm oder noch besser dem Unterschlupf des Schurken in diesem Sektor einen gewissen Schutz zu geben. Insbesondere wenn er auf seinem Hügel steht und mit Steinen schmeißt wirkt er echt abschreckend!

## 5.6.3 *Das Erdelement*

Im krassen Gegensatz zu den beiden anderen Kreaturen eher der Einzelkämpfer, da kaum einer begeistert sein wird, wenn er wegen eines Erdbebens selber mehr verliert als der Gegner. So ganz ohne Unterstützung kommt allerdings auch das Erdelement nicht aus. Hier sind entweder Fernkämpfer die Wahl der Mittel, da sich diese außerhalb des Gefahrenbereichs aufhalten und trotzdem dem Gegner schaden können, oder man schafft es, seine Truppen so zu positionieren, dass die gegnerischen Einheiten zwischen Erdelement und den eigenen Truppen stehen.



Grundsätzlich gilt aber, dass man auch hier gegen eine Überzahl an Gegner kaum eine Chance hat. Muss ja auch nicht sein, denn wegen seiner theoretisch unbegrenzten Reichweite kann sich das Erdelement seine Gegner ja aussuchen! Wenn also irgendwo eine einsame Einheit des Gegners rumstehen sollte, kann man der gerne mal das Erdelement zum Trösten vorbeischießen. Und bevor der Gegner seine Truppen zum Gegenangriff herangezogen hat, hat man sich auch schon wieder im wahrsten Sinne des Wortes verkrümmelt. Nicht ganz unwichtig ist dabei ein gehöriger Machtplättchenvorrat. Die Kombination Erdelement und Pentagramm drängt sich dabei ziemlich auf. Alles in allem sehe ich das Erdelement als offensive Figur an, die man gut brauchen kann, wenn es darum geht vereinzelt Einheiten des Gegners aufzureiben, an die man ansonsten nur schlecht rankommt. Sind ja schließlich auch Siegpunkte!

## *5.7 Kampf mit Kobolden*

Viele Spieler halten die Kobolde für ziemlich schwach und den Zwergen haushoch unterlegen. Das stimmt meines Erachtens nicht. Da ich normalerweise eher aggressiv spiele eignen sich die Kobolde für mich sogar ganz hervorragend und haben schon so manche gegnerische Einheit in die nächste Welt geprügelt. Allerdings sind sie ein bisschen schwerer zu führen als die Zwerge, die ja wegen ihres Mutes auch allein eine gewisse Bedrohung darstellen (vor einem einzelnen Kobold macht man sich höchstens vor Lachen nass).

Für einen Angriff mit Kobolden versuche ich folgendes zu beachten:

- a) Kobolde sind nur in der Gruppe stark (wird übrigens sogar im Regelbuch beschrieben). Das bedeutet, dass Kobolde immer und unter allen Umständen in der Gruppe angreifen bzw. verteidigen müssen! Deswegen schon bei der Aufstellung darauf achten, dass die Kobolde möglichst nah beieinander stehen.
- b) Lieber eine gegnerische Einheit nicht diese Runde aufreiben als den Schutz der Gruppe aufzugeben! Eine Horde von 3 Koboldeinheiten ist auch in der Verteidigung nicht zu unterschätzen, wenn sie in der Dreiecksformation steht. Im Gegensatz dazu



ist eine nicht mutige (und damit ängstliche) Koboldeinheit ein gefundenes Fressen für so ziemlich alles, was weiß wo der Feind steht.

c) Immer versuchen als erster anzugreifen. Das dürfte aufgrund des Koboldansturms, der ja auch roten Koboldeinheiten den Angriff über zwei Felder ermöglicht nicht allzu schwer fallen. Angeschlagene gegnerische Einheiten werden es sich vermutlich überlegen, einen mutigen und damit verteidigungsbereiten Kobold anzugreifen.

d) Wenn man rote Koboldeinheiten mit in den Angriff nehmen möchte, sollten sie möglichst weit vorne stehen, grüne können auch weiter hinten stehen. Hat folgenden Sinn: erstens kann der rote vor einem Angriff zwei Felder gehen und so den größten Schaden anrichten. Da er ansonsten recht langsam ist, sollte wenigstens keiner im Weg stehen. Zweitens braucht man die Grünen - die ja auch in der Verteidigung nicht viel zerreißen werden - zur Unterstützung der roten, damit diese in der Verteidigung präsent unterstützt sind und dadurch mutig werden.

