

# DBA - RRR



**DBA – Renaissance 1500 - 1700**

**Version 1.2 – (März 2011) nach Tony Aguilar**

Die vorliegenden Regelerweiterungen ermöglichen DBA-Schlachten in der Renaissance nach DBA2.2-Regeln mit den folgenden Anpassungen. Etwas DBA-Spielpraxis ist sehr vorteilhaft, aber nicht Bedingung. Zur Umrechnung und für Hintergrundinformationen von bestimmten DBR-Armeen wurden die DBR-Armeelisten verwendet. Bereits geschrumpfte, spielbereite Armeelisten sind im Anhang zu finden.

Wie bei DBA können auch nach diesen Regeln Figuren des bevorzugten Massstabs verwendet werden, solange die Bedingungen für beide Parteien gleich bleiben. Da weltweit sehr viele Spieler 15mm Figuren verwenden, beziehen sich die folgenden Entsprechungen auf diesen Standard, können aber für grössere Figuren hochgerechnet werden.

Für die Zeit der Renaissance wird der Truppentyp Artillerie in 2 verschiedene Truppentypen gegliedert.

### NEUE TRUPPENTYPEN

Die unter DBA genutzten Truppentypen werden weiterverwendet. Zusätzlich werden „modernere“ eingeführt.

**Pistolen (Pi)** – Europäische Panzerreiter mit Pistolen, die gegnerische Truppen sowohl auf Distanz plänkelnd, als auch im direkten Sturmangriff dezimieren konnten. Dazu gehören die leichten deutschen Reiter oder die schweren Kürassiere nach holländischem Vorbild. In den alten DBR-Listen sind das Pistolen (S) und (O). 4 Figuren pro Reitereibase

**Schützen (Sh)** – In dichten Formationen operierende Fusstruppen mit Feuerwaffen wie Handbüchsen oder Musketen. Üblicherweise in Verbindung mit Pikenkämpfern eingesetzt. Reichweite: 200 Schritt – 4 Figuren pro 2cm tiefe Base

**Dragoner (Dr)** – Dragoner zogen zwar beritten in die Schlacht, kämpften als berittene Fusstruppen mit Feuerwaffen, gelten aber als fernkampffähiges Fussvolk. Reichweite: 200 Schritt – 3 Fussfiguren + Pferdehalter pro 4cm-Base

**Plänkler (Pl)** – Plänkeldes Fussvolk mit Fernkampfwaffen. Wie unter DBA, können Renaissance-Plänkler in der 1. Runde der Schlacht mehrere Bewegungen ausführen, sowie eigenes Fussvolk von hinten unterstützen. Reichweite: 200 Schritt – 2 Figuren pro 2cm-Base

**Artillerie (Art)** – Kleinere beweglichere Stücke wie Orgelgeschütze, Lederkanonen, leichte Galopper-Geschütze, auf Kamelen montiert, schießt jede Runde, kann für nur 1 Punkt bewegt werden. Reichweite: 200 Schritt

**Bombarde (Can)** – Das sind die grossen recht unbeweglichen Geschütze, die 2 Punkte pro Bewegung verbrauchen, 800 Schritt weit in der eigenen Runde schießen

### UMKLASSIERUNGEN

Einige Truppentypen von DBR mussten für DBArr angepasst werden.

**Lancers (Ln), Pistols (F)** - werden als Ritter behandelt

**Sipahis (Si)** - werden als Reiterei behandelt

**Warband (I)** - werden zu Hilfstruppen umklassiert

### DURCHDRINGEN

Berittene Truppen können sowohl während einer taktischen Bewegung, als auch bei einer Flucht, nach der vollendeten Rückprallbewegung Plänkler oder Dragoner durchdringen. Plänkler oder Dragoner können alle eigenen Truppentypen durchdringen. Schützen können Schützen, Piken, Klingen, Plänkler oder Dragoner durchdringen oder von diesen durchdrungen werden. Aber nur dann, wenn das durchdrungene Element genau in dieselbe oder entgegengesetzte Richtung weist und genug Platz und Bewegungsweite verfügbar ist, um die Bewegung vollständig auszuführen.

