

The Anarchy

*Die Zeit der Anarchie
Belagerungseign für die Spiele des normannischen Zyklus*



Inhalt



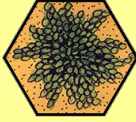
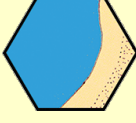
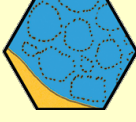
1. Kampf in offenem Gelände.....	5
1.1. Geländearten.....	5
1.2. Die Stabschleuder.....	5
1.3. Die Ochsen.....	5
1.4. Eine Person gefangen nehmen	6
1.5. Kampftabellen.....	6
2. Die Priorei	7
2.1. Geländearten.....	7
2.2. Baugerüste.....	7
2.2.1. Geländeart	7
2.2.2. Einschränkungen für Bewegung und Fernkampf.....	8
2.3. Die Kirchentür.....	8
2.3.1. Die Tür öffnen oder schließen.....	8
2.3.2. Die Tür einschlagen	8
2.3.3. Die Tür anzünden.....	8
3. Die normannische Burg	9
3.1. Die Geländearten	9
3.2. Das Burgtor.....	9
3.2.1. Die Brücke	10
3.2.2. Hölzerne Verteidigungsanlagen anzünden	10
3.2.3. Hölzerne Verteidigungsanlagen zertrümmern.....	10
3.3. Hurden	10
3.3.1. Beschreibung und Aufbau	10
3.3.2. Geländeinformation	11
3.3.3. Bewegung	11
3.3.4. Deckung	11
3.3.5. Fernkampf	11
3.3.6. Schutz vor Belagerungsmaschinen.....	12
3.3.7. Hurden und Rammböcke	13
3.3.8. Schutz vor Feuer.....	13
3.3.9. Nahkampf	13
3.4. Der Burggraben.....	13
3.4.1. Fernkampf aus dem Graben heraus.....	13
3.4.2. Fernkampf gegen Personen im Graben.....	13
3.4.3. Deckung	13
3.5. Schutzwand (Pluteus)	14
3.5.1. Schutzwände bewegen	14
3.5.2. Frontbereich und Deckung	14
3.5.3. Einschränkungen für Bewegung und Fernkampf.....	14
3.5.4. Einschränkungen für den Nahkampf.....	14
3.6. Verschiedenes.....	14
3.6.1. Die Tore	14
3.6.2. Leitern	14
3.6.3. Erzwungener Rückzug	14
4. Angriff auf die Burg.....	15
4.1. Der Belagerungsturm.....	15
4.2. Der Belagerungsturm.....	15
4.2.1. Beschreibung	15
4.2.2. Höhe des Belagerungsturms	16
4.2.3. Deckung	16
4.2.4. Den Belagerungsturm bewegen	16
4.2.5. Bewegung im Innern des Belagerungsturms	16
4.2.6. Einschränkungen für den Fernkampf.....	17

4.2.7.	Vom Belagerungsturm aus schießen	17
4.2.8.	Bewegung und Nahkampf vom Belagerungsturm aus.....	17
4.2.9.	Den Belagerungsturm in Brand setzen	17
4.3.	Kessel mit siedendem Öl.....	18
4.3.1.	Wirkungsweise	18
4.3.2.	Bewegung	18
4.3.3.	Ergebnis eines Angriffs mit siedendem Öl	18
4.4.	Die Balliste	18
4.4.1.	Wirkungsweise	18
4.4.2.	Bewegung	19
4.4.3.	Einschränkungen für den Fernkampf.....	19
4.4.4.	Einschränkungen für die Bewegung.....	19
4.5.	Steine werfen.....	19
4.5.1.	Aufbau	19
4.5.2.	Den Steinvorrat bewegen.....	19
4.5.3.	Wurffrequenz	19
4.5.4.	Wurfergebnis	19
5.	Die Belagerungsmaschinen	20
5.1.	Die Mangonel.....	20
5.1.1.	Funktion und Wirkung.....	20
5.1.2.	Benutzung in taktischen Szenarien	20
5.1.3.	Beschädigte Mangonels reparieren	20
5.2.	Der Rammbock.....	20
5.2.1.	Den Rammbock bewegen	20
5.2.2.	Bewegung unterhalb des Rammbocks	21
5.2.3.	Funktion und Wirkung.....	21
5.2.4.	Fernkampf und Deckung	21
5.2.5.	Mauern mit Hurden	21
5.2.6.	Nahkampf am und im Rammbock.....	21
5.2.7.	Den Rammbock anzünden	21
5.3.	Das Schutzdach.....	21
5.3.1.	Deckung	21
5.3.2.	Das Schutzdach bewegen	22
5.3.3.	Bewegung unterhalb des Schutzdachs	22
5.3.4.	Einschränkungen für den Fernkampf.....	22
5.3.5.	Das Schutzdach anzünden.....	22
6.	Burgmauern zerstören.....	23
6.1.	Geländearten.....	23
6.2.	Die Angriffsmethoden.....	23
6.3.	Minen	23
6.3.1.	Ein Schutzdach bauen.....	23
6.3.2.	Minierarbeiten	23
6.3.3.	Ergebnis der Minierarbeiten.....	23
6.3.4.	Die Wand zum Einsturz bringen	24
6.3.5.	Die Minierarbeiten beschleunigen	24
6.3.6.	Gegenminen	24
6.3.7.	Das Schutzdach zerstören.....	24
6.3.8.	Belagerungstage und taktische Szenarien	24
6.4.	Zerstörte Mauern/ Geröll.....	25
6.4.1.	Geröllmarker	25
6.4.2.	Fernkampf und Deckung	25
6.4.3.	Bewegung auf Geröll.....	25
7.	- Ablauf einer Belagerung.....	26
7.1.	Spielverlauf.....	26
7.1.1.	Verfügbare Vorräte ermitteln	26
7.1.2.	Zufällige Ereignisse	26
7.1.3.	Initiative	26
7.1.4.	Wirksamkeit der Blockade	27

7.1.5. Genesung der Verletzten	27
7.2. Das Belagerungsprotokoll.....	27
7.3. Zerstören der Festung.....	27
7.3.1. Zerstörungsgrad	27
7.3.2. Ablauf der Zerstörung	28
7.3.3. Einreißtabelle	28
7.3.4. Folge des Schadens.....	28
7.4. Belagerungsgerät bauen.....	28
7.5. Feuer im Belagerungskrieg.....	29
7.5.1. Holzkonstruktionen anzünden	29
7.5.2. Folgen eines Brandes.....	29
7.6. Tagesaktionen.....	29
7.7. Aktionen	29
7.7.1. Aktion 1: Sturmangriff!	29
7.7.2. Aktion 2: Ausfall gegen das Feldlager des Belagerers	31
7.7.3. Aktion 3: Ausfall zur Versorgung.....	31
7.7.4. Aktion 4: Minen und Gegenminen.....	32
7.7.5. Aktion 5: Entscheidungsschlacht.....	32
7.8. Die Belagerten kapitulieren.....	32
7.8.1. Tabelle „Aufgeben“	33
7.9. Tabelle der Zufallseignisse.....	34

1. Kampf in offenem Gelände

1.1. Geländearten

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	Ebenes Gelände	1	Keine	0
	Gebüsch	2 - Fußtruppen 4 - Pferde	Leicht	-
	Baum	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehrbar	Leicht	-
	Abhang	2 - Fußtruppen 4 - Pferde	Mittel, wenn der Schuss die Kante passiert	-
	Strand	1	Keine	0
	Flaches Wasser	2	Leicht	-
	Tiefes Wasser	4 - Fußtruppen Nicht begehrbar für Pferde und Gepanzerte	Leicht, falls der Schütze nicht in einem Nachbarfeld ist	-
	Furt	2	Keine	0

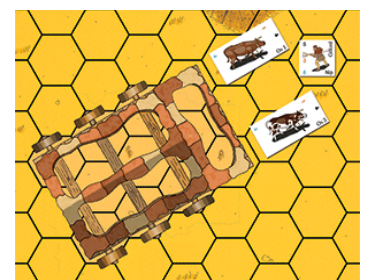
1.2. Die Stabschleuder

Mit dieser Schleuder für Steine oder Brandsätze kann man über hohe Hindernisse wie Bäume oder Mauern hinweg schießen. Um das Trefferfeld zu ermitteln, benutzt man die Tabellen für Belagerungsmaschinen. Aufgrund der bogenförmigen Schussbahn kann eine Stabschleuder nur Ziele treffen, die mindestens 3 Felder entfernt sind.



1.3. Die Ochsen

Belagerungsmaschinen wie Minierdach, Rammbock und Belagerungsturm werden von einem Ochsesgespann gezogen. Um eine dieser Maschinen bis zu 4 Felder pro Zug zu bewegen, braucht man 2 Ochsen und benachbart zu jedem einen Führer (einer genügt, wenn er beiden Ochsen benachbart ist). Mit weniger Ochsen oder ohne Führer bewegt sich das Gespann nicht. Um einen Ochsen ein- oder auszuspannen, benötigt eine Person



einen ganzen Zug, in dem sie nichts anderes tun darf.

Hinweis: Belagerungsmaschinen können auch durch Personen geschoben werden, siehe § 5.

1.4. Eine Person gefangen nehmen

Greifen mehrere Personen einen Ritter oder Adligen im Nahkampf mit einer Punktdifferenz von 60 oder mehr an, und ist dem Angegriffenen keine Person der eigenen Partei benachbart, kann man ihn gefangen nehmen. Um festzustellen, ob er sich ergibt, würfelt man mit einem Würfel:

- > von 1 bis 4: Die Person ergibt sich;
- > von 5 bis 10: Die Person kämpft mutig weiter!

Ergibt sich die Person, benutzt man für ihn die Werte der Spielsteinseite „verletzt“. Er muss von da an durch mindestens 2 Soldaten bewacht werden, die sich beide in Feldern aufhalten, die dem Gefangenen benachbart sind (er bewegt sich mit ihnen). Er ist endgültig gefangen, sobald seine Wächter ihn bis zu einem Spielfeldrand gebracht haben.

