

vom Beutelkriege

Die Lahmen und die Blinden Edition

Inhalt

Regeln für Massenschlachten und Kriegsführung.....	4
Heere	4
Schlachten	5
Kampfmoral & psychologische Kriegsführung.....	6
Heerführer & Häuptlinge.....	6
Allein gegen eine Armee.....	8
Truppenwerbung & Heeresverwaltung	9
Tross & Beute	10
Sold & Nachschub.....	10
Hunger & Meuterei.....	11
Belagerungen.....	11
Festungsbau.....	14

*Her zog Herzog Hinkebein
Hinterher zog er sein Bein
Hintendrein hinkt her sein Heer
Her zog Herzog Hinkebein*

Regeln für Massenschlachten und Kriegsführung

Kriegszüge, Schlachten und Belagerungen lassen sich in Beutelschneider über diesen Satz an Regeln für die Darstellung von Heeren, Schlachten und möglichen Rollen, die einzelne Personagen dabei spielen können, abbilden.

Heere

Ein Heer erhält einen eigenen Beutel mit Murmeln in den gleichen Farben, wie sie auch bei Personagen verwendet werden.

Die Gesamtmenge an Murmeln im Beutel sind ein Maß für die Größe des Heeres: Je mehr Murmeln, desto mehr Kriegsleute.

Die Farben einzelner Murmeln stehen für verschiedene Truppenarten und/oder Stärken und Fähigkeiten des Heeres:

Rote Murmeln stehen für rohe Kampfkraft im direkten Zusammentreffen – schwere Panzerreiter oder wilde Berserker, besondere Disziplin und Standhaftigkeit und anderes mehr werden mit roten Murmeln dargestellt.

Grüne Murmeln stehen für Beweglichkeit und Raffinesse vor und während des Kampfes – geschickte Plänkler, leichte Reiterei und berittene Bogenschützen, Kriegslist, besondere Manövrierfähigkeit, oder überlegene Aufklärung werden mit grünen Murmeln dargestellt.

Blaue Murmeln stehen für übernatürliche Mächte, die dem Heer zur Verfügung stehen – untötbare Untote, dämonische Dämonen, zaubernde Zauberer und andere andersweltliche Unterstützung werden mit blauen Murmeln dargestellt.

Weißer Murmeln stehen für reine Masse ohne besondere Qualitäten, schlecht bewaffnete Hilfskontingenten von Bauern, unmotivierte und aufmüpfige Krieger, unerfahrene Rekruten und sich in ihrer Masse gegenseitig behindernde Truppen werden mit weißen Murmeln dargestellt.

Schwarze Murmeln schließlich stehen für erlittene Verluste, Tote und Verwundete, zerschmetterte Einheiten, geschwächte Kampfmoral und zerstörte Ausrüstung.

Wie abgekämpft und fußlahm sie auch sein mögen, sind die schwergerüsteten Krieger von Herzog Hinkebeins Heer doch

kampfkräftige Veteranen. Ihr Beutel enthält 5 rote, 1 grüne, 2 weiße und 2 schwarze Murmeln.

Die Pilgerschar der blinden Offenbarungen, denen Herzog Hinkebein in der ausgetrockneten Ödnis den Weg abschneiden lässt, besteht hingegen zum größten Teil aus frisch konvertierten Anhängern des Kultes, begleitet von nur wenigen erfahreneren Laienkriegern. Ihr Beutel enthält 1 rote, 1 grüne, 7 weiße und 1 schwarze Murrel.

Schlachten

Wenn zwei Heere in einer Schlacht aufeinanderprallen, werden für jedes der beiden Heere Murmeln aus ihrem jeweiligen Beutel gezogen.