Zurückprallende Berittene können eigenen Elemente solange durchdringen, solange diese in derselben Richtung ausgerichtet sind, unmittelbar nach dem ersten so durchdrungenen Element genug Platz ist und es sich beim zurückprallenden Element um Berittene handelt.

Auf dieselbe Art können Klingen durch Klingen dringen. Piken, Schützen oder Bogenschützen können so durch Klingen dringen. Plänkler können so durch alle eigenen Truppen ausser Plänkler dringen.

Niemand kann durch Elefanten oder Piken dringen.

TRUPPENTYPEN	KAMPFFAKTOREN		BEWEGUNG			Schussweite
	Fussfolk	Berittene	Gut	Schwer	Strasse	
Artillerie	+4	+4	200	-	400	400
Bogenschützen	+2	+4	200	200	400	200
Bombarden	+4	+4	200	-	400	800
Dragoner	+3	+2	400	200	400	200
Elefanten	+4	+5	300	200	400	
Hilfstruppen	+3	+2	300	300	400	
Kamelreiter	+2	+4	400	200	400	
Klingen	+5	+3	200	200	400	
Kriegswagen	+4	+4	200	-	400	200
Leichte Reiterei	+2	+2	500	200	500	
Piken	+3	+4	200	200	400	
Pistolen	+4	+4	300	200	400	
Plänkler	+2	+2	300	300	400	200
Reiterei	+3	+3	400	200	400	
Ritter	+3	+4	300	200	400	
Schützen	+4	+4	200	200	400	200
Stammeskrieger/Horden	+3	+2	200	200	400	
Trossknechte/Stadtvolk	+1	+1	-	-	-	

#### Unterstützung der hinteren Reihe des selben Truppentyps

+3 für Piken und +1 für Stammeskrieger in gutem Gelände in frontalem Nahkampf gegen alle Truppen ausser: Reiterei, leichte Reiterei, Bogenschützen oder Plänkler

+1 für Pistolen in frontalem Nahkampf gegen alle

#### Plänklerunterstützung

+1 im Nahkampf gegen berittene Truppen oder Stammeskrieger addieren; Klingen und Hilfstruppen für ein von hinten unterstützendes Element Plänkler. Auf die gleiche Weise wird nicht nur das vordere Element, sondern auch das links und rechts benachbarte unterstützt.

#### Flankenunterstützung

Ein eigenes, im vollen Flankenkontakt benachbartes Element zählt als Flankenunterstützung, sogar wenn es sich auch in Nahkampf befindet

+1 für Schützen mit Flankendeckung von Piken oder Pistolen im Nahkampf gegen Berittene oder Stammeskrieger

-1 für Berittene im Nahkampf mit Piken oder Pistolen welche Flankendeckung von Schützen oder Dragonern erhalten

+1 für Schützen, Artillerie oder Bombarden unterstützt von Artillerie

#### TAKTISCHE FAKTOREN:

+3 Stadtvolk im BUA, oder Fusstruppen, die es bemannt haben bei Beschuss + Nahkampf

+2 Trossknechte + Fusstruppen die das eigene Lager verteidigen

+1 beigefügter Befehlshaber bei Beschuss und Nahkampf

+1 im Nahkampf gegen hügelabwärts stehende Gegner

+1 Verteidigung von Uferbänken nichtseichter Flüsse abseits von Strassen

-1 für jede Überlappung und jeden Flanken- und Rückenkontakt

-1 unter Beschuss für jedes 2. oder 3. schiessende gegnerische Element

-2 Berittene + Fusstruppen im Nahkampf im schweren Gelände, ausser Hilfstruppen, Plänkler, Schützen, Bogenschützen oder Dragonern

