

# Armee Organisation

Die Armeen der einzelnen Reiche sind nach einem Grundschemata organisiert. Dieses Schema wird mehr oder weniger ausgeprägt von jeder Armee verwendet.

- Befehlshaber , mit unterschiedlichen Rechten und Pflichten
- Regiment(er), als Organisationseinheit
  - Kompanie
    - Rotte
- Einheiten , mit unterschiedlicher Ausrüstung und Kampfstärke
- Ausrüstung , für Einheiten und Einrichtungen
- Einrichtungen, als Aufbauten oder Gebäude einer Armee
- Unterstützung , durch nichtkämpfende Einheiten

In diese Kategorien lassen sich die Armeen untergliedern.

Die Armee eines Reiches wird von einem Heerführer oder einem SC im Rang eines Feldherrn

## Regimenter

### Befehlshaber

- Heerführer / General, führt die Armee eines Reiches
  - Kommandant, führt ein Regiment und/oder befehligt eine Befestigungsanlage (Oberst)
    - Offizier, führt eine Kompanie mit Soldaten unterschiedlichen Typs und befehligt eine Stellung (Hauptmann)
      - Corporal, führt eine Einheit von bis 9 Soldaten des gleichen Typs

In den einzelnen Armeen der Reiche sind *nicht* alle diese Posten gleichstark ausgestattet!

Es kann mehrere Heerführer in der Armee eines Reiches geben.

### Struktur eines Regiments

- Regiment
  - Kommandant führt das Regiment
    - Regimentkasse
    - Ausbilder mit Ausbildungsrotte(n)
    - Magier
    - Medicus
    - Offiziere, ohne Kommando (Ritter)
    - Regiment Tross
    - Hauptlager
    - Ausrüstung
    - Transport

- Gebäude
- Kampfeinheiten/Kompanie(n)

## Standorte

Ein Garnison-Regiment kann einen festen Standort , eine Garnison, haben, dann gehören Gebäude und Einrichtungen zu diesem Regiment.

Ein Feld-Regiment ist fuer eine Kampffaktion zusammengestellt und hat keine Gebäude, sondern einen Tross in dem alle notwendigen Einrichtungen mitgeführt werden.

Ein Regiment wird geführt von einem Kommandant oder einem SC im Rang Kriegsherr

## Struktur einer Kompanie

Eine Kompanie bildet eine organisatorische Grundeinheit. Eine solche Einheit kann allein ins Feld geschickt werden. Die Kompanie hat alle Einrichtungen zur Versorgung der Kämpfenden Truppen definiert. Die Soldaten erhalten ihren Sold im allgemeinen auch von ihrem Kompaniechef.

Eine Kompanie kann unterschiedlichste Grössen haben und aus unterschiedlichen Einheitentypen bestehen. Im allgemeinen werden Kompanien aber aus einem Einheitentyp zusammengesetzt.

- Kompanie
  - Offizier
  - Magier (optional)
  - Medicus (optional)
  - Kompanie Tross
  - Lager
  - Ausrüstung
  - Transport
  - Kampfeinheiten/Rotte
  - 9 Rotten a 10 Einheiten = 90 kämpfende Soldaten

Eine Kompane wir geführt von einem Offizier oder einem SC im Rang Krieger

## Struktur einer Rotte

Eine Rotte bildet sich aus 9 Soldaten + 1 Corporal des gleichen Typs. Diese werden als eine Kampfeinheit betrachtet und bewegt und bewertet. Alle diese Soldaten sind 'gleich' ausgerüstet.

Eine Rotte wird geführt von einem Corporal oder SC im Rang Soeldner

## Einheiten

- Miliz (MI) (*zählt nicht zu den Soldaten, sondern eher als Polizisten*)

- Schützen (SC)
- Leichte Infanterie (LI)
- Schwere Infanterie (SI)
- Ritter (RI)
- Sondereinheiten (SE)

## Ausrüstung

- Ausrüstungskisten für Einheiten pro Typ , nicht jedem zugänglich (General)
  - Miliz, (Waffe / Rüstung )
  - Schützen, (Waffe / Rüstung )
  - Infanterie, (Waffe / Rüstung )
  - Ritter, (Waffe / Rüstung )
  - Sondereinheiten , (Waffe / Rüstung )

## Einrichtungen

- Gebietskontrollpunkte, festinstallierte Kontrollpunkte je 1x pro Gebiet
- Kontrollpunkte, frei aufstellbar
- Catapulte, schießt automatisch auf Feinde
- Heilersteine, heilt Verletzte im Umkreis
- Runenkreise, lädt Runensteine wieder auf
- Terrorsteine, belegt Feinde im Umkreis mit einem Bann
- Lageplan, zeigt die Armeestatistik
- Armeekonto, zeigt den Kontostand und ermöglicht Einzahlungen
- Armee Lagerkiste, nimmt beliebige Gegenstände auf und bucht deren Wert auf das Armeekonto

## Unterstützung

- Hauptquartier HQ
  - Adjudanten zum Eintritt in die Armee
  - Anwerber für die einzelnen Einheitentypen
    - Miliz
    - Leichte Infanterie
    - Schwere Infanterie
    - Schützen
    - Sondereinheiten
  - Lageplan , zeigt die Armeestatistik
  - HQ Symbol, (SL)
- Zeughaus
  - Zeugmeister
    - mit Verkauf von Armeeausrüstung
    - Baupläne für Einrichtungen
    - Catapultmunition
    - Runensteine
    - mit Auslieferung von Einheitenrüstung pro Einheitentyp
- Lazarett
  - Heiler

- mit Verkauf von Heilmitteln
- zur Versorgung der Schwerverletzten

From:

<http://www.draskoria.de/> - **Draskoria Wiki**

Permanent link:

[http://www.draskoria.de/doku.php?id=millitaer:armee\\_organisation](http://www.draskoria.de/doku.php?id=millitaer:armee_organisation)

Last update: **2013/08/24 06:24**