

Sotapäällikön kirja

Burger
Games

Jaconiassa vallitsee rauha, mutta se rauha tarkoittaa vain että, sen valtakunnat eivät ole julistaneet toisilleen sotaa, vaan hoitavat ulkoiset suhteensa teräksen ja tulen sijasta lahjuksilla, myrkyillä ja tikareilla. Palkkasotureiden tärkein tulonlähde ovatkin aatelishuoneiden ja kauppahuoneiden keskinäiset pikkusodat, liian mahtaviksi paisuneet rosvoruh-tinaat ja barbaarien hyökkäykset. Huhut sodan uhasta tai levottomuuksista houkuttelevat seudulle kaikenlaista aseistettua roskasakkia kuin raato karpäsiä.

Valtakuntien sisäisiä sotia käydään silloin kun ylempi aatelinen (kuningas tai herttua) ei halua ottaa kantaa johonkin kiistaan, ja siten sitoa käsiään ja luoda uusia vihollisia. Hän ei ota kantaa ja kiista jää kytemään, kunnes se ratkaistaan voimakeinoin. Voitto tai tappio luetaan jumalten tahdoksi. Sodan syynä voivat olla kauppareitin tullit, jonkin kaivoksen tai muun luonnonrikkouden omistus, sekä tietysti perinnönjakoon liittyvät kiistat, jotka ovat aateliston (ja joskus rikkaiden kauppiassukujenkin) parissa todellinen maanvaiva.

Barbaarit, etenkin vuoristolaisten soturiklaanit, tekevät ryöstö- ja hävitysretkiä rajamaiden uudisasutuksia vastaan, pitäen näiden asukkaita tunkeilijoina, eivätkä heimoille maksetut lahjuksetkaan aina riitä soturiklaanien verenhimoa tyydyttämään. Rajamaille rakennetut linnakkeet ovat yleensä liian kova pala purtavaksi, mutta sinne matkaavia ja sieltä lähteviä partioita väijytään usein. Sen seurauksena lähetetään liikkeelle rangaistusretkikuntia, jotka voivat sitten ottaa verisesti yhteen barbaarijoukkojen kanssa. Taisteluun osallistuvien joukkojen määrät ovat kuitenkin pienet.

Rosvosodat, joihin voidaan laskea myös Pipe-rian eteläosien kahakat Alabar-joen viljavia rantoja havittelevia itäisten maiden rosvoruh-tinaita vastaan, voivat olla hyvinkin mittavia sotatoimia. Menestyneet rosvoruh-tinaat ovat usein kansansankareita ja vaikka heidän omat joukkonsa eivät niin suuret olekaan, he voivat lietsoa köyhempien luokkien kapinoita ja kansannousuja aateliston hirmuvaltaa vastaan. Nämä kapinat päättyvät aina huonosti, mutta legendat rosvokuningas Raycorista ja hänen voitostaan itäisillä mailla innoittavat köyhiä ja sorrettuja kaikkialla Jaconiassa sukupolvesta toiseen.

Suuret taistelut roolipelissä:

Valtavat taistelut voivat olla suuria tunnelman-kohottajia kirjoissa ja tarinoissa, niiden toteut-taminen roolipeleissä on vaikeaa. Tavallinenkin taistelu hidastaa peliä ja jos osanottajia on kymmeniä, sen ratkomisessa taistelusaännöillä ei ole järkeä. Suuri taistelu on ennen kaikkea juoni-elementti ja suureksi osaksi pelinjohtajan tahdon ja kerronnan varassa. Vaikka tässä annetuilla säännöillä koko taistelu voidaan ratkaista yhdellä ainoalla heitolla, taistelu on pitkä tapahtuma ja sen aikana ehtii helposti tapahtua kaikenlaista.

Yhden ainoan taistelijan vaikutus taistelun kulkuun on oikeasti vähäinen, mutta roolipelin kan-nalta sellaisessa taistelussa ei olisi mitään miel-tä. Jos seikkailijat vaarantavat henkensä taistelun tiimellyksessä, pitää heillä olla myös mahdollisuus vaikuttaa taistelun kulkuun. On syytä muistaa että taitavat varkaat ja salamurhaajat, jollaisia monet praedorit ovat, eivät ole taistelukentällä omassa elementissään. Sen sijaan ritarit, täysin varustein, raskain haarniskoin ja hyvällä hevosella, ovat siellä kuin kotonaan.

Jos seikkailijat eivät ole kenttätaisteluihin soveltuvaa sakkia, heille on käyttöä ennen taistelua ja sen ulkopuolella. Vihollisen liikkeistä voi olla vaikeaa saada luotettavaa tietoa, joten hyvät tiedustelijat ovat tarpeen. Viholliskomentajien murhaaminen, vihollisen taistelusuunnitelmien varastaminen, vesivarastojen myrkyttäminen ja viestinviejien pysäyttäminen tuovat myös taistelumenestystä ja sellaiseen työhön praedorit so-pivat erinomaisesti. Vaikka tarut eivät sitä myöntäisikään, likaisilla tempuilla on usein ollut taisteluiden kulkuun enemmän vaikutusta kuin taistelijoiden urheudella ja taidolla.

Suurten taisteluiden roolipelaamisesta tulee mielekkäämpää jos seikkailijat (ja pelaajat) ovat tunteella mukana. Tämä tapahtuu parhaiten silloin kun taistelu istuu seikkailun tapahtumiin luontevasti ja sen syyt ja seuraukset on johdettavissa seikkailun tapahtumista. Taistelut ovat myös juonellisia haarautumia; on aina mahdollista hävitä helpoksi luultu taistelu, tai voittaa alivoimalla. Ja yleensä taisteluissa voitetaan tai menetetään niin paljon että seikkailun loppuosa on täysin erilainen.