-2 Berittene im Nahkampf mit Gegnern, die sich im schweren Gelände befinden

**KAMPFERGEBNISSE**

<b>Eigene Punktzahl kleiner, aber mehr als die Hälfte des Gegners</b>	
Artillerie/Bombarden	Vernichtet im Nahkampf, sonst Zurückprallen
Befehlshaber	Zurückprallen
Bogenschützen	Vernichtet durch Berittene, sonst Zurückprallen
Dragoner	Vernichtet durch Ritter oder Pistolen in gutem Gelände, sonst Zurückprallen
Elefanten	Vernichtet durch Hilfstruppen, leichte Reiterei oder durch Beschuss von Artillerie, fliehen vor Beschuss von Schützen, sonst Zurückprallen
Hilfstruppen	Vernichtet durch Ritter in gutem Gelände, sonst Zurückprallen
Horden	Vernichtet als Lager-Besatzung, durch Elefanten oder Ritter in gutem Gelände, durch Stammeskrieger die kein Lager bemannen und durch Beschuss, sonst keine Wirkung
Klingen	Vernichtet durch Ritter in gutem Gelände, durch Stammeskrieger die kein BUA oder Lager bemannen sonst Zurückprallen
Kriegswagen	Vernichtet durch Beschuss von Artillerie, Elefanten oder als BUA- oder Lagerbesatzung, sonst keine Wirkung
Leichte Reiterei	Flucht vor Artillerie, oder in schwerem Gelände, sonst Zurückprallen
Piken	Vernichtet durch Elefanten, Ritter, leichte Reiterei oder Pistolen in gutem Gelände, oder durch Stammeskrieger die kein BUA oder Lager bemannen sonst Zurückprallen
Pistolen	Vernichtet durch Ritter, sonst Zurückprallen
Plänkler	Vernichtet durch Dragoner, oder in gutem Gelände durch Berittene sonst Zurückprallen
Reiterei, Kamele	Flucht in schwerem Gelände, sonst Zurückprallen
Ritter	Vernichtet durch Elefanten, leichte Reiterei, oder durch frontal angegriffene Bogenschützen in der 1. Runde, oder in schwerem Gelände, sonst Zurückprallen
Schützen	Vernichtet durch Berittene in gutem Gelände, durch Stammeskrieger die kein BUA oder Lager bemannen, sonst Zurückprallen
Stammeskrieger	Vernichtet durch Elefanten oder Ritter in gutem Gelände, sonst Zurückprallen
Trossknechte + Stadtvolk	Kapitulieren durch Beschuss von Artillerie, vernichtet im Nahkampf, sonst keine Wirkung
<b>Eigene Punktzahl halb oder kleiner</b>	
Reiterei, Pistolen	Flucht vor Piken oder Horden in gutem Gelände, oder durch Artillerie im Nahkampf, sonst vernichtet
Leichte Reiterei	Vernichtet durch Berittene, Artillerie, Bogenschützen oder Plänkler, oder in schwerem Gelände, sonst Flucht
Plänkler	Vernichtet durch Berittene oder Dragoner im guten Gelände, oder durch Bogenschützen, Hilfstruppen oder Plänkler, sonst Flucht
Dragoner	Flucht vor Klingen, Piken, Horden oder Stammeskriegern in gutem Gelände, Zurückprallen vor Artillerie im Nahkampf, sonst vernichtet
Andere Truppen	Zurückprallen durch Artillerie im Nahkampf, sonst vernichtet

### Darstellung der Truppen

Jede Armee besteht aus Pflichtelementen sowie Wahlelementen, zusammen 12, dazu noch der Befehlshaber auf einer gesonderten Base.

Die Geländearten von DBR wurden jenen von DBA2.2 angepasst.