Die Zahl der gezogenen Murmeln richtet sich dabei nach dem Ausmaß der Schlacht beziehungsweise der Art und Menge der von dem jeweiligen Heer eingesetzten Truppen und liegt zwischen 1 und 5. Je weniger Murmeln gezogen werden, desto zurückhaltender und vorsichtiger ist das Vorgehen, je mehr Murmeln gezogen werden, desto umfassender ist die Aufstellung und zur Entscheidung bereiter das Heer. Eine einzige Murrel könnte für plänkelnde und sich schnell wieder zurückziehende Kundschafter, volle fünf Murmeln für ein Antreten zur offenen Feldschlacht unter Aufgebot aller Reserven stehen. Die beiden Heere können dabei unterschiedlich viele Murmeln ziehen.

Wenn für keines der beiden Heere eine oder mehrere schwarze Murmeln gezogen wurden, so führt die Schlacht keine finale Entscheidung herbei und die Heere lösen sich am Ende der Schlacht voneinander.

Wenn nur für ein Heer eine oder mehrere schwarze Murmeln gezogen wurden, so wird dieses Heer vom Gegner vernichtend geschlagen. Es hört mit dem Ende der Schlacht auf zu existieren, seine Soldaten niedermacht, gefangen oder in heilloser Flucht in alle Himmelsrichtungen versprengt.

Wenn für beide Heere eine oder mehrere schwarze Murmeln gezogen wurden, zerschellen die Heere aneinander und nach der Schlacht ist von ihnen nichts mehr übrig außer Toten, Verwundeten und Fahnenflüchtigen.

Zusätzlich muss für jede rote, grüne oder blaue Murrel, die für ein Heer gezogen wurde, für das gegnerische Heer

Den Veteranen Hinkebeins reicht es, die Pilger mittels Geplänkel am Fortkommen zu hindern, diese aber versuchen mit Macht und unter Einsatz ihrer Masse durchzubrechen. Die Veteranen ziehen nur 1, die Pilger volle 5 Murmeln.

Herzog Hinkebeins Heer zieht 1 rote, die Pilgerschar der blinden Offenbarungen 1 grüne und 4 weiße Murmeln. Den Pilgern gelingt zwar ihr Durchbruch, Hinkebeins Mannen jedoch beherrschen das Schlachtfeld und können in guter Ordnung die Verfolgung aufnehmen.

Beide Heere müssen jeweils 1 zufällige Murrel aus ihrem Beutel durch eine

eine zufällig aus seinem Beutel gezogene Murmel gegen eine schwarze Murmel ausgetauscht werden.

schwarze Murmel ersetzen. Bei Hinkebeins Veteranen ist es eine schwarze Murmel, so dass das Heer keine weitere wesentliche Schwächung in Kauf nimmt, da der Zorn der Pilger sich auf ohnehin bereits weitgehend kampfunfähige Teile ihrer Reihen entladen hat. Bei den Pilgern ist es eine weiße Murmel und viele der Konvertiten bleiben mit weit aufgerissenen Augen auf dem Schlachtfeld liegen – im Tode blind wie sie es im Leben werden wollten.

Kampfmoral & psychologische Kriegsführung

Droht die Kampfmoral eines Heeres durch besondere Ereignisse geschwächt zu werden, beispielsweise durch böse Omen, schlechte Nachrichten aus der Heimat oder Streit unter Verbündeten, dann werden aus dem Beutel des Heeres eine Anzahl Murmeln entsprechend des Ausmaßes des drohenden Verlustes gezogen. Dabei gezogene rote, grüne und blaue Murmeln müssen durch weiße Murmeln ersetzt werden.

Obwohl mit dem Leben davongekommen, hatten sich weder die neuen Kultanhänger noch ihre Wächter diese erste Pilgerfahrt so vorgestellt und Unruhe macht sich unter ihnen breit. Eine für möglichen Moralverlust aus dem Beutel gezogene Murmel ist allerdings schwarz und daher nicht ausgetauscht, und die Erinnerung an die niedergemetzelten Kultgeschwister schweißt im Hass auf die Frevler zusammen.

Führen hingegen Ereignisse wie das Schmieden neuer Bündnisse, Feste und Feiern zu Ehren der Krieger oder auch die bevorstehende Verteidigung des eigenen Heimatlandes zu einer potentiellen Stärkung der Kampfmoral eines Heeres, so wird dies wie ein Zugewinn an Erfahrung für eine Personnage behandelt.

