

ÜBERSICHTSBLATT 4

Kampagnen/Feldzüge

Geländart

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld
	Ebene	1
	Hügel	2
	Wald	2
	Fluss	2 zum Übersetzen
	Sumpf	2
	Straße	1
	Dorf	1
	Stadt	1
	Burg	1
	Priorei	1

Spielrunde

Both factions complete each step before they continue to the next:

- > Checking the supply status of all groups with 10 soldiers or more (see § 8.4)
 - > Reorganisation of groups on the same hex (see § 8.1)
 - > Payment of ransoms for noble prisoners (see § 15.8)
 - > Creation of supply convoys in settlements or castle hexes and resource transfer (see § 12)
- Movement is then performed, along with any ensuing encounters, according to the prestige of the nobles; the noble with the highest prestige playing first, then the next, etc. When 2 nobles of opposite factions have the same prestige level, the group with the highest number of characters plays first. Groups with no prestige level play last with priority given to the group with the highest character count. Encounters can lead to tactical battles or sieges.

Loyalität prüfen

Ergebnis	Loyalität
1	Anjou
2	Anjou
3	Anjou
4	Anjou
5	Neutral
6	Neutral
7	Royalist
8	Royalist
9	Royalist
10	Royalist

Anpassung des Loyalitätswurfes

Ansehen des Adligen:

Ansehen	Royalist	Anjou
1 or 2	-2	+2
3 or 4	-1	+1
5 or 6	0	0
7 or 8	+1	-1
9 or 10	+2	-2

Größe der Gruppe:

Differenz zum aktiven Spieler	Royalist	Anjou
10 oder mehr	+2	-2
5 bis 9	+1	-1
-4 bis +4	0	0
-5 bis -9	-1	+1
-10 oder weniger	-2	+2

Einem Kampf ausweichen

Wirf 1W10 und modifiziere:

Reiter: -1; gepanzert: -1; verletzt: +2

Wurf	Ergebnis
1	-
2	-
3	-
4	-
5	gefangen genommen
6	gefangen genommen
7	gefangen genommen
8	verletzt
9	verletzt
10	tot

Verwaltung der Dörfer

Je höher der Ressourcenlevel einer Siedlung, desto mehr Kämpfer sind zu erwarten bzw. verfügbar.

Verteidiger im Dorf

Ressourcen-level	Zahl der Verteidiger				
	Fernkämpfer	Bauern	Leichte Infanterie	Leichte Reiterei	Schwere Reiterei
1	1	4			
2	1	4	1		
3	1	4	1	1	
4	2	5	1	1	
5	2	5	2	1	
6	2	5	2	2	
7	3	6	2	2	1
8	3	6	3	2	1
9	4	7	3	3	2
10	5	8	4	3	2

Verteidiger in der Klostersiedlung

Ressourcen-level	Zahl der Verteidiger			
	Mönche	Fernkämpfer	Bauern	Leichte Reiterei
1	1	4		
2	1	4	1	
3	1	4	1	1
4	2	5	1	1
5	2	5	2	1
6	2	5	2	2
7	3	6	2	2
8	3	6	3	2
9	4	7	3	3
10	5	8	4	3

Plünderungen

Ressourcen-level	Plünderungsergebnis
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

Rekrutierung

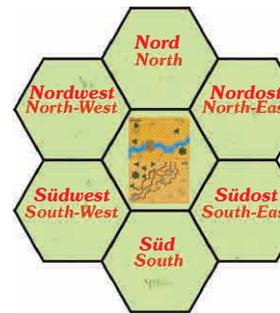
Ressourcen-level	Rekruten
1	0
2	0
3	0
4	1 Einheit
5	1 Einheit
6	2 Einheiten
7	2 Einheiten
8	3 Einheiten
9	3 Einheiten
10	4 Einheiten

Abhängig von Loyalität und verfügbaren Ressourcen kann ein Adliger für £1 pro leichter Infanterie oder £0.5 pro Bauer eine oder mehrere Einheiten rekrutieren.

Orientierung der Feldzugs- und taktischen Spielpläne



> 30 oder weniger Einheiten: 1 Spielplan



> 31 bis 60 Einheiten: 2 Spielpläne

Zusammensetzung der Kampfgruppen

Bei mehr als 12 Einheiten zählt man die Zahlen mehrerer Zeilen zusammen, wobei man so oft wie möglich die Zeile "10" für je 10 Einheiten benutzt.

Anglo-Normannen

Gesamtstärke	Fernkämpfer	Leichte Infanterie	Mittelschwere Infanterie	Leichte Reiter	Mittelschw./Schwere Reiter
3	1	2			
4	1	2	1		
5	1	2	1	1	
6	1	2	1	1	1
7	2	2	1	1	1
8	2	2	2	1	1
9	2	2	2	1	2
10	2	2	3	1	2
11	2	2	3	1	3
12	2	3	3	1	3

Waliser

Gesamtstärke	Wurfspeere	Bogenschilden	Leichte Infanterie	Mittelschwere Reiter
3	1	2		
4	1	2	1	
5	1	2	2	
6	1	3	2	
7	2	3	2	
8	2	3	3	
9	2	3	3	1
10	2	3	4	1
11	2	3	4	2
12	2	4	4	2

Flamen

Gesamtstärke	Leichte Infanterie	Armbrustschützen
3	3	
4	4	
5	5	
6	6	
7	6	1
8	7	1
9	8	1
10	8	2
11	9	2
12	10	2



The Anarchy