

ILARIS

IM STREITWAGENKAMPF

Darauf habe ich gewartet. Jetzt werde ich sogar Rondra selbst besiegen!
- Leomar von Baburin, nach Lesen der *Ilaris*-Regeln zum Streitwagenkampf.

Zweimal war es in der jüngeren Geschichte seit Bestehen des Schwarzen Auges möglich, am Rennen um den Streitwagen der Göttin teilzunehmen, einmal im Jahre 1006 und einmal im Jahre 1031 nach dem Fall der Vieltürmigen. Während **Das Große Donnersturmrennen** aus dem Jahre 1989 mit sehr simplen Regeln (DSA 2) einherkam, war **Donner und Sturm** aus dem Jahre 2009 mit einem sehr ausufernden Regel-Anhang bedacht worden (DSA 4.1). Da ich beabsichtige, demnächst eine Gruppe von Winhall aus ins Rennen zu schicken, habe ich versucht, basierend auf den Regeln aus dem neueren Abenteuer das Ilaris-Kampfsystem für den Kampf mit dem Streitwagen umzusetzen und dabei nicht mehr neue Manöver zu kreieren als nötig. Bedanken möchte ich mich für die Hilfe und Anregungen im DSA-Forum, ganz besonders von *Baradaeg* für die Korrektur der Berechnungsgrundlagen der Formeln für Sprint und Tagesleistung.
Argilac, Ende Juni 2020

DAS SCHWARZE AUGER, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND
sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche
Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten
Markenzeichen nicht gestattet.

DER STREITWAGEN IN WERTEN

Die **Geschwindigkeit (GS)** des Streitwagens beruht zunächst auf der Geschwindigkeit des langsamsten Zugtiers. Ein Streitwagen mit Elenviner Vollblütern* wird also eine **GS** von 11 erreichen.

Das **Durchhaltevermögen (DH)** beruht zunächst auf dem Durchhaltevermögen eines Paares an Zugtieren. Für jedes weitere Zugtier steigt die **DH** um 2.

Die **Härte (H)** eines normalen Streitwagens beträgt 10. Besondere Konstruktionen können nach Absprache mit dem SL höhere oder niedrigere Werte aufweisen, was dann Auswirkungen auf die Schwerfälligkeit haben sollte.

Verstärkte Streitwagen verfügen über einen **Rüstungsschutz (RS)** in Höhe von 1 (mit Metall verstärktes Chassis) bis 4 (vollgepanzelter erzwergischer Kampfwagen). Jeder Punkt **RS** reduziert die **GS** um 1 Punkt.

Die **Schwerfälligkeit (SFK)** eines Streitwagens entspricht der **Behinderung (BE)** eines Lebewesens im Ilaris-Gesundheitssystem. Für jedes weitere Zugtier über die ersten beiden hinaus steigt die **SFK** um jeweils 1 Punkt. Jeder Punkt **RS** erhöht die **SFK** ebenfalls um jeweils 1 Punkt.

LENKEN EINES STREITWAGENS

Alle Proben zum Lenken eines Streitwagens werden auf die Fertigkeit **Athletik** geprobt. **Streitwagen** wird dabei als neues (verbilligtes) Talent eingeführt. Die Probe ist stets um die **SFK** des Streitwagens erschwert.

BEISPIELHAFTE STREITWAGEN

Ferrara Blitz

eine schnittige Troika, gezogen von Elenviner Vollblutpferden, mit eisenverstärkten Speichenrädern, Wehrheimer Blattfederung und Bergbremsen

GS 10, DH 14, H 10, RS 1, SFK 2

Chachabischer Streitwagen

Beeindruckende Quadriga, Siegerwagen der 1.000 Meilen von Yaquiria, gezogen von Elenviner Vollblutpferden.

GS 9, DH 16, H 10, RS 2, SFK 4

* Die hier angegebene Geschwindigkeit der Zugtiere weicht von den Kriegspferden im Ilaris-Regelwerk leicht ab.

DIE TAGESLEISTUNG

Für die Berechnung der Tagesleistung wird zunächst einmal pro Tag auf **Athletik (Streitwagen)** geprobt, natürlich erschwert um die **SFK**. Zu dem Erfolgswert **EW** dieser Probe werden doppelte **GS** und die einfache **DH** des Streitwagens addiert. Das Ergebnis ergibt die Tagesleistung in Meilen.

DH + GS x 2 + EW Probe Athletik (Streitwagen) Meilen

Wer seine Pferde schindet, kann seine Tagesleistung noch erhöhen, für jeweils 4 zusätzliche Meilen erleiden die Zugtiere seines Streitwagens **1 Wunde**. Dies ist jedoch ein zutiefst rahjalästerlicher Akt.

Optional kann die Tagesleistung noch durch die Straßenqualität oder das Wetter modifiziert werden:

| | |
|-----------------------------------|-------|
| Reichsstraße: | + 10% |
| Straße in schlechtem Zustand | - 10% |
| Feldweg oder offenes Gelände | - 25% |
| Waldweg, Gebirgspass, Knüppeldamm | - 50% |
| Dauerregen oder Sturm | - 25% |
| Starkregen oder dichter Nebel | - 25% |

Werte für Straßenqualität und Wetter werden nacheinander abgerechnet.