Unter den folgenden Bedingungen kann der Gefangene in seiner Bewegungsphase versuchen, sich zu befreien:

- > Falls seine Eskorte nicht mehr vollständig benachbart zu ihm ist, warum auch immer (Unaufmerksamkeit, Tod, erzwungener Rückzug).
- > Falls ein Mitglied seiner Eskorte im Nahkampf angegriffen wird. In diesem Fall kann der Gefangene nicht fliehen, sich aber am Kampf beteiligen (nach den normalen Kampfregeln).
- > Wenn seine Eskorte als Folge eines Kampfes nur noch aus 1 Soldat besteht, kann er einen Fluchtversuch machen, auch wenn der verbleibende Bewacher in einem angrenzenden Feld ist.

Wenn der Gefangene nicht tatsächlich verletzt, kann er seine ursprüngliche Kampfstärke zurückbekommen, indem er sich einen vollen Zug ohne andere Aktionen benachbart zu einem toten oder bewusstlosen Soldaten aufhält, um sich neu zu bewaffnen.



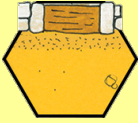

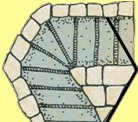





1.5. Kampftabellen

Die Tabellen wurden für die höheren Differenzwerte tödlicher gestaltet, indem die Abschnitte verkürzt wurden und in den Spalten 9-12 und 13-20 die Ergebnisse angepasst wurden, die für den Angreifer zu ungünstig waren.

Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt bereits die Szenarios 1 bis 4 spielen.

2. Die Priorei


2.1. Geländearten

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	Im Gebäude	1 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehrbar (außer Türfeld)	Keine	+
	Hauswand	Nicht passierbar	Total	0
	Fenster in Hauswand	4 - Fußtruppen (durchsteigen) Für Pferde nicht passierbar	Mittel	Angreifer - Verteidiger +
	Tür in Hauswand	1	Mittel	Verteidiger +
	Treppe	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht passierbar	keine	-
	Äußere Gebäudeecke	1	Mittel	0
	Kirchenfenster	1 - Fußtruppen Nur über Gerüst oder Leiter erreichbar	Leicht	Verteidiger +
	Kapellenfenster	1 - Fußtruppen Durchsteigen nicht möglich	Stark	Verteidiger + (Kein Nahkampf durch das Fenster möglich)
	Möbel (Tische, Bänke)	2 - Fußtruppen	Leicht	-
	Niedrige Mauer	3 - Fußtruppen Für Pferde nicht passierbar	Mittel	Verteidiger +

2.2. Baugerüste

2.2.1. Geländeart

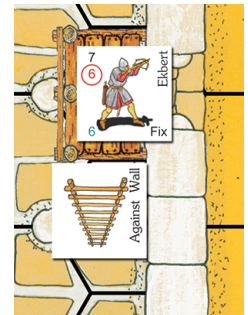
Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
----------	------	--------------------------	---------	----------------------------

	Gerüst	1 - Fußtruppen (+2 für das Übersteigen von Mauerzinnen) Für Pferde nicht passierbar	Leicht	-
---	--------	---	--------	---

2.2.2. Einschränkungen für Bewegung und Fernkampf

Gerüste werden durch Auflegeteile von 1, 2 oder 3 Feldern Länge dargestellt. Ein Gerüst kann man vom Boden aus nur über eine angelegte Leiter erreichen.

Ein Gerüst hat immer die Höhe der Wand, an der es aufgestellt ist. Unterhalb eines Gerüsts können sich Personen frei bewegen (man nimmt eine Höhe von 3-4 m an). Personen auf bzw. unter dem gleichen Gerüstfeld können nicht aufeinander schießen. Das leichte Holzgeländer des Gerüsts gewährt keinerlei Deckung.



Gerüste können wie alle anderen Holzkonstruktionen angezündet werden.

2.3. Die Kirchentür

Die große Kirchentür kann man öffnen, schließen, einschlagen oder anzünden.

2.3.1. Die Tür öffnen oder schließen

Dazu muss eine Person im Türfeld stehenbleiben und dort einen vollen Zug stehenbleiben, ohne eine andere Aktion zu machen (insbesondere ohne zu kämpfen oder zu schießen). Am Ende des Zuges darf die Tür geöffnet oder geschlossen werden. Markieren Sie die offene Tür durch einen „Open Gate“-Marker im Türfeld.



Durch die geschlossene Tür kann man nicht hindurchschießen.

Die Kirchentür kann man nur vom Inneren der Kirche aus öffnen.

2.3.2. Die Tür einschlagen

Um die Kirchentür einzuschlagen, müssen zwei Personen auf der gleichen Seite der Tür 2 volle Züge auf den an die Tür angrenzenden Feldern verbringen, ohne eine andere Aktion zu machen, danach ist die Tür zerstört. Eine zerstörte Tür kann im Verlauf des Szenarios nicht mehr geschlossen werden.


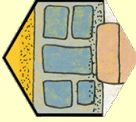
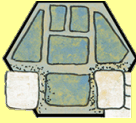
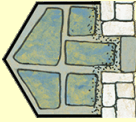

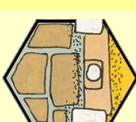

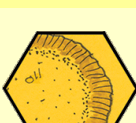

2.3.3. Die Tür anzünden

Benutzen Sie die Regeln von GUISCARD oder DIEX AIE (§ 10.2, Feuer anzünden und löschen).

Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt die Szenarios 5 und 6 spielen.

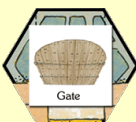
3. Die normannische Burg

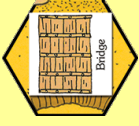

3.1. Die Geländearten

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	Burgmauer	Unpassierbar	Total	Kampf nicht möglich
	Wehrgang	1 - Fußtruppen 4- von einer Leiter aus	Stark	Verteidiger +
	Turmtür	1 - Fußtruppen Für Pferde nicht passierbar	Mittel	Verteidiger +
	Schießscharte	1 - Fußtruppen von außen nicht passierbar	Stark	Verteidiger + (Kampf hindurch nicht möglich)
	Fenster	1 - Fußtruppen von außen nicht passierbar	Mittel	Verteidiger +
	Doppel-fenster	1 - Fußtruppen von außen nicht passierbar	Mittel	Verteidiger +
	Plattform	1 - Fußtruppen Geländer nicht passierbar	Leicht	0
	Graben	4 - Fußtruppen (von benachbartem Grabenfeld : 1) Für Pferde nicht passierbar	Keine	-
	aufgefüllter Graben	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht passierbar	Keine	0

3.2. Das Burgtor

3.2.1. Geländeinformation/Zustände

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	Tor	Nicht passierbar, wenn geschlossen	Total für Feuer durch das Tor	0

	Brücke	1 Vom Graben aus nicht erreichbar	Keine	0
	zerstörte Brücke	Nicht passierbar	Keine	-

Das Tor öffnen und schließen

Das Burgtor wird genau so geöffnet und geschlossen wie die Kirchentür (siehe § 2.3).

3.2.2. Die Brücke

Diese Holzbrücke erlaubt es, den Graben zu überqueren. Sie kann von den Verteidigern zerstört werden, um Angreifer aufzuhalten.

In taktischen Szenarien müssen sich 2 Personen 2 Züge lang angrenzend zur Brücke aufhalten, um sie zu zerstören.

In Feldzugs-Szenarien benötigt man zur Zerstörung der Brücke einen Tag.

Ist die Brücke zerstört, legt man den Marker „Burnt Bridge“ (verbrannte Brücke) auf das Feld, das damit unpassierbar wird. Um die Brücke wiederherzustellen, müssen sich 2 Personen 2 Züge lang angrenzend zur Brücke aufhalten; während dieser Züge dürfen sie keine andere Aktion ausführen.



3.2.3. Hölzerne Verteidigungsanlagen anzünden

Das Tor, die Brücke und alle anderen Holzkonstruktionen kann man mit Brandpfeilen oder Öl in Brand setzen (siehe § 4.4). Das Ergebnis wird für diese Konstruktionen genau wie für einen Belagerungsturm ermittelt.

3.2.4. Hölzerne Verteidigungsanlagen zertrümmern

Mit Belagerungsmaschinen kann man Schilde, Palisaden, Plattformen, Hurden, Gerüste, das Tor und die Brücke zerstören. Genau wie bei Mauern kann man pro Tag genau ein Feld beschießen. Um ein Feld mit Holzkonstruktion zu zerstören, genügt ein einziges Ergebnis „D“.

3.3. Hurden

3.3.1. Beschreibung und Aufbau

Hurden sind außenliegende, meist überdachte hölzerne Erweiterungen von Wehrgängen oder Türmen, die einem Maschikuli ähnliche Wurf- oder Gussöffnungen haben, um direkt darunter befindliche Gegner zu bekämpfen. Wie alle Holzkonstruktionen sind sie leicht zu errichten, aber auch leicht zu zerschmettern oder anzuzünden.


Im Spiel gibt es 3 Arten von Hurden, die 1, 2 oder 3 Felder breit sind und stets an der Außenseite der Burgmauer oder eines Turms angebracht werden. Sie stellen jeweils die begehbare Plattform dar; die Öffnungen müssen ausgeschnitten werden, damit man darunter befindliche Spielsteine am Fuß der Mauer sehen kann. Korrekterweise sollten die Öffnungen zur Wand zeigen.

Türme mit Schießscharten können nicht mit Hurden versehen werden.

Eine Hurde befindet sich auf der gleichen Höhe wie die angrenzende Mauer oder Turmplattform. Von einer Hurde zur anderen kann man sich nur direkt bewegen, wenn sie auf gleicher Höhe sind.

Jedes Szenario gibt an, ob Hurden verwendet werden und wo sie angebracht sind.

3.3.2. Geländeinformation

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	Hurdy	Fußtruppen: 1 (+2, um die Zinnen zu überqueren), für Pferde nicht passierbar	Stark (Schuss durch Schießscharte) Mittel (Schuss von unten)	-

3.3.3. Bewegung

Die Bewegung auf Hurden kostet 1 Punkt pro Feld; sich über eine Zinne auf die Hurde zu bewegen (oder umgekehrt), kostet 2 Extrapunkte (deutlich weniger, als sich von einer Leiter aus über eine Zinne zu bewegen, weil die Bewegung viel einfacher ist).