Entäpä jos armeija olisi seikkailijoitten oma? Palkkasoturarmeijan kokoaminen ja johtaminen on yksi tapa ansaita elantonsa kun ikää ja kokemusta on karttunut. Silloin seikkailijat joutuvat tutustumaan myös sotajoukkojen elämään. Väräykses-tä, varustamisesta, muonittamisesta, harjoituk-sesta ja kurinpidosta voi tulla varsinaisia taisteluitakin tärkeämpiä.

ERÄSKIN PERINTÖSOTA...

Kreivi Dachamer Pondasilla oli kaksi lasta, poika ja tytär, kahdesta eri avioliitosta. Ensimmäinen liitto oli kreivin vanhempien sanelema rakkaudeton sopimusavioliitto, mutta jälkimmäisen kreivi solmi itse omasta halustaan ja rakkaudestaan. Vaikka ensimmäisen avioliiton tuloksena syntynyt poika sai osakseen kaikki asemaansa kuuluvat aineelliset mukavuudet ja asianmukaisen koulutuksen, jälkimmäisestä avioliitosta syntynyt tytär oli kreivin lempilapsi ja hän antoi sen näkyä. Esikoinen oli enemmän tekemisissä äitinsä sukulaisten kanssa ja vihasi hemmoteltua sisartaan, joka ei puolestaan tehnyt mitään sisarkateuden hälventämiseksi ja tämän äiti, nykyinen kreivitär, piti tiukasti tyttärensä puolta kaikissa asioissa ja yritti kaikin keinoin nakertaa isän ja esikoispojan välejä tyttärensä eduksi.

Kun kreivi sitten viimein kuoli, esitteli tuore leskirouva kaikkien suureksi yllätykseksi miehensä tekemän testamentin, jossa tilukset oli jaettu pinta-alallisesti tason, mutta lesken osuus oli tuotoltaan ja laadultaan selvästi pojan osuutta parempi. Molemmat todistajat olivat jo kuolleet, mutta lesken mukaan paperi oli täysin pätevä, ja koska hän tyttärineen oli ollut kreivin taloudessa viimeiset vuodet ja poika ei, talonväki ja kreivin oma kaarti tuki heitä. Emäntä komensi salin täyteen omia satureitaan, eikä heidän ankarien katseittensa alla poika voinut tehdä muuta kuin tunnustaa julkisesti testamentin pätevyuden.

Poika siirtyi omille tiluksilleen ja lähetti sanan tapahtuneesta oman äitinsä suvulle, ja yhdessä heidän viisaittensa kanssa hän jakoi omaisuuden paperilla uudelleen, niinkuin itse piti oikeudenmukaisena. Hän nosti äitinsä suvulta suuren lainan, jolla palkkasi avukseen palkkasotureita ja odotti että leski ja tytär lähtisivät metsästysretkelle, jolloin heidän asuntonaan toimisi syrjäisempi kartano suvun linnan tai kaupunkipalatsin sijasta. Kun se tapahtui, hän hyökkäsi palkkasotureineen salakäytäviä pitkin suvun linnaan ja valtasi sen. Talonväestä ne, jotka vanhoivat hänelle uskollisuutta, saivat jäädä. Palkkasoturien valvoessa järjestystä poika lähetti edustajiaan eri puolille leskelle jääneitä maita ja ilmoitti testamentin olevan laiton väärännös. Hän saikin puolelleen osan isänsä vanhoista ritareista.

Hyökkäyksestä kuultuaan leski ja tytär ryhtyivät myös värväämään taakseen kreivin vanhoja ritareita. Poika tarjosi heille julkisesti uutta omaisuudenjakomallia, jonka nämä kuitenkin torjuivat. Koska poika oli kreivin maiden talonpojille melko tuntematon henkilö leskirouvaan verrattuna, rouva onnistui hänen puolelleen jääneiden ritarien avulla muodostamaan suuren nostoväkijoukon. Palkkasotureidensa ja hänelle uskollisten ritareiden avulla poika kuitenkin linnoittautui suvun päälinnaan. Lesken puolelle menneet ritarit hyökkäsivät linnaan nostoväen avulla, mutta hävisivät taistelun sen valtaamisesta, jolloin muonittamaton nostoväki hajaantui.

Rouvan ritarit vaihtoivat puolta (välttääkseen maittensa menettämisen), vangitsivat rouvan ja tyttären, ja luovuttivat heidät uskollisuutensa merkinä pojan huostaan. Tämä pakotti lesken suostumaan uuteen omaisuudenjakomalliin ja maksamaan sakkoina pojan ottaman lainan. Leski jäi asumaan pojan talouteen hyvin kohdeltuna vankina, ja tytär naitettiin alempaan säätyyn hyvien myötäjäisten kera, jolloin hänet voitiin pyyhkiä perimysjärjestyksestä. Uskolliset ritarit saivat maihinsa vähän lisäyksiä ja pojasta tuli Pondasin suvun kiistaton pää. Aatelissota oli lyhyt ja voitto selkeä, mutta testamentin aitous jäi arvoitukseksi.