Als ihr Zug dann auch noch von einem der Einäugigen Seher in Empfang genommen wird, wird ihr Kampfgeist und Fanatismus noch weiter erweckt. Eine Murmel wird aus ihrem Beutel gezogen. Sie ist weiß und wird unter der Anleitung des Halb-Heiligen gegen eine blaue Murmel ausgetauscht.

Gegebenenfalls können auch Personnagen versuchen, die Kampfmoral eines Heeres zu beeinflussen, und bei Erfolg ihrer Aktionen, dann eine geeignete Herausforderung ablegen, um eine Veränderung der Kampfmoral auszulösen und deren Ausmaß festzulegen.

Heerführer & Häuptlinge

Wird ein Heer von einer Personnage mit einem eigenen Beutel geführt, so kann diese versuchen, den Ausgang einer Schlacht zu beeinflussen.

Herzog Hinkebeins Beutel enthält 4 rote, 8 grüne, 5 weiße und 3 schwarze Murmeln.

Der Beutel des Einäugigen Sehers enthält 2 grüne, 4 blaue, 3 weiße und 1 schwarze Murmel.

Vor beziehungsweise zu Beginn der Schlacht kann die Personnage natürlich (mit-)entscheiden, wie viele Mur-

Auch als Herzog Hinkebein die Pilgerschar am Ort ihrer Unterweisungen durch den

meln für ihr Heer gezogen werden sollen.

Während der Schlacht kann sie versuchen eine etwaige Personnage, die das gegnerische Heer befiehlt, auf dem Schlachtfeld zum Zweikampf zu stellen.

Sind beide Personagen zum Kampf bereit, wird dieser nach der Bestimmung des Ausmaßes der Schlacht aber vor dem Ziehen aus den Beuteln der Heere ausgefochten und beide Personagen können keinen anderweitigen Einfluss auf den Schlachtverlauf nehmen. Die siegreiche Personage in diesem Zweikampf darf eine Herausforderung auf eine Eigenschaft ihrer Wahl und mit einer Schwierigkeit entsprechend der vom gegnerischen Heer für die Schlacht gezogenen Murmeln ablegen, um durch das Ausschalten des feindlichen Heerführers die Kampf-moral des gegnerischen Heers zu schwächen.

Ist eine Personage nicht zum Duell bereit, kann sie keinen anderweitigen Einfluss auf das Schlachtgeschehen nehmen, aber die herausfordernde Personage muss im Schlachtgetümmel in vorderster Reihe kämpfen.

Personagen können sich entschließen, in der Schlacht in der ersten Reihe mitzukämpfen. Eine Personage, die dies tut, legt nach der Bestimmung des Ausmaßes der Schlacht aber vor dem Ziehen aus den Beuteln der Heere eine Herausforderung auf Kampf mit einer Schwierigkeit ab, die invers zur Anzahl der vom gegnerischen Heer zu ziehenden Murmeln ist (sie darf fünf Murmeln ziehen, wenn das gegnerische Heer nur eine Murmel ziehen wird, vier Murmeln, wenn das gegnerische Heer zwei Murmeln ziehen wird, drei Murmeln, wenn das gegnerische Heer drei Murmeln ziehen wird, zwei Murmeln, wenn das gegnerische Heer vier Murmeln ziehen wird, und nur eine Murmel, wenn das gegnerische Heer volle fünf Murmeln ziehen wird).

Bei Erfolg wird eine zufällige Murmel aus dem Beutel des gegnerischen Heeres durch eine schwarze Murmel ersetzt.

Unabhängig vom Ergebnis der Herausforderung erleidet die Personage Verletzungen entsprechend der Anzahl der vom gegnerischen Heer zu ziehenden Murmeln und gerät anschließend in Todesgefahr, deren Ausmaß der Anzahl der von ihrem eigenen Heer zu ziehenden Mur-

Einäugigen Seher einholt, befiehlt er wieder ein vorsichtiges Vorgehen, und, gezügelt durch ihren neuen Anführer, stürzen auch die Pilger sich nicht mehr gar so stürmisch in die Schlacht. Das Heer des Herzogs zieht 2, die Pilgerschar 3 Murmeln.