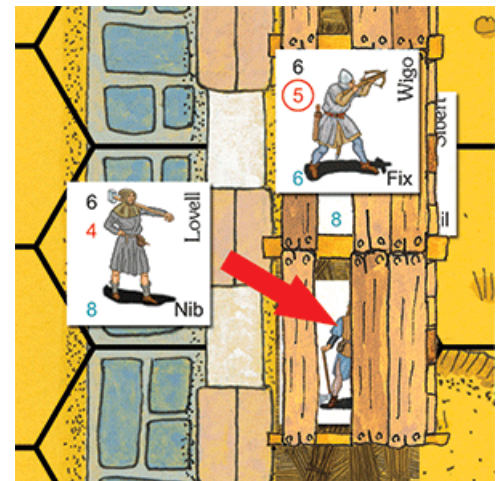
An Hurden kann man keine Leitern anlegen, und von Belagerungsturm aus kann man nicht auf Hurden steigen (Dach und Brüstung verhindern, dass die Zugbrücke angelegt wird).

Es ist möglich, dass in einem Hurdenfeld bis zu 4 Marker gleichzeitig auf verschiedenen Höhenstufen liegen:

- > aufgefüllter Graben,
- > eine Person am Fuß der Mauer,
- > die Hurde, und
- > eine Person auf der Hurde.

(Sogar 6 Marker sind möglich, siehe 3.3.7.)

Beispiel: Die Burg wird angegriffen; die Angreifer haben den Graben unterhalb der Hurde bis zum Fuß der Mauer hin aufgefüllt. Die flämischen Söldner Rupert und Sibert halten sich am Fuß der Mauer auf (warum auch immer). Der Maurer Lovell ist dabei, für 2 + 1 BP die Zinnen zu überqueren und auf die Hurde zu gehen, genau oberhalb von Rupert, um ihm ein paar Steine aufs Haupt zu werfen. Wigo kann von seiner Position aus auf Rupert schießen, aber nicht auf Sibert, weil der genau unter ihm steht (siehe § 3.3.5.2).



3.3.4. Deckung

Alle Personen auf einer Hurde haben starke Deckung gegen Schüsse von außen (solche Schüsse kommen durch die Schießscharten in der Außenwand der Hurde). Gegen Schüsse, die vom Fuß der Mauer kommen und direkt senkrecht nach oben oder höchstens ein Feld seitwärts in irgendeiner Richtung durch den Boden der Hurde gehen, hat man nur mittlere Deckung. Auch für Schüsse von einem benachbarten Feld auf der Mauer gibt es nur mittlere Deckung.

Mauerfelder, die hinter einer Hurde liegen, haben totale Deckung gegen Schüsse von außerhalb der Hurde.

Die Deckung gegen Schüsse von außerhalb der Hurde (gegeben durch das Dach der Hurde) besteht immer, egal ob die Schüsse vom Boden kommen oder von irgendeiner Etage des Belagerungsturms. Das gilt auch für die Deckung, die eine Hurde den dahinter liegenden Mauerfeldern gibt.

3.3.5. Fernkampf

3.3.5.1. Schüsse durch Schießscharten

Bogen- und Armbrustschützen können von der Hurde aus in den Frontbereich jedes Hurdenfeldes schießen; umgekehrt sind Schüsse von außen in diese Felder möglich.

Es ist nicht möglich, durch ein Hurdenfeld hindurch auf ein Mauerfeld zu schießen oder umgekehrt.

3.3.5.2. Schießen durch die Wurflöcher im Boden der Hurde

Steine (siehe § 4.6) und Speere kann man durch diese Löcher in das direkt darunter liegende Feld am Fuß der Mauer werfen.

Mit einem Bogen oder einer Armbrust ist das nicht erlaubt, weil es auch in Wirklichkeit nicht möglich ist.

Ein Angreifer mit Bogen oder Armbrust kann von unten her durch ein Wurfloch schießen, wenn er direkt darunter oder höchstens ein Feld seitlich davon steht (in irgendeiner Richtung).

3.3.5.3. Schüsse mit Höhenunterschied

Schüsse von einer Hurde aus folgen den üblichen Regeln über das Schießen mit Höhenunterschieden. Über eine Hurde hinweg kann man nur von einem höher gelegenen Feld schießen; die Regeln von GUISCARD über das Schießen über Mauern hinweg sind sinngemäß anzuwenden.

Beispiel zu 3.3.4: Der Armbrustschütze Ekbert kann von der Hurde aus in jedes Feld seines Gesichtsfeldes schießen. Der Bogenschütze Ednyfed kann diese Felder nicht erreichen, weil die Hurde ihm die Sicht in diese Richtung versperrt.

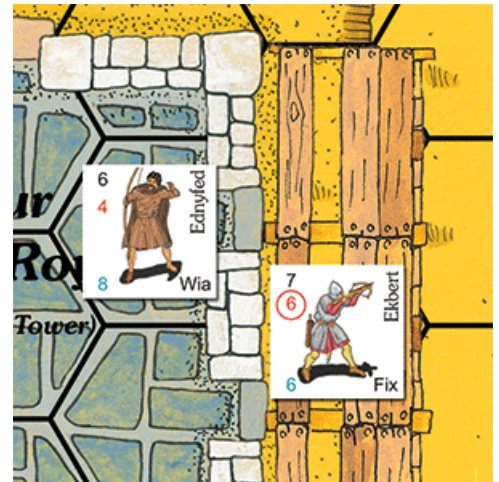
3.3.5.4. Ballistas als Verteidigungswaffe

Ballistas kann man auf Mauern und Türmen aufstellen, aber nicht auf Hurden. Auch sie können nicht über Hurden hinwegschießen.

3.3.6. Schutz vor Belagerungsmaschinen

Die hölzernen Hurden widerstehen Katapulten und Steinschleudern nicht so gut wie Mauern. Allerdings schützen sie die Mauern, weil ein Mauer- oder Turmfeld hinter einer intakten Hurde nicht getroffen werden kann (falls die – bei Belagerungsmaschinen außerhalb des Spielfeldes imaginäre – Schusslinie also die Hurde durchquert).

Wie bei Mauern, so kann man pro Tag auch nur ein Hurdenfeld bombardieren. Schäden werden nach der untenstehenden Tabelle ermittelt; um ein Hurdenfeld zu zerstören, genügt ein einziges „D“-Ergebnis.



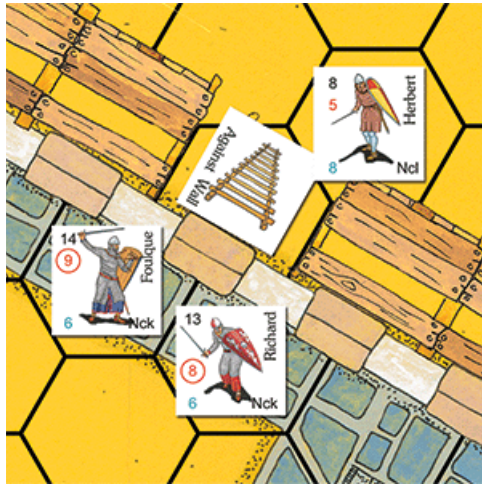
Würfelwurf	Schadenspunkte				
	1	3	6	9	12+
1	1C	1C	2C	3C	D/4C
2			1C	2C	D/3C
3				D/1C	D/2C
4				D	D/1C
5			D	D	D
6			D	D	D
7		D	D	D	D
8	D	D	D	D	D
9	D	D	D	D	D
10	D	D	D	D	D

Erklärung:

D : Die Hurde ist zerstört

C : Reduktion der Belagerungspunkte durch Schäden an den Belagerungsmaschinen.

Wird ein Hurdenfeld zerstört, nimmt man die Hurde vom Spielplan oder ersetzt sie durch ein entsprechend kleineres Auflegeteil. Damit bekommen direkt dahinter liegende Mauerfelder in jeder Hinsicht wieder ihre ganz normalen Eigenschaften zurück.



Beispiel: Das Feld mit der Leiter enthielt eine Hurde, die zerstört wurde. Deswegen konnten Herbert (und seine Freunde) jetzt dort die Leiter anlegen, um die Mauer zu ersteigen. Am nächsten Tag können auch die Mauerfelder, auf denen Foulque und Richard stehen, bombardiert werden.

3.3.7. Hurden und Rammböcke

Eine Hurde schützt den Fuß der Mauer nicht davor, mit einem Rammbock angegriffen zu werden. In diesem Fall können sogar 6 Marker in einem Feld liegen: aufgefüllter

Graben, der Rammbock und eine Bedienperson auf Bodenniveau; in der „oberen Etage“ die Hurde, ein Verteidiger und ein Ölfass.

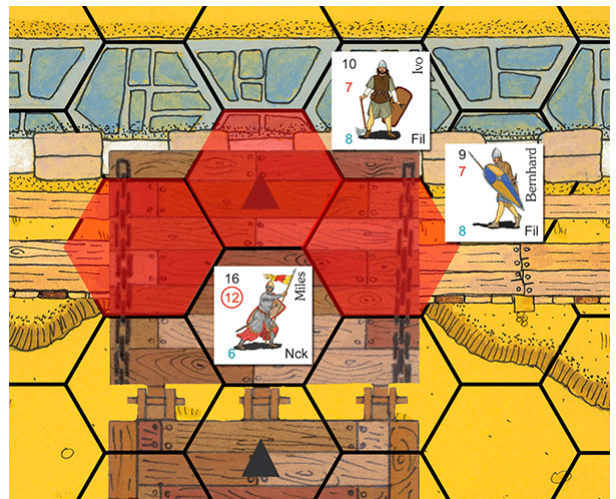
3.3.8. Schutz vor Feuer

Hurden kann man anzünden, trotzdem sie zum Schutz davor meist durch frische Tierhäute abgedeckt wurden. Sie werden auf der Tabelle „Feuer legen“ wie andere Holzkonstruktionen behandelt. Das Feuer kann sich in benachbarte Hurdenfelder ausbreiten. Brennende Hurden kann man nicht betreten.