e) Unbedingt eigenen Rückzugsweg offen halten. Mit das Wichtigste bei den Kobolden. Daher Kobolde möglichst in Linie (viele nebeneinander) aufmarschieren lassen bzw. ein auf die Spitze gestelltes Dreieck bilden. Nicht umgekehrt! Denn sonst ist die vorderste Einheit zwar mutig, kann sich aber bei zwei Flaggen des Gegners nicht mehr zurückziehen. Die Panikverluste sind schmerzhaft genug, da braucht's nicht auch noch Verluste wegen verstellter Rückzugswege.

f) Koboldtrommler bzw. Musikantenzug verwenden. Ich selbst bevorzuge den Musikantenzug, da der einen ganzen Sektor ausfüllt und nicht nur einzelne Einheiten stärkt (macht sich übrigens echt gut als Einheit auf dem Pentagramm eines Level 3 Zaubers!). Klingt im ersten Augenblick nicht prall, dass der Musikantenzug nur eine weitere Präsenzunterstützung ist, beruhigt aber in der Schlacht ungemein, da es so bei in Linie vorrückender Kobolde keine Flanken mehr gibt, die der Gegner aufrollen könnte (da jeder Kobold mindestens einen Nachbarn hat und somit durch die Unterstützung des Musikantenzugs mutig wird).

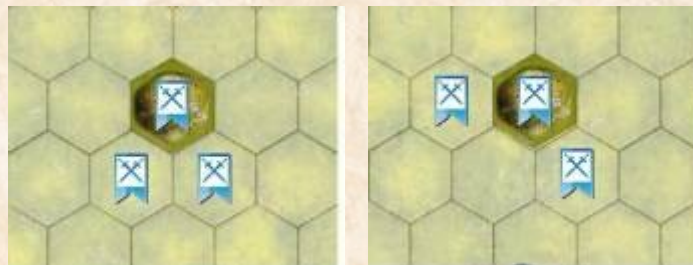


## 5.8 Kampf mit Zwergen

Gerade für eher noch etwas unerfahrene Spieler sind die Zwerge eine gute Gelegenheit dar in die Welt von BattleLore einzutauchen und erste Erfahrungen mit dem Kampfgeschehen zu sammeln. Ganz einfach deswegen, weil Zwerge einem wegen ihres Mutes kleinere Patzer in der Aufstellung eher verzeihen als ein durch einen gewissen Mangel an Voraussicht allein gelassener Kobold.

Wie bereits am Anfang erwähnt, stellen Zwerge die besten Verteidiger dar, die BL derzeit zu bieten hat und sind daher gut geeignet für defensive Spieler. Jedoch gibt es da trotzdem ein paar Dinge zu beachten, um das Verweilen der Zwerge auf dem Schlachtfeld sinnvoller zu gestalten, als sie nur stumpf auf dem Acker stehen zu lassen und darauf zu warten, dass sie jemand angreift.

Zwerge sind unheimlich gut zu gebrauchen um in Zusammenarbeit mit menschlichen Einheiten deren Flanken zu sichern! Die klassische Dreiecksformation mit rein menschlichen Einheiten hat nämlich den entscheidenden Nachteil, dass sobald einer der beiden vorderen Einheiten seinen Platz verlassen muss, diese sowohl selbst nicht mehr mutig ist als auch die andere vordere Einheit!



Im Bild links ist eine normale Dreiecksformation der nach unten angreifenden Standartenträger dargestellt. Nach z.B. einem ziemlich glückvollen Fernkämpferangriff mit zwei geworfenen Flaggen muss sich der linke Infanterist zurückziehen (Bild rechts).

Sind in der vordersten Reihe zwei Zwergeneinheiten, bleiben auch bei einem eher unwahrscheinlichen Rückzug der vorderen Einheiten (da diese ja dann schon zwei Flaggen ignorieren können) alle Einheiten mutig.



Es ist allerdings nicht unbedingt notwendig, die Zwerge so exponiert aufzubauen. Meines Erachtens empfiehlt sich da eine andere Form der Kampfaufstellung, nämlich der Angriff in einer gebogenen Linie.



Die Standartenträger greifen wieder nach unten an und wie im Bild links ersichtlich in einer vom Verteidiger aus gesehen konvexen Linienaufstellung. Sollte sich nun einer der beiden vorderen Einheiten aufgrund zweier geworfenen Flagge zurückziehen müssen, ist dazu erstens noch genug Platz und zweitens sind nach wie vor alle Einheiten weiterhin mutig (Bild rechts). Außerdem sind die Zwergeneinheiten weniger exponiert und dadurch besser geschützt, z.B. vor ärgerlichen Fernangriffen.