Jaconian sotajoukot:

Pohjoisen väkirikkaissa valtakunnissa aateliston ja ritariston sotilaat, kaupunkien vartiokaartit ja rajalinnakkeiden varuskunnat ovat ainoat pysyvät sotavoimat. Kylille ja kaupungeille on annettu ruotumieskiintiöt ja yksi tai useampi kylän vahvimista miehistä on valittu ruotumieheksi, joka lähetetään kylän puolesta. Kylä kustantaa hänelle yhteisesti varusteet ja paikallinen ritari harjoittaa häntä ja muita seudun ruotumiehiä kuukauden päivät joka vuosi. Muina aikoina ruotumies tekee töitä leipänsä eteen siinä missä muutkin. Ruotumiehiä on yleensä yksi per kylä, kun taas pikkukaupungit saattavat varustaa niitä useampia. Ruotuväen kutsuminen aseisiin kasvattaa minkä tahansa paronikunnan sotavoimat moninkertaisiksi.

Vähemmän väkirikkaista valtakunnissa käytetään nostoväkeä. Silloin paikallisen aatelin sotilaat kiertävät läänitystä ja harjoittavat kylän miesväkeä viikon ajan joka vuosi. Jos kutsu käy, siihen vastaa vähintään yksi mies per talo tai perhekuunta. Heille jaetaan keihäät ja kypärät, joskus myös kilvet ja jopa nahkaisia haarniskoja. Nostoväkeen luetaan usein myös pakkovärvätyt kerjäläiset ja irtolaiset, sekä rikolliset, jotka ovat saaneet valita hirsipuun ja sotaväen väliltä. Nostoväkeä saadaan yleensä kokoon paljon, mutta se on heikkolaatuista.

Rajamaat ovat harvaanasuttuja, mutta siellä koko kyläkuunta on valmis puolustautumaan rosvoja tai barbaarien hyökkäyksiä vastaan ja linnakkeiden väki kiertelee kyliä jatkuvasti, harjoittaen kyläläisiä ennenkaikkeaa kylien ja asutusten puolustamisessa ja linnoitussodankäynnissä. Rajamailta on harvoin mahdollista koota nostoväkeä, mutta silloin kun se voidaan tehdä sitä pidetään usein jopa ruotuväkeä parempana, sillä useimmilla rajamaiden talonpojilla on runsaasti kokemusta. Rajamaan asukkaat eivät kuitenkaan haluaisi lähteä kylistään valtakuntien sisäisiin sotiin ja pitävät myös hyvin puoliaan pakkovärväreitä vastaan.

Jaconian barbaarikansat ovat usein aggressiivisia, mutta heidän armeijansa ovat yleensä hyvin pieniä ja välttävät viimeiseen asti "rehellistä" taistelua, sillä vuosituhansien ajan niiden vihollisina olivat velhokuninkaiden ylivoimaiset joukot. Metsäläisten metsiin tunkeutuvat sotajoukot menettävät miehiä nuoliin ja ansoihin ilman että edes näkevät vihollista. Vuoristolaisia liian pitkälle takaa ajavat houkuttellaan ansoihin tai kivivyöryjen alle, ja paimentolaiset hyökkäävät taivaanrannasta, heittävät myrkytetyt keihänsä ja ampuvat myrkytetyt nuolensa, ja kaikkoavat taas, niin että tunkeutujat ovat pian omien haavoittuneidensa ja kuoleviensa hidastamia.

I. Taisteluarvo (TA):

Kun sotajoukko on saatu kokoon, keinolla millä hyvänsä, lasketaan sen taisteluarvo. Koska säännöt eivät käytä pelilautaa, muodostelmia, tai maastoja, taisteluarvo on vain karkea kuvaus joukon taistelutaidoista, kurinalaisuudesta, varustuksesta ja niin edelleen. Mitä korkeampi se on, sitä tehokkaampi joukko on kyseessä ja sitä todennäköisempää voittaminen on.

Sotilastyypit:

Sotilastyypit:	TA
sotakoira	+1
talonpoika	+1
kevyt jalkaväkisotilas	+2
raskas jalkaväkisotilas	+3
vuoristolaisoturi	+4
jalkautunut ritari	+5
soturiklaanilainen	+6
kaarijousimies	+2
varsijousimies	+3
jalkajousimies	+4
metsäläisjousimies	+5
kevyt ratsuväkisotilas	+5
paimentolaisoturi ratsain	+7
raskas ratsuväkisotilas	+8
ratsain taisteleva ritari	+10
farrignian palatsikaarti	+12
sotavaunut	+15
sotakone	+50...+500*

paalumuuri, puutorni, kylänmuuri**	x 2
puinenlinnake, linnoitettu kivitalo**	x 3
pieni linna**	x 4
iso linna**	x 5
valtava linna**	x 6

* Sotakoneiden taisteluarvo riippuu siitä miten hyvin ne sopivat tilanteeseen. Esimerkiksi ballista voisi olla +50 arvoinen sekä taistelukentällä että piirityksissä, kun taas katapultti olisi +100 taistelukentällä ja +200 piirityksissä (ja +100 lisää jos se ampuu palavia öljyastioita, +200 jos ammuksia ovat lähtöisin alkemistien kammioista). Piiritystorni on koriste, paitsi piiritystaistelussa, missä sen arvo olisi varmasti +500. Raskaista parruista tehty tikkaat (liian painavat kaadettaviksi) jäisivät +100:een ja olisivat täysin hyödyttömät piiritystaisteluiden ulkopuolella.

** Linnoitus moninkertaistaa joukon taisteluarvon, mutta ratsuväestä tai sotavaunuista ei ole mitään hyötyä linnaan hyökätessä tai puolustettaessa. Ratsumiehet lasketaankin vain vastavan tason jalkaväeksi, sotavaunut yhdeksi jalkautuneeksi ritariksi ja yhdeksi raskaaksi jalkaväkisotilaaksi (TA 5+4).