3.3.9. Nahkampf

Jede Person in einem Hurdenfeld ist in ungünstigem Gelände, weil sie wegen der Wurflöcher aufpassen muss, wo sie hintritt. Von einem Hurdenfeld aus ist Nahkampf nur gegen benachbarte Hurdenfelder und Felder auf der Mauer möglich. Personen auf der Zugbrücke eines Belagerungsturmes kann man von einer Hurde aus nicht angreifen.

Beispiel: Bevor der Belagerungsturm seine Zugbrücke anlegen kann, muss man die 3 rot markierten Hurdenfelder zerstören. Aber selbst dann kann nur Ivo gegen den Ritter kämpfen. Bernhard kann ihn von der Hurde aus nicht angreifen, so lange er auf der Zugbrücke ist.



3.4. Der Burggraben

3.4.1. Fernkampf aus dem Graben heraus

Wenn man von oben in ein Feld schießen kann, kann man normalerweise auch von unten zurückschießen. Wer sich allerdings im Graben aufhält, kann nicht auf den Wehrgang oder durch Fenster in der angrenzenden Wand schießen.

3.4.2. Fernkampf gegen Personen im Graben

Personen auf den Wehrgängen, auf Türmen und hinter Fenstern können in den Graben schießen, wenn die Wand die Sicht nicht blockiert. Bei den Fenstern des Hauptturms hat man allerdings meist keine Sichtlinie in den Graben.

Von außerhalb der Burg kann man nur in den Graben schießen, wenn man selbst darin ist oder auf einem Feld, das an den Graben angrenzt. Der Graben ist tief genug, um vom Bodenniveau aus über Personen im Graben hinweg zu schießen.

3.4.3. Deckung

Personen im Graben genießen keinerlei Deckung.

3.5. Schutzwand (Pluteus)

3.5.1. Schutzwände bewegen

Eine Person im gleichen Feld wie die Wand kann sich mit ihr bewegen, verliert aber dadurch 2 Bewegungspunkte. Die Wand kann nur in Felder bewegt werden, die für Reiter erlaubt sind, und zusätzlich in den Geländetyp „aufgefüllter Graben“. Drehungen sind nicht möglich (optionale Regel: Eine 60°-Drehung pro Bewegungsphase).



3.5.2. Frontbereich und Deckung

Schutzwände müssen exakt ausgerichtet werden: Die Oberkante des Schildes ist die Frontseite und muss immer an einer Hexeseite anliegen.

Eine Person im Feld mit der Schutzwand bekommt starke Deckung gegen Schüsse, die diese Frontseite oder eine der beiden benachbarten Hexeseiten passieren (orange Felder im Beispiel). Für andere Schüsse gewährt die Wand keinerlei Deckung.



3.5.3. Einschränkungen für Bewegung und Fernkampf

Ein Feld mit Schutzwand blockiert die Sichtlinie für Personen auf der gleichen Ebene.

Eine Person im Feld mit der Schutzwand kann in alle Richtungen schießen.

Ein Feld mit Schutzwand ist für Pferde nicht passierbar.

3.5.4. Einschränkungen für den Nahkampf

Durch die Frontseite der Schutzwand hindurch ist kein Nahkampf möglich. Durch diese Seite hindurch ist auch kein Rückzug möglich.

3.6. Verschiedenes

3.6.1. Die Tore

Die Regeln in § 2.3 gelten auch für das Oxford-Tor und für das Tor des Hauptturmes.

3.6.2. Leitern

Nahkampf zwischen Personen auf einer Leiter und Personen auf einer Mauer oder einem Turm ist in beiden Richtungen nur durch die Oberkante der Leiter möglich.

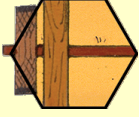


3.6.3. Erzwungener Rückzug

Die Angreifer müssen sich spätestens zurückziehen, wenn der letzte Adlige oder Ritter auf der Seite der Angreifer tot ist.

Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt die Szenarios 7 und 8 spielen.

4. Angriff auf die Burg

4.1. Der Belagerungsturm

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	Belagerungsturm Ebene 0 = Boden	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehrbar	Total (von hinten: Keine)	-
	Belagerungsturm obere Etagen	1 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehrbar	von vorne: Total (durch Seiten: Mittel von hinten: Keine)	0
	Belagerungsturm 2. Etage Zugbrücke abgesenkt	1 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehrbar	Keine (für Schüsse von gleicher oder höherer Ebene)	+
	Belagerungsturm Winde der Zugbrücke Zugbrücke abgesenkt	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehrbar	Leicht	-

4.2. Der Belagerungsturm

4.2.1. Beschreibung

4.2.1.1. Die Auflegeteile

Ein Belagerungsturm besteht aus 5 Teilen:

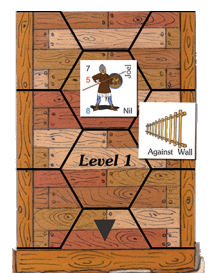
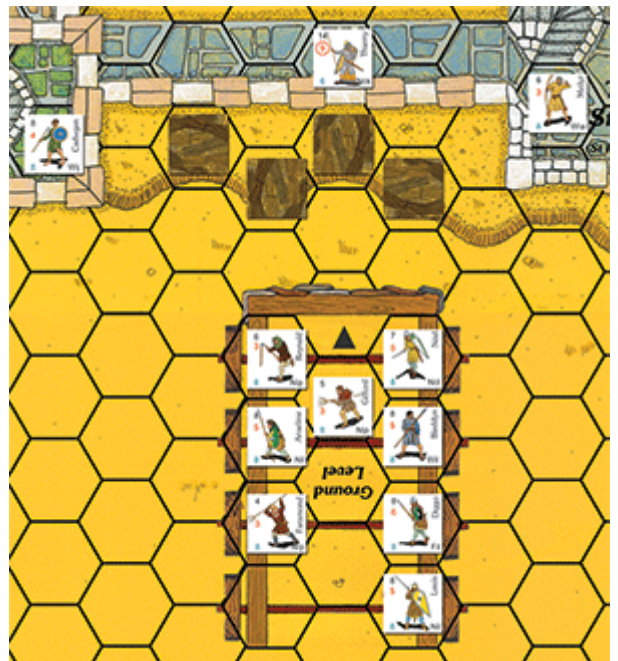
- > Ebene 0 trägt die Räder. Hier müssen sich Personen aufhalten, die den Turm bewegen wollen.
- > Die Ebene 1 dient nur als Übergang zur 2. Etage und bietet den wartenden Angreifern Schutz. Von dort aus kann man niemanden angreifen, auch nicht auf Mauern gleicher Höhe.
- > Die Ebene 2 ist die Kampfplattform und auch der Zugang zur Zugbrücke.
- > Die Zugbrücke kann hochgezogen (verschlossen) oder abgesenkt sein. Das Auflegeteil stellt nur die abgesenkte Brücke dar.
- > Von der 3. Ebene kann man Gegner auf den Mauern von erhöhter Position aus beschießen.

Die Front des Turms (schwarze Pfeile) ist senkrecht, die Frontseiten aller Teile müssen also immer übereinander liegen. Die Front muss man sich zur Abwehr von Feuerangriffen mit frischen Tierhäuten belegt denken.

4.2.1.2. Die Leitern

Zwischen den Etagen des Turms können sich Personen mittels Leitern bewegen (dargestellt durch einen Spielstein „angelegte Leiter“).

Diese Leitern sind fest angebracht. Die Leiter vom Boden zur Ebene 1 kann nur benutzt werden, während der Turm steht.



4.2.1.3. Spielsteine auf und neben dem Spielplan

So lange der Turm mehr als 1 Feld von einer Mauer entfernt ist, wird er auf dem Spielplan nur durch das Teil für Ebene 0 dargestellt. Sobald die Zugbrücke heruntergelassen ist, werden an seiner Stelle das Teil für Ebene 2 und die Zugbrücke verwendet.

Man kann einen zweiten Bogen „Belagerungsturm“ neben dem Spielplan verwenden, um die Personen im und auf dem Turm leichter zu positionieren.

4.2.2. Höhe des Belagerungsturms

Obwohl der Turm 3 Ebenen hat, wird seine tatsächliche Gesamthöhe der angegriffenen Wand angepasst. Hat sie nur eine Höhe von 1, lässt man das Teil für die Ebene 1 des Turms einfach weg (die Zugbrücke ist dann auf Ebene 1). Hat die Wand eine Höhe von 3, stellt das Teil für Ebene 1 tatsächlich 2 Ebenen dar, und die Zugbrücke ist auf Ebene 3; von Ebene 1 auf die Höhe der Zugbrücke zu steigen, kostet dann 6 statt 3 Bewegungspunkte.

4.2.3. Deckung

Personen im Turm auf Ebene 0 und 1 haben totale Deckung.

Die Personen auf der Ebene der Zugbrücke haben totale Deckung, solange die Brücke geschlossen ist. Diese Deckung entfällt völlig, wenn die Brücke angelegt ist und der Schuss über die Zugbrücke kommt. Gegen Schüsse durch die Schießscharten besteht in jedem Fall mittlere Deckung.

Personen auf der oberen Plattform haben mittlere Deckung gegen Schüsse, die über die Brüstung kommen.

Nach hinten ist der Turm auf allen Ebenen offen. Auf Ebene 0 hat man für Schüsse von hinten keine Deckung, auf den anderen Ebenen leichte Deckung, wenn die Person an der Hinterkante des Turms steht. Optional kann man für Personen innerhalb des Turms die Deckungsregeln gemäß § 9.6.1 anwenden.

4.2.4. Den Belagerungsturm bewegen

Um den Turm in einer Runde für 2 Bewegungspunkte zu bewegen, müssen mindestens 8 Personen auf Ebene 0 schieben; sind es nur 4-7 Personen, reduziert sich die Bewegung auf 1 BP. Mit weniger als 4 Personen kann man ihn gar nicht bewegen. Man kann den Turm nur geradeaus vorwärts oder rückwärts bewegen, wegen seiner 8 Räder auf starren Achsen sind Drehungen unmöglich.