Nicht vergessen sollte man auch das Gelände auszunutzen! Ein blauer Zwerg auf einem Hügel ist mit Sicherheit enorm schwer zu vertreiben und kann dem Gegner ganz schön den Tag vermiesen!

## 5.9 Kartenlage

Wie oft hab ich den Satz schon gehört: "Ich krieg einfach keine Karten!" Der eine oder andere hat sich vielleicht schon selbst dabei ertappt, diesen Spruch losgelassen zu haben.

Dazu kann ich nur eins sagen: Jungens, datt jibbet nitt! Denn sofern man nicht allzu sehr vom Alzheimer geplagt ist und das Nachziehen der Kommandokarten vergessen hat, stehen da vor einem in aller Regel 4-6 Karten (wobei ich dringend zu einem Feldherren Level 2 oder 3 raten würde!), spielt man episch, nochmal 3 Karten auf dem epischen Kartenhalter, was dann nach ersten Hochrechnungen ca. 7-9 Karten





ergibt, aus denen man auswählen kann. Das Geheimnis, wie einem die Karten nicht ausgehen, ist ein ebenso einfaches wie kaum beachtetes. Nämlich:

a) Vorausdenken! Gilt insbesondere bei Taktik- Karten. So bringt beispielsweise die Karte "Blaue Fahnen" für sich alleine genommen meist wenig. Hier sollte man eine gewisse Vorarbeit mit Bereichskarten leisten, damit die Taktikkarte dann auch passt wie die Faust auf's Aug! Beim eBL konnte ich eine deutliche Bevorzugung der Bereichskarten feststellen. Das macht am Anfang der Schlacht auch durchaus Sinn, wenn man seine Stellung in Ordnung bringen will. Später sollte man von seiner Aufstellung her in der Lage sein, auch Taktik- Karten spielen zu können, die in aller Regel für einen Angriff besser zu gebrauchen sind. Auf den epischen Kartenhalter nur dann verlassen (jedoch nutzen so oft wie möglich!), wenn da zwei Karten vorrätig sind, die mir weiterhelfen. Der schlaue Gegner wird mir die Karte wegschnappen, die ich brauche, auch wenn sie ihm selbst nicht sonderlich viel bringt.

b) Zuerst Karten sammeln, dann angreifen! Einfachstes und sicherstes Mittel für einen guten Angriff, dauert nur manchmal ein bisschen länger. Wenn mein Gegner eher passiv spielt, ein gutes Mittel für einen vorbildlichen Angriff, da ich so genug Zeit habe, um meine Stellungen in anderen Bereichen zu festigen und Karten für den Angriffssektor zu sammeln. Also vor dem Angriff zuerst Abwehrstellung in den Sektoren ausbauen, in denen ich nicht angreifen werde. Übrigens auch dann, wenn der Gegner noch weit weg ist! Wenn der nämlich seinen Angriff startet, kann's ansonsten mit der Zeit zum Reagieren und Stellung aufbauen ein bisschen knapp werden.

c) Stellung sichern. Wenn nachdem ich den Angriff gestartet habe die richtigen Karten nicht nachkommen wollen, gibt's nur eins: Stellung sichern! Zwar gibt's für Bodengewinne bei BL keine Siegpunkte, aber trotzdem zeckt ein verteidigungsbereiter Angriffskeil im Terrain des Gegners diesen sicher ganz gewaltig. Ist also keine brauchbare Folgekarte in Sicht, **die letzte Karte immer dazu verwenden, die eigene Stellung zu sichern !** Also Dreiecksposition einnehmen und Reiterei möglichst in den Hintergrund. Lieber ein paar Meter verlieren als sich nicht verteidigen zu können. Nichts ist schlimmer, als wenn der Gegner unseren Angriffskeil ohne eigene Verluste aufrollt, nur weil er mehr Glück bei den Karten hat!