Herzog Hinkebein versucht den Seher zur Strecke zu bringen, ...

... dieser aber verbirgt sich hinter einer Mauer aus fanatisierten Leibern, ...

... die auf den Herzog eindringen. Herzog Hinkebein darf drei Murmeln aus seinem Beutel ziehen.

Mit zwei roten und einer grünen gezogenen Murmel ist der Herzog erfolgreich. Eine Murmel wird aus dem Beutel der Pilgerschar gezogen. Sie ist weiß und wird durch eine schwarze Murmel ersetzt.

Herzog Hinkebein muss seinerseits drei Murmeln ziehen. Es sind zwei rote und eine schwarze Murmel, die wegen der im Kampf erlittenen Verletzungen alle durch schwarze Murmeln ersetzt werden. Da

meln entspricht. Kommt es dadurch zum Tod der Personnage, so droht dies die Kampfmoral ihres eigenen Heeres zu schwächen, in einem Ausmaß, das der Anzahl der von ihrem Heer zu ziehenden Murmeln entspricht.

Hat die Personnage die Gelegenheit, sich auf die Führung ihrer Truppen zu konzentrieren, da sie weder im Zweikampf noch in vorderster Reihe steht, so kann sie, nachdem für die Heere gezogen wurde, ebenfalls Murmeln aus ihrem Beutel ziehen. Sie zieht in diesem Fall genauso viele Murmeln, wie aus dem Beutel ihres eigenen Heeres gezogen wurden.

Wenn ihr Heer keine schwarzen Murmeln gezogen hat, dann wird für jede rote, grüne und blaue Murmel, die sie gezogen hat, jeweils eine gleichfarbige Murmel, die vom gegnerischen Heer gezogen wurde, so behandelt, als ob sie weiß wäre. Die Zahl der schwarzen Murmeln, die ihr Heer am Ende der Schlacht erhält, wird also verringert.

Wenn ihr Heer eine oder mehrere schwarze Murmeln gezogen hat, dann kann seine Vernichtung verhindert werden. Die Personnage muss sich für eine Fähigkeit entscheiden, mit der sie das Heer zusammenhalten will. Zieht sie mindestens ebenso viele Murmeln der entsprechenden Farbe, wie schwarze Murmeln für ihr Heer gezogen wurden, so hat sie seine Vernichtung erfolgreich verhindert.

für die Todesgefahr eine weiße und eine grüne Murmel aus seinem Beutel gezogen werden, überlebt er seine Tollkühnheit aber trotz dieser schweren Verwundungen.

Für das größere Schlachtgeschehen werden aus dem Beutel von Herzog Hinkebeins Herr eine rote und eine schwarze, aus dem Beutel der Pilgerschar eine rote, eine blaue und eine schwarze Murmel gezogen. Da sowohl der Herzog als auch der Seher nicht entschieden eingreifen können – der eine weil im Kampfgetümmel untergehend, der andere zu panisch darauf bedacht, nicht dem lahmen Wüterich zu begegnen –, gelingt es ihnen nicht, zu verhindern, dass sich ihre Kämpfer gegenseitig aufreiben, dabei immer weiter zerstreuen, bis keine organisierten Truppen mehr übrig sind.

Allein gegen eine Armee

Geraten Personnagen ohne ein eigenes Heer im Rücken in eine Situation, in der sie es mit einer ganzen Schlachtreihe aufnehmen müssen, so wird dies wie eine Schlacht behandelt, bei der die Personnagen nur die Wahl haben, zu versuchen die führende Personnage des Heeres zum Zweikampf zu stellen oder direkt in erster (und einziger)

Der geflohene Seher findet sich am Tag nach der Schlacht umzingelt von der Vorhut einer weitgrößeren Kultstreitmacht (3 rote, 3 blaue, 12 weiße und 2 schwarze Murmeln). Da er um den Preis für sein Versagen weiß und es sich zunächst nur