2. Taktikointi

Jos sotapäälliköllä on aikaa ja mahdollisuus järjestää joukkonsa taisteluun hän voi yrittää käyttää *Sotataittoa* joukkojensa tehokkuuden parantamiseksi. Hyvällä taktiikalla voi peitota ylivoimaisenkin vihollisen, mutta on usein yllättävän vaikeaa saada hermostuneita ja innokkaita/pelokkaita joukkojaan noudattamaan sovittua suunnitelmaa, vaikka se olisi huolella selitetty. Mikäli taisteluun joudutaan yllättäen, tai joukkojen sijoittelua ja tehtävänantoa ei jostakin muusta syystä voida suorittaa (jopa pelkkä myrsky voi estää sen), ei taktikointi ole mahdollista eikä *Sotataittoa* heitetä. Näin käy myös jos armeijalla ei ole keskitettyä johtoa.

Hyvät tiedot vihollisesta	2N
Jotain tietoa vihollisesta	3N
Huonot tiedot vihollisesta	4N
Ei tietoa vihollisesta	5N
Hyvä paikallistuntemus	-1N
Liian kuuma, liian kylmä	+1N
Huono sää	+1N
Hyvä idea (pelinjohtajan päätös)	-1N

Jos toinen osapuoli taktikoi ja toinen ei, niin taktikoiva osapuoli saa muuttaa taisteluheiton tulosta aste x 1 verran haluamaansa suuntaan. Jos molemmat osapuolet taktikoivat, vain parempi aste vaikuttaa ja taisteluheittoa muutetaan aste x 1 verran sille edulliseen suuntaan. Jos asteet olivat yhtä suuret, ne kumoavat ne toisensa. Jos jompi kumpi osapuoli möhli *Sotataittoa* heittonsa, taisteluheiton tulosta muutetaan +/-2 verran hänelle epäedulliseen suuntaan.

3. Taistelun alku ja taisteluheitto

Pelinjohtaja kuvailee pelaajille alkuasetelman ja miten taistelu alkaa. Nuolipilvet pimentävät taivaan, kavioiden jyly saa maan tärisemään ja nuolisateeseen tuupertuneiden tovereidensa yli rynnistävä jalkaväki rysähtää vihollista vasten kilvet edellä, rämisten ja kolisten.

Ratsurynnäköön turvin syvälle vihollisten keskelle tiensä leikanneet ritarit ja ratsuväki lyövät oikealle ja vasemmalle, ja jos rynnäkö onnistui, särki vihollisen rivit niin että jalkaväki pääsee pureutumaan niihin kiinni.

Taistelu on sekasortoista, eikä kaksi taistelija ennätä ehkä kuin vaihtaa yhdet iskut ennenkuin tapahtumien pyörteet tempaavat heidät toisaalle. Harvat kuolevat ensi-iskusta, mutta rampautuneet tallautuvat toisten jalkoihin. Ne jotka eivät pysy jaloillaan lasketaan jo kaatuneiksi.

Seikkailijat jotka ovat mukana taistelemassa alkavat taistella. Tässä vaiheessa heidän teoilleen ei ole suurta merkitystä, vaan he ovat pieni osa, joka kuitenkin yrittää tehdä oman osuutensa jotta satojen tai tuhansien taistelijoiden mittelo päättyisi voittoon. Mahdollisuus sankaritekoihin tulee vasta myöhemmin.

Heitto tehdään aina taisteluarvoltaan voimakkaamman armeijan näkökulmasta (miesvahvuuden, jos TAt ovat samat). Älä anna pelaajien tietää heiton tulosta.

Eli kaikki mikä on vahvemman armeijan kannalta edullista tuo bonuksia heittoon, ja kaikki mikä on haitallista tuo siihen vähennyksiä. Sen sijaan kaikki mikä on heikomman armeijan kannalta edullista tuo vähennyksiä heittoon, ja kaikki sille haitallinen on bonusta. Pelinjohtaja käyttäköön omaa järkeään.

2N Lopputulos

- 1 Armeija lyöty hajalle (kaikki/1N)
- 2-3 Armeija ajettu pakoon (5N/2N)
- 5-4 Armeija työnnetty kentältä (4N/2N)
- 6 Huono tasapeli (3N/2N)
- 7 Tasapeli (3N/3N)
- 8 Hyvä tasapeli (2N/3N)
- 9-10 Vihollinen työnnetty kentältä (2N/3N)
- 11-12 Vihollinen ajettu pakoon (2N/5N)
- 13+ Vihollinen lyöty hajalle (1N/kaikki)

Sulkeissa olevat luvut ovat tappiot-heittoja, ensin oman puolen, sitten vihollisen.

Muutoksia taisteluheittoon:

- 0 Voimasuhteet (TA) 1:1
- +2 Voimasuhteet (TA) 3:2
- +4 Voimasuhteet (TA) 2:1
- +6 Voimasuhteet (TA) 3:1
- +8 Voimasuhteet (TA) 4+:1
- +?/-? *Sotataittoa*-heiton aste, oma tai vihollisen
- +1 Innokkaat joukot, hyvä taisteluhenkilö
- 1 Pelokkaat joukot, huono taisteluhenkilö
- 1 Väsyneet, tautiset tai nälkäiset joukot
- +1 Edellinen taistelu voitettiin
- 1 Edellinen taistelu hävitettiin
- +1 Edullinen maasto
- 1 Haitallinen maasto

Eli 660 kapinoivaa talonpoikaa hyökkää pieneen ritarilinnaan, jossa heitä vastassa on 22 varsi-jousimiestä, 78 raskasta jalkaväkisotilasta ja 12 ritaria. Talonpoikien TA on 660, linnanväen on 438. Linnanväen TA kuitenkin kerrotaan neljällä, koska pienen linnan TA-kerroin on 4. Linnanväen lopullinen taisteluarvo on 1752. Linnanväen TA on 2.66 kertainen talonpoikiin nähden ja se pyöristetään 3:een, jolloin voimasuhde on 3:1. Lopputulos on 13 ja talonpoikaisarmeija hajoaa.