d) Zweiten Angriffskeil bilden. Sinnvollstes Mittel, wenn einem die Karten für den Hauptangriffssektor ausgegangen sind. Wie bei jedem Angriff sollte man auch hier den Sektor wählen, in dem das Kräfteverhältnis für uns am günstigsten ist. Das heißt jetzt aber nicht wie bekloppt loszustürmen, sondern langsam aber stetig Geländegewinne erzielen, möglichst unter Beibehaltung der Verteidigungsbereitschaft. Das hat zwei Gründe, nämlich erstens wird der Gegner dort bedroht, wo mein Hauptangriffskeil (und damit ein Großteil meiner Reiterei) nicht ist. Er wird also kaum Truppen aus diesem Sektor abziehen, um meinen Hauptangriffskeil zu schwächen. Und zweitens sollte er es dennoch tun, bin ich in einer guten Ausgangsposition für einen zweiten Angriffskeil. Und nichts ist ekelhafter als ein Zangenangriff, ganz ehrlich. Wichtig ist auf jeden Fall die ständige Verteidigungsbereitschaft. Hab ich wieder mindestens zwei brauchbare Karten für meinen Hauptangriffskeil, muss ich den anderen Keil auch wieder stehen lassen können, ohne dass die Einheiten wehrlos in der Pampa rumstehen. Gehen mir die Karten für den Angriffskeil wieder aus, kann ich dann den zweiten Keil wieder aktivieren usw.

Eines der wichtigsten Dinge bei einer epischen Schlacht ist auf alle Fälle der epische Kartenhalter. Diesen gilt es für die Verteidigung, aber vor allem beim Angriff im Auge zu behalten! Sind hier bereits Karten offen, die meinem Gegner nutzen, sollte man seinen Angriff auf alle Fälle nochmal überdenken und zunächst selbst die Karte vom epischen Kartenhalter spielen, die dem Gegner in seiner Verteidigung mehr nutzt als vielleicht mir im Angriff. Greife ich z.B. mit vielen Infanteristen eine Stellung an, in der sich viel Kavallerie befindet und liegt auf dem epischen Kartenhalter „Angriff der Kavallerie“, werde ich zunächst diese Karte spielen, bevor ich meinen Angriff starte, auch wenn's mir selbst vielleicht gar nicht mal viel bringt. Hauptsache, der Gegner kann diese in der Situation für ihn ideale Karte nicht gegen mich verwenden!



## 6. Zusammenfassung

Im Folgenden werde ich versuchen einen Leitfaden zu erstellen, welche Fragen man sich vor und während der Schlacht stellen sollte, um den Siegeskranz nach Hause zu tragen. Die Beantwortung der Fragen sollte nach eingehender Lektüre diese Guides nicht schwer fallen, und nach einiger Spielerfahrung wird man vermutlich sogar auf die eine oder andere Antwort kommen, die an dieser Stelle nicht oder sogar anders dargestellt wurde! Wie gesagt, dieser Taktik- Guide stellt lediglich eine Sammlung meiner ganz persönlichen Überlegungen und Anregungen dar und nicht die dritte Steintafel mit Geboten, die Moses oben am Berg vergessen hätte.

### **Vor der Schlacht:**

Ein Blick auf die Karte:

1. Wie ist das Terrain beschaffen? Welche Einheiten haben in diesem Gelände Vorteile, welche haben Nachteile? Eignet sich die Karte überhaupt für einen Angriff und wenn ja wo?
2. Wo vermute ich den Hauptangriff meines Gegners? Wo ist es für mich am schwierigsten einen Angriff abzuwehren und wo am leichtesten?
3. Sofern nicht schon im Vorfeld beschlossen, mit welcher Seite möchte ich spielen? Brauche ich Zwerge, kann ich mit Kobolden spielen oder wäre der Einsatz einer Kreatur evtl. sinnvoll? Oder spiele ich hier doch lieber mit wenig Söldnern und bevorzuge eine vor allem menschliche Armee, die zu allem ganz gut zu gebrauchen ist?



Die Auswahl der Aufmarschkarten:

1. Welcher Kartensatz ermöglicht mir am besten meine Absichten durchzusetzen?  
Möchte ich beginnen und benötige daher viele grüne Einheiten oder kann ich auch in die Defensive gehen bzw. benötige ich eher wenige starke Einheiten als viele grüne?
2. Wie kann ich meine Schwerpunkte so bilden, wie es das Gelände vorgibt (man sollte nämlich immer versuchen, die Truppen an das Gelände anzupassen, und nicht das Gelände an die Truppen)? Ermöglichen mir die Karten auch zwei Sektoren in meinen Angriff einzubeziehen?
3. Welche Aufstellung vermute ich bei meinem Gegner? Riskiere ich, seinen Angriff im selben Sektor mit einem Präventivangriff zuvorzukommen (dann muss ich schneller sein und andere Sektoren sollten stabil sein!) oder setze ich auf eine gute Verteidigung und suche mir einen anderen Angriffssektor?
4. Mit welchen Reservekarten kann ich evtl. Schwachpunkte in meiner oder des Gegners Aufstellung noch ein bisschen ausgleichen? Wo sehe ich evtl. Gefahren für meine Aufstellung?
5. Welche Spezialisten werde ich wo einsetzen?