SPRINTDUELLE

Die interessantesten Szenen eines Wagenrennens sind natürlich seit eh und je die direkten Sprintduelle zwischen zwei oder mehr Streitwagen, sei es, um als erster eine Engstelle zu passieren oder auch nur, um den gegnerischen Wagen in den Nahkampf zu zwingen.

Als Einheit für die zurückgelegte Distanzen wird die **Wagenlänge (WGL)** benutzt, die einer Länge von 4 Schritt entspricht. Dadurch kann auch für Fernkämpfer die Distanz zum Ziel recht einfach berechnet werden.

ABLAUF EINES SPRIINTDUELLS

Zu Beginn eines Sprintduells beginnen alle teilnehmenden Streitwagen üblicherweise auf gleicher Höhe, es zieht als erster der Wagen, dessen Lenker die höchste **Initiative** besitzt. Wie der Kampf in Ilaris ist auch ein Sprintduell in Initiativephasen aufgeteilt. Dabei kommt es nicht nur auf die Geschwindigkeit der Pferde, sondern auch auf das Können der Wagenlenkerin an. So ist in jedem Fall eine Probe auf **Athletik (Streitwagen) + GS** (12) notwendig, die freiwillig erschwert werden kann. Eine gelungene Probe erbringt 1 Wagenlänge + 1 Wagenlänge pro angesagter HQ.

Gewonnen hat das Rennduell derjenige Streitwagen, der als erster eine bestimmte Anzahl Wagenlängen erreicht hat, üblicherweise 40.

Optional kann die Probe noch durch die Straßenqualität modifiziert werden:

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Reichsstraße | + 2 |
| Straße in schlechtem Zustand | - 2 |
| Feldweg oder offenes Gelände | - 4 |
| Waldweg, Gebirgspass, Knüppeldamm | - 8 |

Um ein Sprintduell plastischer darzustellen und taktischer zu gestalten, können auch Spielfiguren oder Pöppel auf einer vorbereiteten Rennbahn gezogen werden, es empfiehlt sich die Kopiervorlage aus dem Abenteuer Donner und Sturm:

https://ulisses-spiele.de/assets/document/28/Donner-und-Sturm_Handouts-Fahrbahn_ba70.pdf?x82632

Das Ziehen der Streitwagen folgt nach den beschriebenen Regeln, wobei die Wagenlänge einem Feld auf der Karte entspricht. Jede Bewegung nach vorne oder zur Seite kostet dabei 1 Wagenlänge, ein Spurwechsel ist also nur unter Opferung eines Punkts möglich. Eine scharfe 90° -Wende ist mit einem Streitwagen aber nicht zu machen, für jedes Feld zur Seite muss auch ein Feld nach vorne gefahren werden.

Ein bereits von einem gegnerischen Streitwagen besetztes Feld kann nicht betreten werden, man muss es umfahren (Ausnahme ist der *Conchobair-Schnitt*, siehe Wagenmanöver). Schließt ein Wagen zu einem anderen auf (und überholt ihn u.U.) ist es möglich, diesen anzugreifen, sobald sich beide Wagen auf gleicher Höhe befinden. Der Angriff auf den anderen Wagen kann entweder als Kampf zwischen zwei Wagen oder als Kampf zwischen den Wagenlenkern bzw. den als Bedeckung auf dem Wagen mitfahrenden Kämpfern stattfinden. Im letzteren Fall steht jedem Kämpfenden eine Aktion während der Initiativephase des Streitwagens zu.

Am Ende einer jeden Initiativephase können die berittenen Kämpfer der Bedeckung versuchen, den Gegner im Nahkampf zu attackieren oder ihre Fernkampfwaffen einsetzen.

Kampf zwischen zwei Wagen

Immer, wenn ein Streitwagen während seiner Initiativephase zu einem anderen aufschließt, kann dessen Lenker versuchen, mit einem **Wagenmanöver** den gegnerischen Streitwagen zu attackieren. Einige Wagenmanöver können auch gegen gegnerische Fußkämpfer eingesetzt werden. Die Wagenmanöver sind nicht miteinander kombinierbar (Ausnahmen: Wuchtschlag und Binden).

Sowohl für **AT** wie auch **VT** probst du auf **Athletik (Streitwagen)**, erschwert um die Schwerfälligkeit **SFK**.

DIE WAGENMANÖVER

Rammen (AT)

Wirkung: Du rammst den gegnerischen Streitwagen und richtest **4W6+SFK TP** an. Dein eigener Streitwagen erleidet die Hälfte des Schadens. Bei Misslingen verlierst du 2 Wagenlängen in deiner nächsten Initiativephase.

Abdrängen (AT -4 oder VT -4)

Wirkung: Du drängst den gegnerischen Wagen ein Feld weiter nach außen. Befindet er sich schon am Rande der befahrbaren Strecke, wird er auf die Böschung abgedrängt und verliert in seiner nächsten Initiativephase 4 Wagenlängen.

Das Manöver senkt den Schaden des Angriffs auf 0.