4. Seikkailijat taistelussa

Seikkailijat voivat yrittää vaikuttaa taistelun kulkuun jos uskaltavat itse taistelukentälle ja tekevät osansa myös varsinaisesta taistelemisesta. Koska kenttätaistelut muodossa tai toisessa ovat varmasti yleisempiä kuin piiritykset, kuvaukset ja taulukot jatkossa koskevat kenttätaisteluita. Niitä voi soveltaa piirityksiin, mutta se vaatii hieman mielikuvitusta.

Vaikka taisteluun osallistuu ehkä tuhansia sotilaita, roolipelin puitteissa olemme kiinnostuneita vain ja ainoastaan seikkailijoista. He taistelevat niin kauan kunnes ovat peitonneet alla olevan taulukon mukaisen TA:n edestä vihollisia. Peittoamisen ei tarvitse tarkoittaa tappamista. Riittää, että vihollinen ei pysty enää jatkamaan taistelua, ja siihen kelpaavat useimmat syvät haavat, aseiden menettäminen tai jopa vihollisen pelottelu pakoon. Näissä laskuissa ei huomioida linnoitusmuutoksia.

Voimasuhteet

4+:1
3:1
2:1
3:2
1:1
2:3
1:2
1:3
1:4+

Seikkailijoiden osuus

ryhmän koko x 2 TA
ryhmän koko x 4 TA
ryhmän koko x 6 TA
ryhmän koko x 8 TA
ryhmän koko x 10 TA
ryhmän koko x 12 TA
ryhmän koko x 15 TA
ryhmän koko x 20 TA
ryhmän koko x 25 TA

Seikkailija suistaa ritarin ratsunsa selästä ja tämä tömähtää tantereeseen varusteisiinsa sotkeutuen. Siinä meni 10 TA. Sitten hänen aseenkantajansa tai lähin miehensä, yleensä raskas ratsuväkisotilas, puolustaa herransa ja yrittää viedä hänet turvaan, poistaen samalla itsensä miesvahvuudesta. Siinä meni TA 8, eli yhteensä 18 TA on peitottu saman tien.

Jos osuutta ei saada täyteen:

Seikkailijat saattavat kaatua tai joutua pakenemaan (ehkä kaatuneita tai haavoittuneita ryhmän jäseniä kantaen) taistelusta ennenkuin ovat tehneet osuutensa. Silloin taistelu päättyy heidän osaltaan siihen, eivätkä he voi tehdä urotekoja ja siten erottua edukseen taiston tiimellyksestä. Koko taistelun lopputulos on pelinjohtajan tekemän taisteluheiton mukainen ja sillä sipuli. Jos kuitenkin vain osa ryhmästä vetäytyy ja jäljelle jääneet saavat puuttuvan osuuden kokoon, uroteot ovat edelleen mahdollisia niille, jotka jäivät taistelukentälle.

Taistelun alku:

Kenttätaistelu alkaa yleensä sillä että nuolikurojen yms. jälkeen armeijoiden liikkuvat osat hyökkäävät toisiaan vasten. Jokainen seikkailija saa vastaansa yhden vihollisen ja allaolevaa taulukkoa voi käyttää määrittämään minkä tasoisesta vihollisesta on kyse:

2D

2-3

4-7

8-9

10-11

12

Vihollisen laatu:

heikko/nostoväkeä

tavallinen/jalkaväkeä

hyvä/ratsuväkeä

erinomainen/ritareita

sankari/alipääällikkö

Taulukon tulkinta riippuu tietenkin siitä mitä on tarjolla. Jos vastassa on pelkkiä ritareita, tuloksella 2-3 vastassa olisi humalainen tai valmiiksi haavoittunut ritari, jolla on ylimääräinen vaikeusnoppa kaikkeen. Jos vastassa on pelkkiä talonpoikia, tuloksilla 10-11 vastassa on kylän ruotumies, joka taitoineen (10-11) ja varusteineen (miekka ja kilpi) käy jo sotilaasta, eikä pelkästä juntista.

Taistelukentän tapahtumaheito:

Ensimmäinen erä, joka pahimmassa tapauksessa on voinut olla murhaava peitsihyökkäys, taistelaan kaikessa rauhassa. Seuraavasta erästä alkaen jokainen seikkailija heittää joka erän alussa **D66**:lla taistelukentän tapahtumia ja pelinjohtaja katsoo viereisen sivun taulukosta mitä tapahtuu. Taulukon antamia tuloksia voi joutua vähän soveltamaan, etenkin jos kyseessä on piiritys tai vastapuolen joukkojen kokoonpano on jollakin lailla erikoinen.

Toisten seikkailijoiden auttaminen:

Seikkailijat voivat auttaa taistelussa toinen toisiaan, sikäli kun oman vastustajan toiminta tai tapahtumataulukon tulos eivät sitä estä. Samoin tapahtumataulukko voi antaa mahdollisuuden lyödä jonkun oman puolen EPH:n kanssa taistelevaa vihollista selkään, jos vain seikkailijan oma kunniantunto sen sallii. Tällaiset voitot laskeetaan seikkailijaryhmän TA-osuuteen ja tuovat heitä lähemmäksi urotekoja ja todellista sankaruutta. Auttaminen voi olla myös haavoittuneen toverin nostamista takaisin hevosen selkään, tai kantamista pois taistelun tuoksinasta. Sekin on sankaruutta, vaikka siitä eivät trubaduurit laulisikaan, eikä haavoittuneita pelastamalla voiteta taisteluita.