Reihe zu kämpfen. Ihre eigene (nicht vorhandene) Seite wird dabei so behandelt, als habe sie sich zur offenen Schlacht gestellt (würde also volle fünf Murmeln ziehen).

um weiträumig verteilte Spähtrupps handelt (Ausmaß der Schlacht seitens des Kultes 1 Murmel) versucht er, sich seinen Weg freizukämpfen. Er zieht zwei blaue, eine grüne, eine weiße und eine schwarze Murmel, und kann der Kultstreitmacht keine Verluste beibringen. Er selbst erleidet eine Verletzung, die gezogene blaue Murmel muss er gegen eine schwarze Murmel eintauschen. Der höchsten Todesgefahr, in die er gerät, erliegt er mit einer grünen, einer blauen, zwei weißen und einer schwarzen gezogenen Murmel. Die Kultstreitmacht zieht eine blaue Murmel für diese Schlacht und stellt die verstümmelte Leiche des Sehers als abschreckende Mahnung auf dem zurückgebliebenen Schlachtfeld des Vortages auf.

Truppenwerbung & Heeresverwaltung

Wo Größe und Zusammensetzung von Heeren sich nicht aus dem Hintergrund heraus ergeben, gibt es auch verschiedene andere Möglichkeiten sie zu bestimmen und zu beeinflussen. Die Regeln für die Verwaltung von Siedlungen, Ländereien und Reichen liefern ebenfalls noch weitere Optionen hierfür.

Mit Hilfe der Ressourcenregeln können Truppen angeworben werden. Das Opfer je einer Münze aus einer Kriegs- (oder Handels-)kasse liefert fünf weiße Murmeln für das aufzustellende Heer und für jeweils eine weitere Münze kann eine weiße Murmel gegen eine rote, grüne oder blaue Murmel ausgetauscht werden.

Auch durch die Konzentration der besten Kämpfer in schlagkräftigen Eliteeinheiten kann eine weiße Murmel gegen eine rote, grüne oder blaue Murmel ausgetauscht werden, allerdings muss für jede so getauschte Murmel eine weitere weiße (oder wahlweise auch rote, grüne oder blaue) Murmel gegen eine schwarze Murmel ausgetauscht werden.

Personnagen können auch die Kampfkraft eines Heeres steigern, indem sie langfristig einen Teil ihrer Kräfte und Fähigkeiten für die Verbesserung der Truppen opfern. Aus dem Beutel des Heeres können 1-5 Murmeln gezogen werden und beliebige dieser Murmeln dürfen dann durch zufällig gezogene Murmeln aus dem Beutel der Personage ersetzt werden. In den Beutel der Personage wird eine entsprechende Zahl schwarzer Murmeln gelegt, die die Verausgabung und andere, persönliche

Mit einer Kriegskasse von fünf Münzen stellt Herzog Hinkebein ein neues Heer auf. Für zwei Münzen erhält er zehn weiße Murmeln, von denen er drei für die übrigen drei Münzen gegen zwei rote und eine grüne Murmel tauscht.

Vier weitere weiße Murmeln tauscht er gegen zwei zusätzliche rote und eine schwarze Murmel.

Zuletzt zieht er vier Murmeln aus dem Beutel des Heeres. Von den gezogenen Murmeln ist eine grün, zwei weiß und eine schwarz. Diese ersetzt er durch zwei grüne, eine weiße und eine schwarze Murmel aus seinem eigenen Beutel, in den er vier schwarze Murmeln legen muss.

Opfer widerspiegeln, die ein solcher Einsatz erfordert.

Mehrere Heere können zu einem größeren Heer vereinigt werden, indem ihre Murmeln in einen gemeinsamen Beutel gelegt werden.

Ebenso ist es möglich, ein Heer zu teilen, indem seine Murmeln auf mehrere Beutel verteilt werden.