Falls nur der Burg-Spielplan benutzt wird, stellt der Angreifer den Turm zu Spielbeginn am Spielfeldrand so in der beabsichtigten Richtung auf, daß der Turm ein Feld weit in den Plan hineinragt.

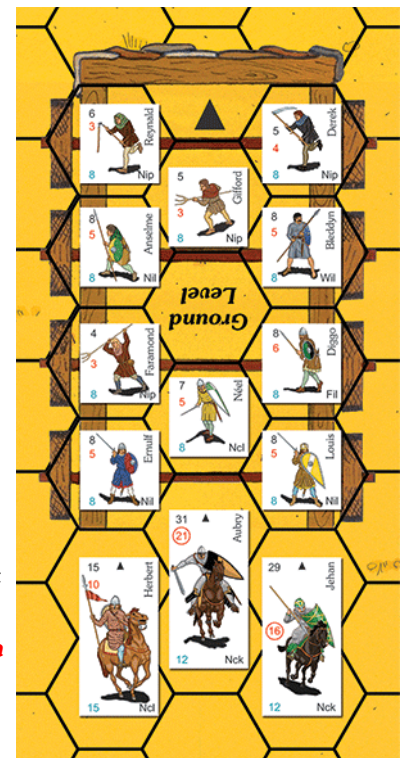
Der Turm kann sich nur in offenem Gelände bewegen und über den aufgefüllten Burggraben. So lange die Zugbrücke angelegt ist, kann er sich gar nicht mehr bewegen.

Werden Personen, die den Turm schieben, angegriffen, fallen sie für das Schieben aus; die Bewegungspunktzahl des Turms richtet sich nach der Zahl der verbleibenden „Schieber“.

Beispiel: 3 der 10 schiebenden Personen werden von den Reitern angegriffen. Die 7 übrigen Personen können den Turm im nächsten Zug nur für 1 BP bewegen. NB: Das Kopffeld des mittleren Reiters gilt nicht als „im Turm“.

4.2.5. Bewegung im Innern des Belagerungsturms

Das Innere eines Belagerungsturms fasst auf Ebene 0 bis zu 12 Personen, auf den oberen Ebenen je 10 Personen und auf der Dachplattform bis zu 6 Personen. Das Innere des Turms auf Ebene 0 zu betreten, kostet 2 Bewegungspunkte. Eine Etage hochzusteigen, kostet jeweils 3 BP für das Betreten der Leiter plus die BP, die für das Betreten des Feldes auf der neuen Ebene erforderlich sind: normal 1 BP, Windenfeld 2 BP, Leiterfeld 3 BP. Wer auf einer Leiter ist, ist in der Ebene, in der die Leiter sich befindet.



4.2.6. Einschränkungen für den Fernkampf

Man kann in das Feld eines Belagerungsturmes hineinschießen, aber nicht hindurch. Während sich der Turm bewegt, addieren alle Schützen im und auf dem Turm +1 zu ihrem Würfelwurf für das Schussergebnis. Zusätzlich gelten alle oben bereits aufgeführten Regeln.

4.2.7. Vom Belagerungsturm aus schießen

Die Dachplattform des Belagerungsturms überragt die angegriffene Mauer stets um 1 Höhenstufe. Daher können Schützen von dort mit Höhenvorteil in die Burg hineinschießen. Nur Personen, die sich direkt hinter einer Brüstung aufhalten, bekommen Deckung gegen solche Schüsse von oben. Alle anderen Regeln für das Schießen gelten natürlich weiterhin, und wer außer Sicht ist, kann nach wie vor nicht angegriffen werden.

Schießt man von der Ebene der offenen Zugbrücke auf Personen hinter der Mauerbrüstung, erhalten diese Ziele starke Deckung.

4.2.8. Bewegung und Nahkampf vom Belagerungsturm aus

Sobald der Belagerungsturm nur noch ein Feld von mindestens einem Mauerfeld entfernt ist, kann die Zugbrücke angelegt werden. Dazu muss auf jedem der beiden Windenfelder eine Person einen vollen Zug verbringen, ohne sich zu bewegen, zu kämpfen oder zu schießen. Am Ende dieses Zuges ist die Zugbrücke dann angelegt und begehbar. Dies ist ein guter Moment, um das Turmteil für die Ebene 0 durch das für die Ebene der Zugbrücke und die Zugbrücke selbst zu ersetzen.

Personen, die sich im Augenblick der Ablassens der Zugbrücke in einem Feld befinden, auf das die Brücke hinunterfällt, müssen 1W10 würfeln:

- > 1-5 : Der Verteidiger zieht sich um 1 Feld zurück (die Standardregeln für den Rückzug gelten);
- > 6-7 : Der Verteidiger zieht sich 1 Feld zurück und ist danach bewusstlos;
- > 8-9 : Der Verteidiger zieht sich 1 Feld zurück und ist danach verletzt;
- > 10 : Er wird von der herabfallenden Zugbrücke getötet.
- > Gepanzerte Verteidiger addieren +1 zum Würfelwurf, weil sie der herabfallenden Holzplatte nicht so gut ausweichen können.



Es kostet 2 BP, um sich von der Zugbrücke auf ein Feld des Wehrgangs zu bewegen oder umgekehrt. Man kann diese Bewegung auch als Nachrücken im Nahkampf ausführen.

Zwischen Personen auf der Zugbrücke und denen auf dem Wehrgang ist Nahkampf möglich, wenn ihre Felder angrenzend sind. Kämpfe können sich ebenso irgendwo im Turm selbst abspielen. Kämpfe zwischen verschiedenen Ebenen des Turms sind nur möglich, wenn sich eine der Personen auf einer Leiter befindet. Die Personen auf Ebene 0 können auch durch die offene Rückseite hindurch angegriffen werden oder angreifen.

4.2.9. Den Belagerungsturm in Brand setzen

Es gelten die normalen Regeln für das Legen von Feuer und Brandpfeile. Gegen die äußere Front des Turms, die durch Tierhäute geschützt ist, gilt die Wahrscheinlichkeit 1:10 (wie für Tor und Palisade) auf der Tabelle „Feuer legen“, gegen alle anderen Seiten gilt die Spalte für Wurfmaschinen mit einer Wahrscheinlichkeit von 3:10.

Jede Ebene des Turm wird unbegehrbar, wenn mindestens 50% der Fläche verbrannt sind. Er kann sich nicht mehr bewegen, wenn 7 oder mehr Felder seiner Ebene 0 verbrannt sind. Man kann Lösversuche von benachbarten Feldern machen oder von Feldern, die direkt über oder unter einem Feuer sind. Personen direkt unter einem Feuer müssen im 1. oder 2. Zug ausweichen, sonst werden sie im 2. Zug vom Feuer verletzt und im 3. getötet. Ist eine Ebene des Turm völlig verbrannt, stürzen alle darüber liegenden Etagen ein. Alle Personen in allen Etagen außer denen auf Ebene 0 sterben sofort. Personen in Ebene 0 müssen 1W6 würfeln:

- > 6 : Konnte ausweichen, wird auf ein freies angrenzendes Feld außerhalb des Turms gelegt;
- > 4-5 : dito, wird aber dabei verletzt.
- > 1-3 : Die Person stirbt.

4.3. Kessel mit siedendem Öl



4.3.1. Wirkungsweise

Die Verteidiger können von Mauern, Türmen, Hurden und Gerüsten siedendes Öl auf die Angreifer und ihre Belagerungsmaschinen gießen. Zwei Personen auf beiden Seiten des Kessels benötigen dazu einen Zug, in dem sie nicht kämpfen oder schießen dürfen; Bewegung ist erlaubt (s.u.). Das Ausgießen findet in der Nahkampfphase statt und kostet 2 BP, wenn über eine Mauerbrüstung gegossen wird (der Kessel wird angehoben und dort kurz abgestellt), sonst ist es kostenlos.

Auf die Art kann man alle tiefer gelegenen Felder angreifen sowie Leitern in angrenzenden Feldern. Der Belagerungsturm ist immun mit Ausnahme der Zugbrücke, sofern sie von oben her angegriffen wird, z.B. von einem benachbarten Turm.

4.3.2. Bewegung

Zum Tragen eines Kessels sind 2 Personen nötig, die auf zwei gegenüberliegenden Seiten des Kessels stehen müssen. Sie bewegen sich mit dem Kessel als Einheit und jede benötigt pro Feld 2 zusätzliche BP. Wird eine dieser Personen bewusstlos, verletzt, getötet oder zum Rückzug gezwungen, stürzt der Kessel um und kann alle Personen im Umkreis eines Feldes verletzen. Der Schaden wird als Nahkampfresultat auf der Spalte 13-20 ermittelt (s.u.). Mauern, Dächer und ähnliche Hindernisse verhindern die Ausbreitung oder den Schaden.



Beispiel: Gifford und Godbert wollen Galeran am Erklettern der Leiter hindern, indem sie ihm siedendes Öl aufs Haupt gießen, aber Godbert wird vorher bewusstlos geschossen. Er stürzt, der Kessel kippt um und ergießt sich auf alle orange markierten Felder. Gifford, Godbert und der arme Foulque, der ihnen helfen wollte, müssen auf Spalte 13-20 der Nahkampftabelle würfeln. Galeran hingegen ist durch die Brüstung der Mauer geschützt und bekommt gar nichts ab!

4.3.3. Ergebnis eines Angriffs mit siedendem Öl

Wird der Kessel ausgegossen, verteilt sich das Öl auf das Zielfeld und alle angrenzenden Felder des gleichen oder eines tieferen Niveaus, sofern nicht Mauern o.ä. die Ausbreitung verhindern. Personen im Zielfeld, die nicht durch ein Dach oder eine Belagerungsmaschine geschützt sind, erleiden einen Angriff auf Spalte 51-70 der entsprechenden Nahkampftabelle. Wer durch eine Holzkonstruktion geschützt ist, wird nicht direkt verletzt, kann aber später Schaden nehmen, falls die Konstruktion in Brand gerät. Personen in den betroffenen Nachbarfeldern würfeln in Spalte 13-20 der Nahkampftabelle.