Einladung des Kriegsrates:

1. Welchen Level benötigt mein Befehlshaber? Reicht Level 2 oder habe ich Schwachstellen in der Verteidigung und benötige einen Level 3 Befehlshaber und kann damit auch eine Festung nutzen?
2. Möchte ich ansonsten lieber mit vielen Meistern spielen und dadurch viele unterschiedliche Machtkarten zur Auswahl haben oder möchte ich einen speziellen Ort nutzen und riskiere die Spezialisierung auf einen Level 3 Meister?
3. Welcher Meister eignet sich dann für meine Absichten am besten? Welcher hat die richtige Mischung an Machtkarten in seinem Satz?



## Einberufung der Spezialisten:

1. Sollte ich meinen Schlachtplan nochmals überdenken, da ich jetzt die Aufstellung meines Gegners kenne? Sehe ich markante Lücken in meiner eigenen oder der gegnerischen Verteidigung?
2. Wie schätze ich meinen Gegner ein? Hat er Lücken gesehen bei sich selbst oder bei mir? Kann und muss ich darauf reagieren?
3. Macht es Sinn, die Anzahl meiner Truppen (z.B. durch Kobolde) zu erhöhen oder kann ich auch mit weniger Einheiten auskommen?
4. Welche Spezialisten eignen sich besonders gut zur Bekämpfung der jetzt sichtbaren gegnerischen Truppen?

## Während der Schlacht:

1. Welche der gegnerischen Einheiten stellt für mich die größte Bedrohung dar? Welche dieser Einheiten kann ich am leichtesten erfolgreich bekämpfen?
2. Wo könnte der Gegner als nächstes angreifen? Stehen meine Einheiten vor allem in diesem Sektor in stabiler Position? Kann ich Geländevorteile besser nutzen?
3. Welche meiner Einheiten sind zum Bekämpfen der gefährlicheren gegnerischen Einheiten besonders gut geeignet?
4. Welche Karten liegen auf dem epischen Kartenhalter aus? Welche davon sind für meinen Gegner besonders vorteilhaft?
5. Wo haben sich im Laufe der Schlacht Lücken in der gegnerischen Verteidigung aufgetan? Wie kann ich diese Lücken nutzen?
6. Haben sich bei mir Lücken aufgetan? Wie kann ich sie wieder schließen? Gibt es in meiner Aufstellung wehrlose Einheiten?



Diese Liste ist sicherlich noch lange nicht vollständig und jeder sollte sie im Laufe der Zeit um den einen oder anderen Gedanken bereichern.

An dieser Stelle möchte ich nun zu einem Abschluss kommen und alle eifrigen Leser zu ihrem Durchhaltevermögen gratulieren! Über weitere Anregungen freue ich mich jederzeit und es wird bei Zeiten auch ganz bestimmt eine überarbeitete Fassung dieses Guides geben. Wer also noch Fragen oder Anregungen haben sollte, kann mir gerne jederzeit Nachricht geben.

Viel Spaß beim Ausprobieren der neuen Erkenntnisse und nicht traurig sein, wenn's nicht gleich beim ersten Mal ein Sieg wird. Manchmal hat man einfach auch nur einen echt beschissenen Tag und der Gegner hat sich offensichtlich nicht die Hände gewaschen. Auch ich verliere regelmäßig Schlachten - meistens deswegen, weil ich mich an meine eigenen Ratschläge nicht gehalten oder auch weil ich das Gelände und/ oder meinen Gegner falsch eingeschätzt habe. Wie bei den meisten Spielen gilt auch hier, besser wird man vor allem durch Üben - und wenn man zum hundertsten Mal seine Einheiten auch beim Angriff in eine stabile Position gebracht hat, geht das irgendwann quasi ohne Nachdenken und man wundert sich, dass man das früher regelmäßig übersehen hat.

Und als letzte Weisheit für alle aufstrebenden Feldherren: Flexibel bleiben, nicht auf einen einmal festgelegten Plan versteifen, sondern immer auch auf die Aufstellung des Gegners eingehen. Denn die Kriegsgeschichte hat uns vor allem eins gezeigt: auch die besten Schlachtpläne haben in aller Regel den ersten Kontakt mit dem Gegner nicht überlebt.

*Der Nasenmann*