Der Dreifach Geblendete Prophet, der sich mit glühenden Eisendornen sein erstes, zweites und drittes Auge ausgestochen hat (und dessen Beutel 6 grüne, 9 blaue, 2 weiße und 3 schwarze Murmeln enthält), teilt seine Kultstreitmacht auf. Einen Teil mit einer roten, einer blauen und acht weißen Murmeln schickt er aus, um mit das blendende Licht unter die Ungläubigen zu tragen und mit neuen Konvertiten zurückzukehren. Mit den verbliebenen zwei roten, zwei blauen, vier weißen und zwei schwarzen Murmeln bleibt er selbst in der dunklen Höhlentempelburg des Kultes zurück.

Bestehende Heere können darüber hinaus unter geeigneten Bedingungen auch nach den Regeln für Heilung und Erfahrung die Zusammensetzung ihrer Beutel ändern.

Tross & Beute

Neben Murmeln haben Heere (bei Nutzung der Ressourcenregeln) auch Münzen ihrer Kriegskasse in ihren Beuteln. Diese stellen ihre Versorgungsgüter dar.

Da Herzog Hinkebein seine Kriegskasse für die Aufstellung und Ausbildung seines neuen Heeres aufgewendet hat, enthält der Beutel des Heeres keine weiteren Münzen mehr.

Das Kultheer des Propheten verfügt hingegen über neun Münzen.

Wird ein Heer zerschlagen, so können seine verbliebenen Münzen erbeutet werden, ganz so wie die Münzen eines von Personagen bezwungenen Gegners.

Sold & Nachschub

Wenn ein Heer versorgt werden muss - zum Beispiel zu Beginn eines Feldzuges, bei der Beziehung der Winterquartiere, nach einem entbehrensreichen langen Marsch oder zu einem anderen festgelegten Zeitpunkt - gibt es zwei Möglichkeiten, um diese Versorgung sicherzustellen.

Wenn das Heer über mindestens eine Münze für je fünf Murmeln in seinem Beutel verfügt, dann kann es die Versorgung als Privileg aus seinen Münzen genießen und muss also keine Münzen ablegen.

Die neun Münzen sind mehr als ausreichend, um die Versorgung des Kultes zu garantieren.

Alternativ kann das Heer auch Münzen opfern, um seine Versorgung zu gewährleisten, wofür eine Münze je angefangener 20 Murmeln im Beutel des Heeres abgelegt werden muss.

Hunger & Meuterei

Wenn ein Heer nicht versorgt werden kann, so hat dies negative Folgen.

Wenn nur ein Teil des Heeres versorgt werden kann - wenn also die vorhandenen Münzen nicht für die Versorgung aller Murmeln im Beutel des Heeres ausreichen - so können einfach so viele Murmeln aus dem Beutel des Heeres entfernt werden, bis die verbleibende Anzahl Murmeln versorgt werden kann.

Alternativ kann für jede zur vollständigen Versorgung des Heeres fehlende Münze eine Murmel aus dem Beutel des Heeres gezogen und durch eine schwarze Murmel ersetzt werden.

Ohne Münzen werden aus dem Beutel von Herzog Hinkebeins neuem Heer zwei Murmeln gezogen, um sie durch schwarze zu ersetzen. Eine der gezogenen Murmeln ist rot, die andere schwarz.

Als dritte Möglichkeit kommt in Frage, wie oben beschrieben die entsprechende Anzahl an "unversorgten" Murmeln aus dem Beutel des Heeres zu entfernen, diese Murmeln aber direkt in einen eignen Beutel zu legen und dieses neue rebellierende Heer zur Schlacht gegen das übrige loyale Heer antreten zu lassen.

Belagerungen

Belagerungen folgen den Regeln für Heere und deren Versorgung.

Zieht sich ein Heer in eine befestigte Anlage zurück, anstatt sich einer offenen Feldschlacht zu stellen, so kommt es zur Belagerung.

Vor Herzog Hinkebeins neuem Heer ziehen sich die Verteidiger des Kultes in das Innere ihrer Höhlentempelburg zurück.

Die Befestigung verfügt dabei über einen eigenen Beutel, dessen Inhalt - Menge und Farben der enthaltenen Murmeln - über die Stärke der Verteidigungsanlagen Auskunft gibt:

Rote Murmeln stehen dabei in der Hauptsache für die Höhe und Dicke von Mauern, Türmen, Toren und anderen Bollwerken.