Radbrecher (AT -8)

Wirkung: Der Angriff richtet zwei Beschädigungen am gegnerischen Streitwagen an. Bei Misslingen verlierst du 4 Wagenlängen in deiner nächsten Initiativephase.

Voraussetzungen: Klingen an den Radnaben

Wuchtschlag (AT -X)

Wirkung: Der Angriff richtet X (maximal 8) TP mehr an.

Binden (VT -X)

Wirkung: Bis zum Ende der nächsten eigenen Initiativephase sind alle verteidigungen des gegnerischen Streitwagens um -X (maximal 8) erschwert.

Conchobair-Schnitt (AT -8)

Wirkung: Du lenkst deinen Wagen haarscharf am Wagen des Gegners vorbei und setzt dich vor ihn, um ihn auszubremsen. Du kannst also direkt durch ein vor dir besetztes Feld durchfahren. Anschließend kannst du weiterfahren oder direkt vor dem gegnerischen Wagen zum stehen kommen, wobei du alle weiteren Wagenlängen dieser Initiativephase verlierst, der gegnerische Wagen verliert dadurch jeweils die Hälfte seiner Wagenlängen während der nächsten beiden Initiativephase.

Pferdemetzger (AT -4)

Wirkung: Du zielst mit den Klingen an den Radnaben auf die Beine eines gegnerischen Pferdes und richtest **4W6+GS TP** an. Nimmt ein Pferd Schaden, kommt der Wagen automatisch zum Stehen.

Voraussetzungen: Klingen an den Radnaben

Bemerkung: Führt automatisch zur Disqualifizierung

Überfahren

Wirkung: Du fährst durch die Reihen gegnerischer Fußsoldaten und richtest **2W6+SFK+GS TP** bei jedem Gegner an, dem kein Manöver Ausweichen gelingt.

Boronsense (AT -4)

Wirkung: Du fährst durch die Reihen gegnerischer Fußsoldaten und richtest **4W6+GS TP** bei jedem Gegner an, dem kein Manöver Ausweichen gelingt.

Voraussetzungen: Klingen an den Radnaben

Reparatur des Wagens

Die Reparatur eines Wagens erfolgt mit dem Talent Holzbearbeitung, sofern das nötige Ersatzmaterial und Werkzeug mitgeführt wird. Bei einer erfolgreichen Probe reparierst du eine Beschädigung am Streitwagen.

Hohe Qualität: Du reparierst eine weitere Beschädigung.

Probenschwierigkeit: 16

Dauer: 1 Stunde

Kampf zwischen Kämpfern

Außer der Möglichkeit des Angriffs mit dem Streitwagen selbst können Wagenlenker oder als Bedeckung auf dem Wagen mitfahrende Begleiter versuchen, die Besatzung anderer Streitwagen oder gegnerische Bedeckung zu Pferde anzugreifen. Dabei gilt der Streitwagen generell als unsicherer Untergrund, Fernkampf-AT sind um -4 erschwert. Nahkampfwaffen der Reichweite 0 sind nur zur Verteidigung einsetzbar, hierbei gelten sie als in unpassender Reichweite geführt (Ausnahme: Schilde).

Nimmt die Wagenlenkerin oder die Pferde Schaden, muss die Wagenlenkerin eine Probe auf Athletik (Streitwagen) (28, I) ablegen, ansonsten verliert sie in ihrer nächsten Initiativephase 4 Wagenlängen. Ein Sturz vom Streitwagen richtet 4W6 SP an, die durch eine Probe auf Akrobatik (16) halbiert werden können.

Ausgewählte Zugtiere

| | | | | | |
|------------------------|-------|-------|-----------------------------|-------|-------|
| Elenviner Vollblut: | GS 11 | DH 12 | Waldwolf: | GS 8 | DH 14 |
| Goldfelser: | GS 10 | DH 17 | Wildschwein: | GS 7 | DH 16 |
| Warunker Pferd*: | GS 9 | DH 14 | Firnläufer (Schlittenhund): | GS 8 | DH 12 |
| Tulamide: | GS 9 | DH 16 | Kronenhirsch: | GS 11 | DH 12 |
| Shadif/Boronsmähne: | GS 10 | DH 17 | Wollnashorn: | GS 7 | DH 22 |
| Yaquirtaler: | GS 9 | DH 16 | Mammut*: | GS 8 | DH 14 |
| Amazonenross: | GS 10 | DH 18 | Dromedar/Kamel: | GS 9 | DH 22 |
| Beilunker Zwergenpony: | GS 7 | DH 18 | Strauß: | GS 14 | DH 6 |
| Paavi-/Firnpony*: | GS 6 | DH 18 | Brabaker Waldelefant*: | GS 8 | DH 12 |
| Traloper Riese*: | GS 8 | DH 12 | Einhorn*: | GS 11 | DH 20 |
| | | | Zant*: | GS 8 | DH 30 |
| | | | Dachs*: | GS 4 | DH 10 |

* Diese Tiere sind als Zugtier eines Streitwagens eher ungeeignet. Für andere Tiere (oder Wesen) orientiere dich einfach an dieser Liste und passe sie deinen finsternen Absichten an.