11-12

Seikkailijan kimppuun käy heikko vihollinen (nostoväkeä tms.)

13-15

Seikkailijan kimppuun käy keskivahva vihollinen (sotilaita tms.)

16

Seikkailijan kimppuun käy voimakas vihollinen (ritareita tms.)

21

Tilaisuus iskeä voimakasta vihollista selkäpuolelta (osuminen nopan verran helpompaa, vihollisen on nopan verran vaikeampaa torjua iskuja).

22

Taistelulentäily löytyy parempi ase.

23

Seikkailijan kanssa taistelevat viholliset lyövät muita vastapuolen edustajia tämän erän ajan.

24

Yhden vastustajan jalka/ratsu liukastuu ja hänen on tehtävä haastava Ketteryys/Ratsastus heitto tai hän kaatuu/putoaa satulasta.

25

Yksi vastustaja saa asteen 1 osuman vasamasta tai keihästä. Vaurio on 7.

26

Oman puolen sotilas tulee seikkailijan avuksi.

31

Aseensa/ratsunsa/kilpensä menettänyt oman puolen ritari tai päällikkö vaatii seikkailijaa luovuttamaan hänelle omansa ja voi yrittää ottaa sen väkisin jos häntä ei heti totella.

32

Seikkailija tai hänen ratsunsa liukastelee. Haastava Ketteryys/Ratsastus -heitto kaatumisen tai satulasta putoamisen välttämiseksi.

33

Seikkailijaa kohti lentää nuolia, keihäitä jne. Ellei hän onnistu haastavassa Väistössä tai torjunnassa Kilvet-aidolla, hän saa asteen 1 osuman, aseensa vaurio 7.

34

Joku lähellä olevista vihollisista pääsee selän taakse. Hyökkäys on viholliselle nopan verran helpompaa kuin tavallisesti ja puolustautuminen on seikkailijalle nopan verran vaikeampaa.

35

Katapultista ammuttu tervapallo, vihollisen heittämä alkemistinen ase tai tulivuolen sytyttämä tulipalo tulee uhkaavan lähelle. Sen väistäminen tai pois alta ratsastaminen on haastavan heiton paikka. Epäonnistuminen aiheuttaa **3D** tulivauriota. Tämä koskee niin seikkailijaa itseään kuin hänen kanssaan taistelevia vihollisiakin.

36

Seikkailijan silmille roiskunut veri (vihollisesta, hänestä itsestään, jostain viereisestä tapelusta) uhkaa sokaista hänet, ja kaikki taitoheitot ovat **•1D** vaikeampia kunnes hän käyttää yhden toiminnon silmiensä pyyhkimiseen.

Siihen riittää yksi käsi.

41

Korkea-arvoinen oman puolen upseeri tai aatelineen on pahoin haavoittunut. Jos seikkailija kantaa hänet pois taistelusta tai saa jonkun muun tekemään sen, hänellä on uusi ystävä.

42

Pahoin haavoittunut vihollinen pyytää armoniskua (yksi isku riittää). Hänellä voi olla hyödyllistä varustusta ja hänen TA:nsa lasketaan mukaan seikkailijoiden keräämään kokonaismäärään.

43

Seikkailija pääsee lähelle todella korkea-arvoista vihollista, ehkäpä jopa johtajaa, jos tämä taistelee itse. Johtaja henkivartijoineen on varmasti kova pala, mutta hänen voittamisensa käy uroteosta ja muuttaa taisteluhettoa +/- seikkailijoille edulliseen suuntaan.

44

Seikkailija löytää jotakin erikoista. Heitä erikoisten aarteiden taulukko.

45

Hermonsa menettänyt vastapuolen upseeri tms. heittää aseensa pois ja haluaa antautua seikkailijalle. Hänestä voi saada hyvät lunnaat, mutta silloin jonkun pitäisi viedä hänet pois taistelusta (ja se lopettaa taistelun viejän osalta). Aseettoman vihollisen voi myös tappaa jos omantunto sallii.

46

Oman puolen upseeri kaatuu ja lähellä olevat joukot ovat peloissaan. Haastavalla Johtaminen -heitolla ja innokkailla käskyillä ja huudoilla voi seikkailija kuitenkin saada sotilaat jatkamaan taistelua. Siitä hyvästä hän kerää aste x 10 TA, vaikka ei peittoakaan kaikkia niitä vihollisia omin käsin.

51

Seuraavalla vastaantulavalla vihollisella on

myrkytetty ase (pelinjohtaja päättää tai heittää myrkytteen).

52

Pahasti haavoittunut oman puolen soturi tarttuu seikkailijan jalkaan tai ratsun ohjaksiin kouristuksenomaisesti, mutta on liian tuskissaan sanoakseen mitään. Hän ei päästä irti vapaaehtoisesti ja aiheuttaa **•1D** lisää kaikkeen mitä seikkailija yrittää tehdä.

53

Vauhkoontunut ja isännätön ratsu rynnistää seikkailijaa päin, yrittäen polkea hänet jalkoihinsa tai potkia alas satulasta. Se jatkaa eteenpäin seuraavassa erässä.