Grüne Murmeln stehen hauptsächlich für Irrgärten und Fallen, falsche Durchgänge voll von Mordlöchern und andere trickreiche Abwehreinrichtungen.

Blaue Murmeln stehen in der Regel für Bannrunen und Schutzkreise, heilige Sanktuarien und die Ausrichtung der Stellungen entlang von Kraftlinien der Erde oder der Gestirne und andere übernatürliche Verteidigungsmaß-

nahmen.

Weißer Murmel stehen meist für offene Flächen, für mehrere, auch unbemannte, Linien, für noch im Bau befindliche Abschnitte, für das ungenutzte Potential eines Platzes.

Schwarze Murmel stehen für Schwachstellen und bereits erlittene Schäden, durchbrochene Mauern, verfallene Bauten.

Bei einer Belagerung hat das belagernde Heer die Wahl zwischen drei Vorgehensweisen:

Es kann versuchen, die Belagerten auszuhungern: Es kommt nicht zur Schlacht (es sei denn die Belagerten unternehmen einen Ausfall), aber beide Heere müssen für ihre Versorgung aufkommen. Dabei haben die Belagerten nicht die Möglichkeit, sich über Privilegien zu versorgen, sondern müssen zwangsläufig Münzen aus ihrer Kriegskasse für ihre Versorgung opfern.

Es kann versuchen, die Festung zu erstürmen: Es kommt zur Schlacht, deren Ausmaß für beide Seiten gleich sein muss und von den Belagerern gewählt wird. Die Schlacht wird nach den normalen Regeln abgehandelt. Die Belagerten dürfen allerdings am Ende der Schlacht Murmel aus dem Beutel der Festung ziehen (so viele, wie auch für die Schlacht gezogen wurden), jede dabei gezogene rote, grüne oder blaue Murmel negiert eine der von den Belagerern gezogene Murmel der entsprechenden Farbe und vermindert so die von den Belagerten erlittenen Verluste.

Die Höhlentempelburg des Kultes der Blinden Offenbarungen besitzt einen Beutel mit zwei grünen, zwei blauen und einer weißen Murmel.

Ohne ausreichende Vorräte hat Herzog Hinkebein kaum eine andere Wahl als zu versuchen, mit aller Gewalt in die dunklen Höhlen vorzudringen. Die Heere ziehen jeweils volle fünf Murmel: Herzog Hinkebeins Heer zwei rote, eine grüne und zwei weiße, der Kult eine rote, zwei blaue, eine weiße und eine schwarze. Die Befestigung zieht all ihre fünf Murmel, also zwei grüne, zwei blaue und eine weiße, so dass also die grüne Murmel des herzoglichen Heeres ignoriert wird. Zu guter Letzt befehligen auch noch der Herzog und der Prophet ihre jeweiligen Truppen und ziehen dafür eine weiße und vier schwarze Murmel im Falle des von Hass und Rachedurst völlig zerfressenen Herzogs, und drei blaue und zwei schwarze Murmel im Falle des Propheten, der mit Magie versucht seine Blindgläubigen in der Finsternis ihres Allerheiligsten zusammenzuhalten. Im Ergebnis muss das Heer des Herzogs drei Murmel ziehen und durch schwarze ersetzen (je eine für die rote und die beiden blauen von den Kultisten gezogenen Murmel, der Herzog war außer Stande diese Verluste zu verhindern), wobei es eine grüne, eine weiße und eine schwarze Murmel zieht.

Die Kultisten müssen ihrerseits zwei Murmeln aus ihrem Beutel gegen schwarze Murmeln ersetzen (für die beiden roten Murmeln des herzoglichen Heeres, die grüne Murmel wurde durch die Befestigung neutralisiert), wobei sie eine weiße und eine schwarze Murmel ziehen, und obwohl es kurzzeitig bedrohlich erscheint, gelingt es dem Propheten (der mit drei blauen Murmeln mehr passende Murmeln gezogen hat, als sein Heer zuvor schwarze Murmeln) die Ordnung wiederherzustellen und seinen Kultisten in der Folge die Eindringlinge aus dem Heiligtum zu vertreiben.