Achtung: Bei allen Ergebnissen werden Schäden für den Angreifer sowie die Rüstungsart (Panzerung) der Betroffenen ignoriert. Unabhängig vom Ergebnis müssen sich alle betroffenen Personen und Tiere aus dem Wirkungsbereich zurückziehen.

Für Holzkonstruktionen ermittelt man in der Spalte „Kessel mit Öl“, ob sie Feuer fangen. Ist das der Fall, dreht man den Kessel-Spielstein auf die „Feuer“-Seite und legt ihn auf die betroffene Holzkonstruktion, ansonsten kommt der Kessel aus dem Spiel.

Wichtig: Alle Regeln, die Feuer betreffen, gelten gleichermaßen für Kessel mit siedendem Öl (Ausbreitung, Löschen, Ausweichen, Schaden).

4.4. Die Balliste



4.4.1. Wirkungsweise

Eine Balliste kann in jedem dritten Zug schießen. Sie unterliegt dem gleichen Ablauf wie Armbrustschützen. Während der 3 Runden müssen sich mindestens 2 Personen benachbart zur Balliste aufhalten, um sie zu bedienen, von denen mindestens einer ein Ingenieur sein muss (er darf verletzt sein). Um das Schussergebnis zu ermitteln, würfelt man auf der Fernkampftabelle, die dem Ziel entspricht.

Hinweis: Um den Ablauf der 3 Runden festzuhalten, legt man nacheinander mit 1, 2 und 3 beschriftete Marker auf die Balliste.

4.4.2. Bewegung

Man kann eine Balliste durch 4 Personen bewegen, die in angrenzenden Feldern sind, wenn diese in ihrem Zug nichts anderes tun. Dafür kann man die Balliste in ebenem Gelände pro Runde 2 Felder weit bewegen, oder 1 Feld, falls im Feld ein Hindernis ist (Büsche, Treppen). Eine Balliste kann man durch eine Schutzwand schützen. Ballisten, die man zu Beginn des Szenarios besitzt, darf man frei auf zulässigen Feldern (ebenes Gelände, Wehrgang, Turm) platzieren.

4.4.3. Einschränkungen für den Fernkampf

Eine Balliste unterbricht die Sichtlinie, man kann nicht über sie hinweg feuern.

4.4.4. Einschränkungen für die Bewegung

Das Feld, in dem eine Balliste steht, kann man nicht betreten.

4.5. Steine werfen

Steine auf einen Feind zu werfen ist vielleicht die älteste Fernkampfmethode der Welt. Sie wurde noch im Mittelalter benutzt, vor allem von belagerten Burgbesatzungen, für die der Höhenvorteil diese Waffe besonders wirksam machte.

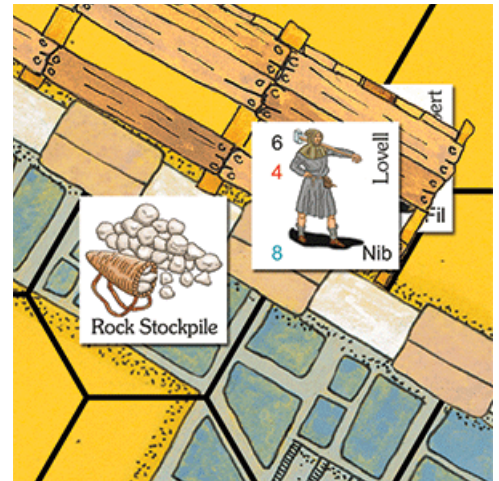


4.5.1. Aufbau

Um mit Steinwürfen zu kämpfen, müssen zwei Voraussetzungen gegeben sein:

- > Man muss Steine als Vorrat bereitliegen haben und
- > man muss in einem Feld angrenzend zum Feind sein, aber höher stehen als er (oder direkt oberhalb des Feindes stehen, wenn dort ein Wurfloch vorhanden ist wie z.B. in einer Hurde).
- > Die zweite Bedingung ist z.B. erfüllt, wenn der Werfer auf einer Mauer, einem Turm oder einem Gerüst steht und der Gegner unterhalb, z.B. am Mauerfuß oder auf einer angelegten Leiter.

Hinweis: Jeder Steinvorrat enthält unbegrenzt viele Steine. Geröllfelder, wie sie z.B. durch Beschuss einer Mauer entstehen, können nicht als Steinvorrat dienen.



4.5.2. Den Steinvorrat bewegen

2 Personen können einen Steinvorrat pro Zug um 1 Feld bewegen, dürfen in diesem Zug aber nichts anderes tun.

4.5.3. Wurffrequenz

Wie oft man werfen kann und was das für Bewegungseinschränkungen zur Folge hat, hängt davon ab, wie weit man vom Steinvorrat entfernt ist:

- > im gleichen Feld: Regelungen wie für den Kurzbogen;
- > 1 Feld entfernt: Regelungen wie für den Langbogen;
- > 2 Felder entfernt: Regelungen wie für die Armbrust;
- > Ist der Vorrat > 2 Felder entfernt, kann man ihn nicht benutzen.

Beispiel: Lovell ist auf einer Hurde und bereit, den flämischen Söldner Sibert zu bewerfen, der unter der Hurde steht. Der Steinvorrat liegt 1 Feld entfernt; benutzt er nur die offensive Fernkampfphase zum Werfen, ist seine Bewegungsfähigkeit also auf 4 BP verringert.

Man kann in der offensiven und/oder der defensiven Fernkampfphase werfen. Dabei wendet man die gleichen Regeln an wie für Angriffe mit Bogen oder Armbrust.

4.5.4. Wurfergebnis

Unabhängig von der Wurffrequenz wird das Wurfergebnis immer auf den Tabellenwerten für Kurzbögen abgelesen.

Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt die Szenarios 9 bis 11 spielen.

5. Die Belagerungsmaschinen

5.1. Die Mangonel

5.1.1. Funktion und Wirkung

Jede Mangonel kann pro Tag nur ein einziges Feld beschießen, das Ziel aber täglich wechseln. Mehrere Mangonel können entweder das gleiche oder verschiedene Ziele beschießen.

Eine Mangonel hat eine Zerstörungskraft von 3-6 Einreißpunkten.

Um eine Mangonel zu bedienen, braucht man 4 Personen, unter denen ein Ingenieur sein muss. Sie müssen sich benachbart zur Maschine aufhalten und dürfen während der Bedienung nichts anderes tun.



5.1.2. Benutzung in taktischen Szenarien

In manchen Szenarien können diese Maschinen in Echtzeit eingesetzt werden. In diesem Fall können sie alle 4 Runden schießen (was völlig unrealistisch ist, aber der Spielbarkeit sehr zugute kommt). Die Reichweite beträgt 50 Felder.

- > Wirkung auf Mauern, Gebäude und Konstruktionen im getroffenen Feld: 6 Einreißpunkte
- > Wirkung auf Mauern, Gebäude und Konstruktionen in den angrenzenden Feldern: 3 Einreißpunkte

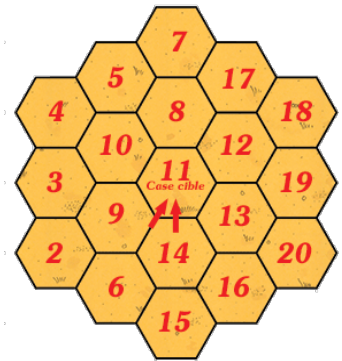
5.1.2.1. Einschränkungen für den Fernkampf und die Bewegung

Mangonel auf dem Spielplan können nicht bewegt werden. Ansonsten gelten für sie die gleichen Einschränkungen wie für Ballsisten (siehe § 4.5).

5.1.2.2. Schussergebnis

Wegen der Ungenauigkeit dieser Waffe kann das getroffene Feld bis zu 2 Felder vom Zielfeld abweichen. Um das Trefferfeld zu ermitteln, wirft man 2W10 und ermittelt das Trefferfeld nach dem nebenstehenden Diagramm; die Pfeile bezeichnen die Wurfrichtung entlang einer Feldkante oder entlang einer Feldachse.

Zusätzlich zu den Einreißpunkten, deren Wirkung nach § 7.3.3 ermittelt wird, hat ein Treffer die folgenden Wirkungen: Alle Personen im Trefferfeld sterben sofort. Personen in den Nachbarfeldern werden durch die Splitter betroffen, als ob sie das Ziel einer Balliste gewesen wären.



5.1.3. Beschädigte Mangonels reparieren

Mangonel können beim Schießen beschädigt werden

(Tabellenergebnisse „C“). Durch solche Schäden verlieren sie an Wirkung, d.h. die Schadenspunkte werden von der Zahl der gelieferten Einreißpunkte abgezogen. Sind außerhalb eines taktischen Szenarios mehrere Maschinen im Einsatz, verteilt der Spieler den Schaden nach eigenem Ermessen auf die eingesetzten Maschinen. An einem Tag kann man beliebig viele beschädigte Maschinen wieder reparieren, unabhängig davon, wie stark sie beschädigt waren. Durch Feuer beschädigte oder zerstörte Maschinen sind allerdings irreparabel. Maschinen in Reparatur können an diesem Tag nicht schießen.

5.2. Der Rammbock

5.2.1. Den Rammbock bewegen

Der Rammbock bewegt sich im Prinzip genau so wie der Belagerungsturm. Um den Rammbock in einer Runde für 2 Bewegungspunkte zu bewegen, müssen mindestens 6 Personen schieben; sind es nur 3-5 Personen, reduziert sich die Bewegung auf 1 BP. Mit weniger als 3 Personen kann man ihn gar nicht bewegen. Man kann den Rammbock nur geradeaus vorwärts oder rückwärts bewegen, wegen seiner 6 Räder auf starren Achsen sind Drehungen unmöglich.

Falls nur der Burg-Spielplan benutzt wird, stellt der Angreifer den Rammbock zu Spielbeginn am Spielfeldrand so in der beabsichtigten Richtung auf, daß er ein Feld weit in den Plan hineinragt.

Der Rammbock kann sich nur in offenem Gelände bewegen und über den aufgefüllten Burggraben.

Werden Personen, die den Rammbock schieben, angegriffen, fallen sie für das Schieben aus; die Bewegungspunktzahl des Rammbocks richtet sich nach der Zahl der verbleibenden „Schieber“.