54

Seikkailija menettää taistelun tiimellyksessä jonkin varusteen, yleensä kypärän tai haarniskanpalan. Sen löytäminen ja kiinnittäminen uudestaan vie yhden erän ja edellyttää haastavaa Valppaus -heittoa.

55

Elleivät seikkailija ja hänen kanssaan taistelevat viholliset onnistu haastavassa Väistössä tai Ratsastuksessa, tai vaikeassa torjunnassa Kilvet -aidolla, heihin osuu jonkin sotakoneen (katapultti, ballista tms.) ammus. Vaurio on **5+3D** ja tulee johonkin osumakohtaan niinkuin mikä tahansa aseensa isku. Silmäluvun "G" heittäneet napat heitetään uudestaan ja myös uudet tulokset lisätään vaurioon. Osui tai ei, se tappaa monta taistelijaa ympäriltä.

56

Jollakin nyt vastassa olevista tai seuraavaksi vastaan tulevista vihollisista on jokin pahanlaatuinen tarttuva tauti, ja hänen aseensa ja varusteensa ovat sen saastuttamia.

61-66

Yksi seikkailijan kanssa taistelevista vihollisista siirtyy taistelemaan jonkun muun kanssa.

Jokainen on oman onnensa seppä:

Suuressa taistelussa ei kuitenkaan kannata antautua taulukoiden armoille. Seikkailija voi vaikuttaa omiin tekemisiinsä, etenkin silloin kun hän on kukistanut vastustajansa eikä tapahtumataulukko ole vielä antanut hänelle uutta. Tämän tauon aikana hän voi yrittää sitoa haavaa, juoda liemen, vaihtaa asetta ja niin edelleen. Hän voi myös itse hyökätä jonkun vihollisen kimppuun ja valita vihollisen laadun vapaasti niistä mitä taistelulentäily on tarjolla. Hän voi siirtyä auttamaan toista pelihahmoa hyökkäämällä jonkun hänen vastustajansa kimppuun. Onnistuneella Hiivinnällä tai Sotataidolla sen voisi tehdä jopa selkäpuolelta. Täysin huomaamatta seikkailija tuskin jäisi, mutta isku olisi helpompi ja puolustautuminen vaikeampaa.

Tällaisina hetkinä seikkailija voi myös päättää poistua taistelusta. Jos seikkailijat yhdessä ovat saaneet TA-kiintiönsä täyteen, seikkailija voi siirtyä vihollisrintaman taakse urotekoja tekemään. Jos ei, hänen katsotaan vetäytyneen tai paenneen taistelusta ja menettäneen mahdollisuutensa urotekoihin. Mutta ehkä on parempi elää häpeässä kuin kuolla kunniaassa.

5. Uroteot

Kun seikkailijaryhmä on aiheuttanut viholliselle säädetyn taisteluarvon edestä tappioita, ei tapah- tumahaittoja enää heitellä, eikä heille tule uusia vastustajia elleivät he sellaisia hae. Vihollisistaan selviytyneet seikkailijat voivat nyt auttaa yhä taistelevia tovereitaan. Kun kaikki eloonjääneet ja tähän asti taistelussa mukana pysyneet seikkailijat ovat vapaat, siirrytään urotekoihin.

Suurten taisteluiden ajanmittaus ei toimi samalla tavalla kuin tavallisen taistelun. Riippumatta siitä kuinka monta erää seikkailijat äsken taistelivat, taistelu on nyt puolivälissä. Jos sotilaita on tuhansia, se voi tarkoittaa että on taisteltu jo useampi tunti ja että siinä on ollut välissä uudelleenjärjestäytymisiä, rynnäköitä, perääntymisiä, silkasta väsymyksestä johtuneita taukoja ja tilanteita joissa seikkailijat ovat joutuneet takariviin ja tönimään tiensä takaisin eturintamaan. Nyt alkaa myöskin käydä ilmeiseksi se miten taistelussa tulee käymään, eli onko edessä voitto, tasapeli, vaiko tappio, ja kuinka suuri sellainen. Elleivät seikkailijat puutu asiaan, niin tulee myös lopulta käymään, vaikka taistelun loppumiseen olisikin vielä useampi tunti.

Asiaan puuttuminen tarkoittaa urotekoja, eli sellaisia tekoja, joiden kautta yksittäisillä taistelijoilla voisi olla vaikutusta taistelun lopputulokseen. Koska säännöt eivät käytä pelilautaa, urotekojen mahdollisuudet ovat pelinjohtajan ja pelaajien kekseliäisyyden varassa. Keksityn uroteon toteuttaminen voi olla vaikeaa ja vaarallistakin, mutta taisteltuaan tiensä vihollisjoukon läpi seikkailijat voivat nyt liikkua näiden selustassa ja valita vapaasti minne menevät.

Jokainen onnistuneesti suoritettu uroteko muuttaa taisteluheiton heittotulosta +/- 1...3 seikkailijoiden kannalta edulliseen suuntaan, riippuen tietysti uroteon laadusta.

Pahassa paikassa niitä voidaan tarvita useampi.

Eli jos seikkailijat ovat alivoimaisella puolella ja taisteluheittotulos on 10 lupaa viholliselle selkeää voittoa, tarvitaan kaksi tyypillisen vaikuttavaa (+2) urotekoa pudottamaan se 6:een, jolloin kyseessä olisi seikkailijoiden puolelle edullinen tasapeli. Kolmas uroteko pudottaisi sen 4:ään, jolloin seikkailijoitten alivoimainen saisi uroteoista niin paljon tukea ja rohkaisua että se ajaisi ylivoimaisen vihollisen pois taistelukentältä ja aiheuttaisi sille raskaat tappiot.