Die folgende Liste enthält Basierungsvorschläge für 15mm Figuren

Truppentyp	emglisch	deutsch	Basentiefe	Figurenanzahl
Artillerie	Gun	Art	40mm	Modell
Bogenschützen	Bw	Bo/AB	20mm	3/ 4
Bombarden	Can	Can	40mm	Modell
Dragoner	Dr	Dr	40mm	3+1
Elefanten	EI	EI	40mm	1+
Hilfstruppen	Ax	Hi	20mm	3
Horden	Hd	Hd	30mm	5/7
Kamelreiter	Cm	Km	30mm	3
Klingen	Bd	KI	15/20mm	3/4
Kriegswagen	WWg	KW	40mm	Modell
Leichte Reiterei	LH	LR	20mm	2
Leichte Kamelreiter	LCm	LR	20mm	2
Piken	Pk	Pk	15/20mm	4
Pistolen	Pi	Pi	30mm	4
Plänkler	Sk	PI	20mm	2
Reiterei	Cv	Re	30mm	3
Ritter	Kn	Ri	30mm	3
Sänften	Lit	Sä	40mm	Modell
Schützen	Sh	Sh	20mm	4
Stammeskrieger	Wb	St	15/20/30mm	3/4/5

DBR-Fussvolk ist jeweils auf 20mm tiefe Basen angeordnet, aber bereits auf 15mm tiefen Basen angeordnetes Fussvolk kann auch verwendet werden.

### Befehlshaber-Element

Da die Feldherren jener Zeit nicht mehr in vorderster Front mitzukämpfen pflegten, beinhaltet jede 12-Element-Armee ein zusätzliches repräsentatives Befehlselement. Während der Partie kann das Modell des Befehlshabers jedem beliebigen Element beigefügt werden.

Befehlshaber werden dargestellt als einzelne berittene Figuren auf 2,5cm-Rundbasen, oder als berittenen Offizier mit Fahnenräger +/oder Offizieren zu Fuss auf einer um 90° gedrehten Base (bei 15mm Figuren ~ 20x40mm). Wo keine berittenen Befehlshaber vorkommen (zB Azteken), kann ein Befehlshaber zu Fuss verwendet werden. Berittene Befehlshaber bewegen sich wie Reiterei mit 400 Schritt pro Runde, jene zu Fuss wie Hilfstruppen mit 300 Schritt.

Befehlshaber sind jeweils **beigefügt** oder **nicht beigefügt**. Zu Beginn einer Partie sind Befehlshaber ihren Leibgarden beigefügt, dargestellt durch das jeweilige Befehlshaber-Element (g), also in der Art von DBA.

Beigefügte Befehlshaber sind jeweils fester Bestandteil des Elements, dem sie beigefügt sind und benötigen keinen zusätzlichen Platz. Das Platzhalterelement kann das jeweilige Wirtelement irgendwie berühren und kann auch beliebig verschoben werden, um zu bewegendenden eigenen Truppen nicht im Weg zu stehen. Wird das Wirtelement beschossen, oder befindet es sich im Nahkampf, geniesst es die Unterstützung von +1 für den beigefügten Befehlshaber. Er erleidet aber auch den Schaden des Wirtelements, kann also mit umkommen.

## DBA - RRR Version1.21

Beifügen oder Entfernen des Befehlshabers kostet jeweils 1PIP. Zur gewürfelten Anzahl Bewegungen, bekommt jeder Spieler pro Runde eine kostenlose Bewegung für seinen nicht beigefügten Befehlshaber, die aber nicht zum Beifügen oder Entfernen verwendet werden darf.

Nicht beigefügte Befehlshaber können keine gegnerischen Truppen angreifen, verteidigen sich aber unter Beschuss und im Nahkampf mit +2, bilden keine eigene ZOK und ignorieren die ZOK des Gegners.

Nicht beigefügte Befehlshaber pralle zurück bei einer geringeren Augenzahl und werden vernichtet, wenn das Kampfergebnis des Gegners doppelt so hoch ist, verursachen aber denselben Schaden bei gegnerischen Truppen