

## Festungsmauern verteidigen

Festungsmauern gelten als schwere Deckung im Fernkampf. Einheiten können Mauerabschnitte und Wehrgänge verteidigen. Dies ist ähnlich der Verteidigung von Gebäuden, mit ein paar kleinen Unterschieden.

### Zusammenfassung für Wehrgänge:

Pro Einheit, die einen Abschnitt eines Wehrgangs verteidigt.

<b>Nahkampf</b> / Angreifer	Erhält keinen Bonus
Nahkampfergebnis	Bonus von 1 auf das Nahkampfergebnis für den Verteidiger solange der Angreifer nicht auf dem Wehrgang steht. Sobald der Angreifer auf dem Wehrgang steht fällt der Bonus für den Verteidiger weg.
<b>Nahkampf</b> /Verteidiger	1 Würfel pro Kampf gegen eine Sturmleiter. Bei drei Sturmleitern max. 3 Würfel für den Verteidiger. Es sei denn es haben sich Helden angeschlossen, dann bringen sie die normalen Zusatz Attacken ihrer Joker mit ein.
Verteidigung Hindernis (+1 auf den Rettungswurf)	Der Verteidiger bekommt +1 auf seinen Rettungswurf so ein Wehrgang bietet eine gute Deckung.
	<b>Sollte der Angreifer auf dem Wehrgang stehen fallen diese Boni für den Verteidiger weg</b>

### Sturmleitern

Mit Leitern eine Mauer stürmen!

Der schnellste Weg eine Festung einzunehmen ist ein Ansturm mit Leitern gegen die Festungsmauern. Jede Einheit verfügt über maximal 3 Sturmleitern. Der Spieler muss mit der Einheit einen Mauerabschnitt angreifen. Die Leitern werden dabei automatisch aufgestellt, sobald der Fuß der Mauer erreicht wurde.

Damit eine Einheit Sturmleitern mitführen kann, muss sie in guter Ordnung sein, sie darf also nicht in Unordnung sein, wenn sie die Leitern trägt, da sie die Leitern sonst automatisch fallen lässt!

Sobald die Leitern aufgerichtet wurden, können die Truppen sie sofort erklimmen. Pro Leiter darf der Angreifer maximal eine Attacke durchführen (1 Würfel), demnach kann eine Einheit bei maximal 3 Leitern maximal 3 Würfel im Nahkampf einsetzen, also 1 Würfel pro Leiter. Haben sich Helden / Kommandanten etc. der Einheit angeschlossen, bringen sie die normalen die Zusatzattacken ihrer verblieben Joker in den Nahkampf mit ein, die sie auf eine Leiter spielen müssen.

### Sturmleitern umwerfen

Der Verteidiger kann versuchen die Sturmleitern des Angreifers umzuwerfen. Dies gilt als Angriffsreaktion. Sollte der Angreifer bereits die Mauer an der Stelle überschritten haben und den Weg zu den Leitern versperren, so kann die Leiter nicht umgeworfen werden. Der Spieler hat pro Leiter, die er umwerfen will, einen Würfel. Er benötigt ein Würfelergebnis von 5+. Gelingt es ihm die Leiter umzustößen gerät die Einheit zu Füßen der Leiter, auf die die Leiter, fällt automatisch in Unordnung und erleidet einen automatischen Treffer.

### Rammen und Tore

Ein Tor kann man am besten mit einem Rammbock aufbrechen. Eine Einheit kann jeweils einen Rammbock bedienen. Das Angreifen eines Tores zählt als normale Aktion. Damit eine Einheit eine Ramme mitführen kann, muss sie in guter Ordnung sein, sie darf also nicht in Unordnung sein, wenn sie die Ramme trägt, da sie diese sonst automatisch fallen lässt!

#### Es gibt zwei Arten von Toren:

Das normale Holztor, das 3 Strukturpunkte besitzt und das verstärkte Tor, das über 5 Strukturpunkte verfügt.

Wenn der Rammbock das Tor beschädigen soll benötigt er einen Würfelwurf von 4+, um einen automatischen Treffer gegen die Strukturpunkte des Tores zu erzielen. Sollte die Einheit Erschöpft sein, kommt der normale Modifikator zum Tragen, so ein Rammbock ist schwer und Tore sind in der Regel stabil.

Für je 3 Standardeinheiten kann ein Rammbock an eine Einheit ausgegeben werden.

### Belagerungstürme

Ein Belagerungsturm ist ein großer, beweglicher Turm, mit dem man feindliche Mauern stürmen kann. Ein Belagerungsturm wird durch Muskelkraft bewegt, er bewegt sich nur mit der Hälfte der Bewegung der schiebenden Einheit. Nur Infanterieeinheiten können Belagerungstürme schieben.

Die Einheit erhält einen Bonus von 1 auf ihren Rettungswurf solange sie den Turm schiebt, da sie sich hinter dem Turm verbergen kann. Belagerungstürme haben 4 Strukturpunkte und können nur von Bogenschützen und Kriegsmaschinen beschossen werden. Bögen verursachen bei einem Würfelwurf von 6, Kriegsmaschinen bei einem Würfelwurf von 5+ einen Schadenspunkt. So ein Turm ist sehr stabil!

Sobald der Turm die Mauer erreicht hat kämpfen beide Seiten ganz normal, die Boni für Mauern kommen nicht mehr zum Tragen.

Für 4 Standardeinheiten darf ein Belagerungsturm mitgeführt werden.

### Befestigungen einreißen

Es gibt verschiedene Arten von Befestigungen. Befestigungen haben wie Tore und Belagerungstürme Strukturpunkte.

#### Palisadenabschnitte haben 5 Strukturpunkte.

Nur schwere Kriegsmaschinen oder Rammen können Palisaden einreißen. Rammen verursachen nur bei einem Würfelwurf von 6+ Schaden, Kriegsmaschinen schon bei einem vom 5+.

Bei Mauern ist es ähnlich.

#### Mauerabschnitte haben 10 Strukturpunkte.

Nur schwere Kriegsmaschinen können Mauern einreißen. Sie benötigen dazu jedoch auch ein Würfelergebnis von 6+, um einen Schadenspunkt zu verursachen.