5.2.2. Bewegung unterhalb des Rammbocks

Nur die 6 Felder neben den Rädern dürfen betreten werden, die 4 Mittelfelder sind unpassierbar. Man kann den Rammbock nur von vorne oder hinten betreten, die Seitenwände sind geschlossen. Jedes Feld im Rammbock erfordert 2 MP, um es zu betreten.

5.2.3. Funktion und Wirkung

Erreicht der Rammbock ein Feld, das an eine Mauer angrenzt, kann er ab der folgenden Nahkampfphase in Aktion treten.

Der Rammbock hat eine Kraft von 9 Einreißpunkten, wenn er von 6 Personen bedient wird. Mit 3-5 Personen verbleiben noch 5 Einreißpunkte.

Der Rammbock kann in jeder zweiten Spielrunde angreifen.

„C“-Resultate werden ignoriert. Wird ein Burgturm angegriffen, zieht man vom Würfelergebnis 1 ab, gegen den Hauptturm der Burg hat der Rammbock keinerlei Wirkung. Wie üblich, werden die Schäden im Belagerungsprotokoll notiert. Man kann sowohl intakte als auch bereits beschädigte Felder angreifen.

5.2.4. Fernkampf und Deckung

Alle Rammbockfelder blockieren die Sichtlinie für alle Personen auf der gleichen Ebene.

Personen unter dem Dach des Rammbocks haben totale Deckung außer für Schüsse durch die vordere oder hintere Öffnung, die von der gleichen Ebene abgefeuert werden. Personen im Rammbock können gar nicht schießen.

5.2.5. Mauern mit Hurden

Der Rammbock kann auch Mauern angreifen, die mit Hurden versehen sind. In diesem Fall können bis zu 6 Spielsteine in einem Feld sein: unten der aufgefüllte Graben, der Rammbock und ein Soldat im Rammbock, oben die Hurde, ein Verteidiger auf der Hurde und ein Steinvorrat.

Stürzt die Mauer ein, wird die Hurde mit zerstört.

5.2.6. Nahkampf am und im Rammbock

Wer unter dem Rammbock ist, kann von den Stirnseiten des Rammbocks her angegriffen werden und selbst dorthin angreifen.

Personen unter dem Rammbock, die angegriffen werden, selbst angreifen oder Feuer löschen fallen für die Bedienung des Rammbocks aus. Das Rammergebnis wird entsprechend reduziert; wenn weniger als 3 Personen zur Bedienung übrig bleiben, wird der Rammvorgang unterbrochen und kann erst im nächsten Zug weitergeführt werden.

5.2.7. Den Rammbock anzünden

Es gelten die normalen Regeln für Feuer und Brandpfeile. Die Ergebnisse werden auf der Spalte 1:10 abgelesen, weil der Rammbock durch frische Tierhäute geschützt ist.

Sind 6 oder mehr Felder des Rammbocks verbrannt, funktioniert er nicht mehr. Feuer kann von angrenzenden Feldern gelöscht werden, Feuer auf dem Dach kann man auch von direkt unterhalb des Dachfeldes löschen. Personen direkt unter einem Feuer müssen im 1. oder 2. Zug ausweichen, sonst werden sie im 2. Zug vom Feuer verletzt und im 3. getötet.



5.3. Das Schutzdach

5.3.1. Deckung

Personen unterhalb des Schutzdachs haben totale Deckung, falls nicht von hinten geschossen wird. Dort ist das Dach offen und gewährt keinerlei Deckung.

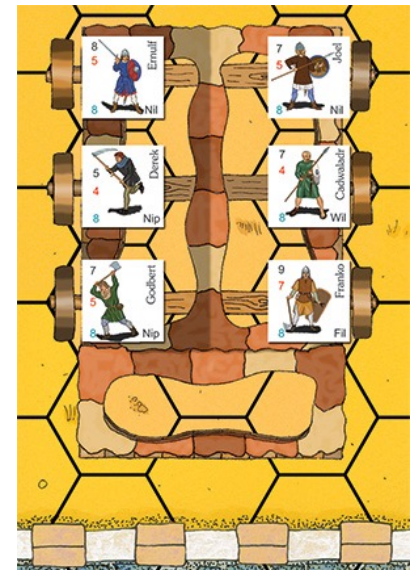
5.3.2. Das Schutzdach bewegen

Das Schutzdach bewegt sich im Prinzip genau so wie der Belagerungsturm (im Beispielbild bewegt es sich nach unten, auf die Mauer zu). Um das Schutzdach in einer Runde für 2 Bewegungspunkte zu bewegen, müssen mindestens 6 Personen schieben; sind es nur 3-5 Personen, reduziert sich die Bewegung auf 1 BP. Mit weniger als 3 Personen kann man ihn gar nicht bewegen. Man kann das Schutzdach nur geradeaus vorwärts oder rückwärts bewegen, wegen seiner 6 Räder auf starren Achsen sind Drehungen unmöglich.

Falls nur der Burg-Spielplan benutzt wird, stellt der Angreifer das Schutzdach zu Spielbeginn am Spielfeldrand so in der beabsichtigten Richtung auf, daß es ein Feld weit in den Plan hineinragt.

Das Schutzdach kann sich nur in offenem Gelände bewegen. Es kann nur gegen Mauern und Türme ohne Graben eingesetzt werden.

Sind Personen unter dem Schutzdach im Nahkampf oder anderweitig beschäftigt, fallen sie für das Schieben aus, und die Geschwindigkeit reduziert sich ggf. entsprechend.



5.3.3. Bewegung unterhalb des Schutzdachs

Während das Dach geschoben wird, sind nur die 8 Felder zwischen den Rädern passierbar. Die vorderen 3 Felder, unter dem Vordach, können erst benutzt werden, wenn das Dach mit der Stirnseite an einer Mauer anliegt. Jedes Feld unter dem Schutzdach erfordert 2 MP, um es zu betreten.

5.3.4. Einschränkungen für den Fernkampf

Personen unter dem Schutzdach haben totale Deckung außer für Schüsse durch die hintere Öffnung; selbst solche Schüsse können aber nur die 3 hinteren Eingangsfelder des Schutzdachs erreichen, und nur aus diesen Feldern können Personen unter dem Dach zurückschießen.

5.3.5. Das Schutzdach anzünden

Es gelten die normalen Regeln für Feuer und Brandpfeile. Die Ergebnisse werden auf der Spalte 1:10 abgelesen, weil das Schutzdach durch frische Tierhäute geschützt ist.

Sind 6 oder mehr Felder des Schutzdachs verbrannt, kann es sich nicht mehr bewegen und bietet auch keinerlei Schutz mehr, nicht einmal in unzerstörten Feldern. Feuer kann von angrenzenden Feldern gelöscht werden, Feuer auf dem Dach kann man auch von direkt unterhalb des Dachfeldes löschen. Personen direkt unter einem Feuer müssen im 1. oder 2. Zug ausweichen, sonst werden sie im 2. Zug vom Feuer verletzt und im 3. getötet.

Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt die Szenarios 12 und 13 spielen.

6. Burgmauern zerstören

6.1. Geländearten

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	Zerstörte Mauer (Geröll)	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Mittel	-
	Mine	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	Total	-

6.2. Die Angriffsmethoden

Zum Angriff auf Stadt- und Burgmauern standen verschiedene Methoden zur Verfügung: Mangonel, Steinschleudern, Rammböcke, aber auch das Graben von Minen unterhalb der Mauern, um sie zum Einsturz zu bringen. Mangonel und Steinschleudern warfen Steine auf die Mauern; in den taktischen Szenarien muss man sie sich meistens außerhalb der Spielplans denken. Rammböcke und Minierdächer wurden dagegen bis an den Fuß der Mauer vorgeschoben, um sie dort direkt anzugreifen. Spieltechnisch können sie im Gegensatz zu Wurfmaschinen direkt in taktische Szenarien eingebunden werden.

6.3. Minen

Minen sind ein wichtiges Mittel des mittelalterlichen Belagerungskrieges. Der Angreifer untergräbt die Mauer durch Tunnel, die vorerst durch Holzstempel abgestützt werden. Setzt man die Stempel schließlich in Brand, stürzt die Mauer unter ihrem eigenen Gewicht zusammen.



6.3.1. Ein Schutzdach bauen

Ein Schutzdach ist nötig, damit die Angreifer in seinem Schutz am Mauerfuß arbeiten können. Um ein Schutzdach zu bauen, benötigen 6 Personen, unter denen mindestens ein Ingenieur sein muss, 4 Belagerungstage (siehe § 7.4).

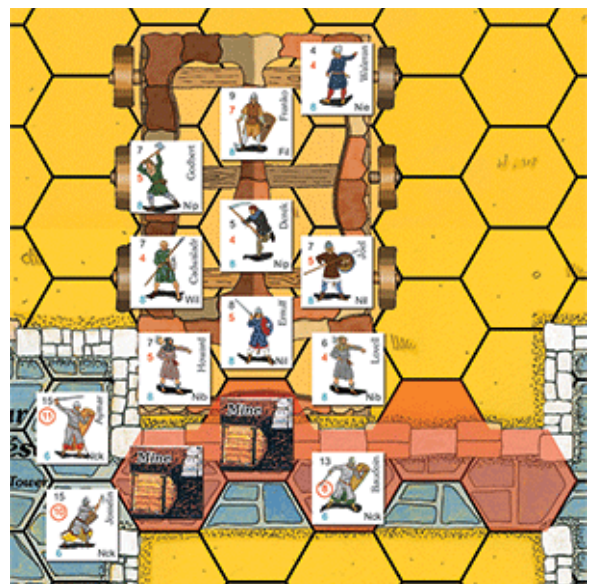
6.3.2. Minierarbeiten

Ist das Schutzdach bis zur Burg- oder Turmmauer vorgebracht, beginnen die eigentlichen Minierarbeiten. Jede Person, die daran mitarbeitet, leistet 1 Einreißpunkt (siehe § 7.3.3). Ein Ingenieur muss unter dem Schutzdach anwesend sein, um die Arbeit anzuleiten, zählt aber selbst nicht als Mineur.