Esimerkkejä uroteoista:

Seikkailijat puolustavat linnaa ja kiipeävät tyhjiksi jääneitä piiritystikkaita alas valtaavat vihollisen katapultin, ampuvat polttoammuksen vihollisen piiritystorniin tai pääportin edessä parveilevien vihollisten niskaan, ja palaavat takaisin muurille.

Seikkailijat näkevät vihollisjohtajat tarkkailmassa taistelua läheisellä kukkulalla. Jos he lähtevät heitä päin, heidän henkivartijansa (kokenut ritari per seikkailija) karauttavat heitä vastaan peitset tanassa. Jos edes osa heistä pääsee vartijoista ohi tai läpi, on vihollisjohtajien paettava häntä koipien välissä.

Seikkailijat hiipivät vihollisten aution leirin läpi ja onnistuvat kiertämään vihollisen torvensoittajien taakse. Vangitsemalla torvensoittajan ja pakottamalla hänet soittamaan perääntymissignaali he voivat saada aikaan melkoista hämmennystä ja joukko- paon vihollisten keskuudessa.

Linnaan hyökänneen armeijan mukana tulleet seikkailijat ovat taistelleet tiensä muurin harjalle ja hyökkäävät nyt portti- torniin. Jos he onnistuvat valtaamaan sen hetkeksi, he voivat pudottaa nostosillan, jolloin oman armeijan muurinmurtaja pääsee linnan portin kimppuun.

Rintamasta läpi päässyt seikkailija juoksee tai ratsastaa kilpensä taakse kyyristyneenä vihollisen jousimiesten edestä, kädessään savuastia. Savumuuri peittää jousimiesten näkyvyyden muuhun taisteluun, jolloin he rynnistävät eteenpäin päästäkseen savumuurin läpi. Tällöin toinen pelihahmo usuttaa haastavalla *Sotataito* -heittolla koko joukon omia sotilaita ratsumiehiä savusta esiin juoksevien jousimiesten kimppuun ja niittävät jousimiehet maahan.

Seikkailijat tunkeutuvat vihollisten lähes tyhjään leiriin, surmaavat vanginvartijat ja vapauttavat vangit. Nämä etsivät leiristä kaiken terävän ja hyökkäävät sitten ylläköllä vihollisen selustaan.

Vihollisten kuormaston vankkurit ovat kukkulalla rintaman takana. Seikkailijat rynnistävät sinne, ajavat ajurit pois, sytyttävät vankkurit tuleen ja lähettävät vierimään rinnettä alas, suoraan vihollisen selustaan.

6. Taistelun jälkeen

Voitto tai häviö, tappioilta tuskin välttyään. Jos armeija on yhä olemassa (eli se ei hajonnut vihollisen hyökkäyksen voimasta), se on kärsinyt tappiota. Tappioiksi lasketaan kuolleet, haavoittuneet, taistelukentältä paenneet, hajalle joutuneet ja niin edespäin. Näin laskien tappioita tulee melko paljon, mutta suurin osa niistä palautuu seuraavien päivien ja viikkojen aikana, jos armeija saa levätä ja on kunnolla muonitettu.

Tappioheitot lukevat taisteluheiton lopputulosten perässä, ensimmäinen luku sille puolelle jonka näkökulmasta taisteluheitto tehtiin, toinen vastapuolelle.

Tappioita ovat heittotulos x 3% miesvahvuudesta, ja koskevat kaikkia joukko-osastoja ja sotilastyyppejä.

Armeija, jossa on 60 raskasta ratsuväkisotilasta, 200 raskasta jalkaväkisotilasta, 50 varsijousimiestä ja 500 maajussia ajaa vihollisen pakoon, mutta oma kahden nopan tappioheitto on antaa tuloksen 8. $8 \times 3\%$ on 24%. Sen mukaisesti ratsusotilaita on menetetty 14, jalkaväkeä 48, varsijousimiehiä 12 ja maajusseja 120. Samalla armeijan TA, alunperin 1730, on myös pudonnut lähes neljänneksellä, arvoon 1318.

Vaihtoehtoinen sääntö:

Tappioheiton voi tehdä myös jokaiselle joukkotyypille erikseen, jolloin tulos on realistisempi, mutta edellyttää enemmän heittelyä ja laskemista.

Tappioista toipuminen:

Armeija joka taistelee omalla tukialueellaan ja voi saada täydennystä (eli ei esim. ole piiritetty), saa 3/4 tappioista takaisin. Jos sen lisäksi on mahdollista palkata lisää palkkasotureita tai värvätä enemmän väkeä, tappiot voidaan kattaa kokonaan ja armeija voi jopa kasvaa, etenkin jos viimeisin taistelu oli voitokas. Armeija joka on vieraalla maalla tai muuten eristetty tukialueestaan saa puolet tappioistaan takaisin. Palkkasotureita voi olla mahdollista palkata, mutta muu värväys ei yleensä onnistu.

Lepäävän armeijan tappioprosentti pienenee yhdellä per päivä, marssivan armeijan tappioprosentti yhdellä per kaksi päivää, kunnes kokonaispaulautumisen mukainen määrä on saavutettu.

Edellisten esimerkkien armeija on vihollisen maalla ja marssii pakoon lähteneen vihollisen perässä. Sen tappioprosentti oli 24%, mutta pienenee yhdellä per kaksi marssipäivää, kunnes 24 marssipäivän jälkeen tappioprosentiksi jää 12%, kuolleina ja pysyvästi haavoittuneina. Se on armeijan uusi koko.