Oder es kann versuchen, die Verteidigungsanlagen zu beschießen oder anderweitig zu schwächen: Die Belagerer opfern dafür Münzen aus ihrer Kriegskasse, was den Bau und Einsatz von Wurf- und anderen Belagerungsmaschinen, von Mineuren und anderen Spezialtruppen darstellt, und je geopferter Münze wird eine Murmel aus dem Beutel der Befestigung gezogen und durch eine schwarze Murmel ersetzt.

Die Belagerten können mittels eines Ausfalls versuchen, die Belagerer zu schlagen oder zu stören und beispielsweise ihre Maschinen zu zerstören oder Vorräte zu erbeuten. Ein Ausfall wird abgehandelt, nachdem sich die Belagerer für ihr Vorgehen entschieden haben und etwaige Münzopfer für Beschuss gebracht haben, aber bevor es zum Sturm kommt oder durch Beschuss Murmeln aus dem Beutel der Befestigung gezogen werden.

Ein Ausfall ist eine normale Schlacht, deren Ausmaß für beide Seiten gleich sein muss und von den Belagerten festgelegt wird. Bei einem Ausfall erhalten die Belagerten nicht den Vorteil der Befestigung.

Wird der Ausfall unternommen, um die Belagerer beim Beschuss zu stören, so verhindert jede gezogene rote, grüne oder blaue Murmel der Belagerten den Tausch einer Murmel aus dem Beutel der Festung (der Belagerer erhält die geopferten Münzen nicht zurück), richtet aber keinen Schaden am belagernden Heer an.

Wird der Ausfall unternommen, um Vorräte von den Belagerern zu erbeuten, so können die Belagerten für jede von ihnen gezogene rote, grüne oder blaue Murmel eine Münze aus der Kriegskasse der Belagerer entfernen und in ihre eigene Kriegskasse legen, richtet aber keinen Schaden am belagernden Heer an.

Mit seinem verzweifelten Versuch gescheitert, ohne Vorräte und Hoffnung, entlässt ein geschlagener Herzog Hinke-

bein sein Heer, ehe es sich von alleine in alle Winde zerstreut, und schleicht, seinen schlechten Fuß nachziehend, davon.

Festungsbau

Wenn die Natur (Größe und Inhalt ihres Beutels) einer Befestigung nicht anderweitig festgelegt wird, können die Ressourcenregeln genutzt werden, um mit Münzen aus einer Kriegskasse ihren Bau darzustellen. Auch für den Festungsbau liefern die Regeln für die Verwaltung von Siedlungen, Ländereien und Reichen liefern noch weitere Optionen.

Für das Opfer jeweils einer Münze kann eine weiße Murmel in den Beutel der Befestigung gelegt werden oder eine weiße Murmel aus ihrem Beutel gegen eine rote, grüne oder blaue Murmel getauscht werden. Auf die gleiche Art und Weise können Befestigungen erweitert und ausgebaut werden.

Von dem Angriff auf die Tempelhöhlen nachhaltig erschüttert, befiehlt der Prophet einen Teil der Kriegskasse für deren weitere Befestigung zu verwenden. Für das Opfer einer Münze wird eine Mauer quer über den Höhleneingang errichtet und die eine weiße Murmel aus dem Beutel der Befestigung durch eine rote Murmel ausgetauscht.

Beschädigte Festungen können durch das Opfer von Münzen wieder in Stand gesetzt werden, indem für jede dafür geopfert Münze eine schwarze Murmel aus dem Beutel der Befestigung gegen eine weiße Murmel ausgetauscht wird.

Ebenfalls durch Einsatz von Münzen können bereits beschädigte Festungen geschleift werden. Für das Opfer jeweils einer Münze kann eine schwarze Murmel aus dem Beutel der Befestigung entfernt werden, ohne sie durch eine andere Murmel zu ersetzen.