6.3.3. Ergebnis der Minierarbeiten

Pro Tag kann maximal 1 Feld untertunnelt werden. Jeden Tag zählt man die Minierarbeiter, die unter dem Dach und in untertunnelten Feldern anwesend sind, um die wirksamen Einreißpunkte zu ermitteln. Dann würfelt man 1W10 und sieht das Ergebnis in der Einreißtabelle nach (§ 7.3.3).

Ein „D“-Resultat bedeutet, dass das Feld untertunnelt und abgestützt ist; das wird mit einem Mine-Spielstein markiert. „C“-Ergebnisse werden ignoriert. In jedem neu untertunnelten Feld kann für die Arbeiten am nächsten Tag ein weiterer Arbeiter eingesetzt werden. Arbeiter im Tunnel werden unter den Minen-Marker gelegt, sie sind auf Ebene -1, unter der Erde (Personen auf der Wand kommen auf den Minen-Marker).



Beispiel: Der Ingenieur Waleran hat ein Schutzdach bauen lassen und es bis an die Wand vorgebracht. Sein Ziel ist ein 5 Felder breiter Abschnitt der Burgmauer. Um sie zum Einsturz zu bringen, muss er 3 dieser Felder untergraben. Er hat bereits 2 Felder untertunnelt und arbeitet am dritten.

6.3.4. Die Wand zum Einsturz bringen

Um eine Wand oder einen Turm zum Einsturz zu bringen, muss man:

- > mindestens die Hälfte der Felder des Wandabschnitts zwischen zwei Türmen bzw. die Hälfte der Umfangsfelder des Turms untertunnelt haben (aufgerundet),
- > alle Arbeiter aus den Tunneln und dem Schutzdach zurückgezogen haben und
- > einen weiteren Tag verstreichen lassen, um das Abbrennen der Stempel vorzubereiten und auszuführen.

Wenn diese Voraussetzungen gegeben sind, wirft man 1W10:

- > 1 oder 2 : Gescheitert! Die Stützen sind nicht abgebrannt, oder die Tunnel waren nicht breit genug.
- > 3 bis 10 : Erfolg! Die Wand stürzt mit Donnergetöse ein. Auf jedes Feld des gesamten Mauerabschnitts bzw. Turms wird ein Geröllmarker (rubble) gelegt.

Ein Scheitern ist endgültig: An dieser Stelle darf und wird niemand weitergraben und riskieren, dass die Mauer über ihm zusammenstürzt. An jedem Folgetag der Belagerung wirft man 1W10; ist das Ergebnis eine 1, stürzt die Mauer doch noch ein, wenn auch etwas verspätet.

6.3.5. Die Miniarbeiten beschleunigen

Man kann pro Tag 2 Felder untertunneln, wenn man bereit ist, die Gesundheit seiner Arbeiter zu riskieren. Tut man das, geben die „C“-Ergebnisse auf der Einreißtabelle an, wie viele Arbeiter durch die übermäßig harte Arbeit verletzt werden.

Verletzte Arbeiter steuern zu jeder Art von Miniarbeit nur einen halben Einreißpunkt bei.

6.3.6. Gegenminen

Die Belagerten können versuchen, selbst einen Tunnel zu graben, um die Angreifer unter der Erde anzugreifen. Dafür ist kein Schutzdach nötig, ansonsten gelten alle bisher aufgeführten Regeln.

Die Arbeiter für die Gegenmine versammeln sich im Burghof am Fuß einer Mauer. An der Arbeit können sich alle Personen beteiligen, die vom Schacht aus eine zusammenhängende Gruppe bilden und nicht anderweitig tätig sind.

Beispiel: 6 Arbeiter graben eine Gegenmine. Beachte, dass das Feld, in den Gwyn steht, als Hoffeld gilt und nicht als Mauerfeld.

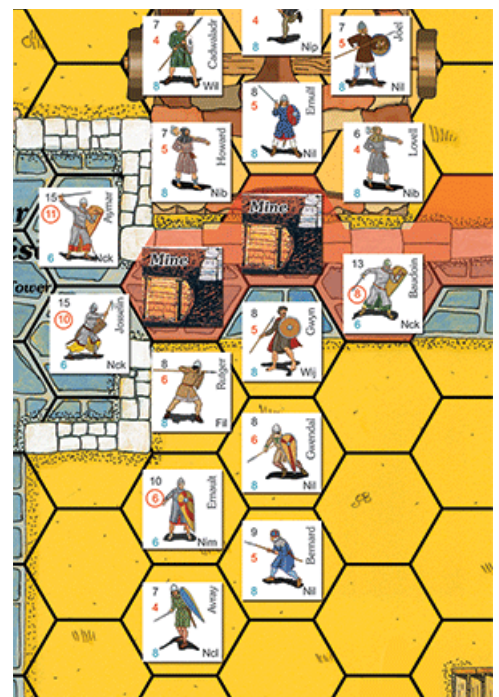
Sobald die Gegner im Tunnel aufeinander treffen, kommt es ganz normal zum Nahkampf. Falls die Verteidiger Tunnelfelder in ihre Gewalt bringen, können sie die Felder wieder auffüllen. Das passiert exakt nach den gleichen Regeln wie das Graben des Tunnels, und ein „D“-Ergebnis bedeutet, dass ein Marker „Mine“ entfernt wird. Auch diese Arbeit kann man nach den oben beschriebenen Regeln beschleunigen (§ 6.3.5).

6.3.7. Das Schutzdach zerstören

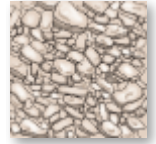
Wenn die Belagerten die Initiative haben, können sie während eines Ausfalls versuchen, das Schutzdach zu zerstören.

6.3.8. Belagerungstage und taktische Szenarien

Im Gegensatz zu den Wurfmaschinen vereinigt das Minieren taktische Szenarien und tageweise ablaufende Elemente: Das Vorbringen des Schutzdachs, Kämpfe und Ausfälle gegen das Schutzdach einerseits, das Graben und das Abbrennen der Stempel bis zum Einsturz der Mauer andererseits. Die taktischen Aktionen hängen von der Initiative ab (siehe § 7.1.3). Es ist nicht möglich, am gleichen Tag taktische Gefechte und Tagesaktionen auszuführen.



6.4. Zerstörte Mauern / Geröll



6.4.1. Geröllmarker

In taktischen Szenarien gelten für das Platzieren von Geröll die gleichen Regeln wie für das Platzieren von aufgefülltem Graben. Meistens entsteht Geröll jedoch als Folge der Tagesaktionen der Belagerungsszenarien; dann wird Geröll in den Feldern platziert, die durch die Wirkung von Wurfmaschinen, Rammböcken und Minierangriffen zerstört wurden.

6.4.2. Fernkampf und Deckung

Ein Geröllfeld behindert die Sicht nicht; man kann z.B. durch ein Geröllfeld hindurch in das Innere der Burg schießen, wenn sonst keine Hindernisse im Weg sind. Personen in einem Geröllfeld haben mittlere Deckung, unabhängig von der Schussrichtung.

6.4.3. Bewegung auf Geröll

Geröll ist von allen benachbarten Feldern aus zugänglich und ermöglicht selbst umgekehrt den Zugang zu allen Nachbarmauern, sofern nicht eine intakte Wand den Weg versperrt. Das umfasst jeden Geländetyp, einschließlich Wehrgänge, nicht aufgefüllte Gräben und Türme jeder Höhe.

Ein Geröllfeld zu betreten kostet 2 BP. Von einem Geröllfeld aus in ein Wehrgangs- oder Turmfeld zu gehen, kostet 3 BP, ansonsten gelten die normalen Geländekosten.

Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt das Szenario 14 spielen.

7. - Ablauf einer Belagerung

Eine Belagerung dauert mehrere Tage. Falls Angriffe erfolglos bleiben, hängt die Dauer nur davon ab, wie viel Wasser und Nahrungsmittel die Belagerten zur Verfügung haben. Der gesamte Ablauf der Belagerung wird in einem Belagerungsprotokoll festgehalten.

7.1. Spielverlauf

Am ersten Belagerungstag ermittelt der Belagerte den Stand seiner Vorräte (gemäß § 7.1.1), um die maximale Belagerungsdauer zu ermitteln. Danach hat jeder der folgenden Tage diesen Ablauf:

- 1 - Man wirft 2W10, um zu ermitteln, ob ein Zufallsereignis den Belagerungsverlauf ändert (siehe § 7.1.2).
- 2 - Man wirft 1W10, um die Initiative für diesen Tag zu ermitteln (siehe § 7.1.3).
- 3 - Verletzte, die geheilt sind, kommen wieder ins Spiel.
- 4 - Wer die Initiative gewonnen hat, entscheidet, was er an diesem Tag tun will (siehe § 7.6).
- 5 - Abhandeln der Aktionen für diesen Tag (siehe § 7.7).
- 6 - Gab es an diesem Tag Verletzte, werfen die Spieler für jeden von ihnen 1W10, um zu ermitteln, an welchem Tag er wieder einsetzbar sein wird (siehe § 7.1.5). Zur Erinnerung wird der Spielstein auf dem Protokoll auf das Feld für diesen Tag gelegt.
- 7 - Der Tag endet, und der Zeitmarker auf dem Belagerungsprotokoll rückt einen Tag weiter.

7.1.1. Verfügbare Vorräte ermitteln

Zu Beginn der Belagerung ermittelt man durch einen Würfelwurf, wie viele Tage die Belagerung maximal dauern kann, bevor die Belagerten aufgrund von Nahrungsmangel aufgeben müssen.

Abhängig von der Art des belagerten Gebäudes wirft man diese Würfel:

- > Burg: 3W10
- > Priorei: 1W10

Das Ergebnis wird dann entsprechend der Zahl der Belagerten angepasst:

Würfel		Modifikation für die Zahl der Belagerten						
		-8	-6	-4	0	+4	+6	+8
Burg	3W10	≥ 35	34 - 29	28 - 24	23 - 20	19 - 11	10 - 5	≤ 4
Priorei	1W10	≥ 27	26 - 23	22 - 19	18 - 15	14 - 11	10 - 7	≤ 6

Unabhängig vom Ergebnis beträgt die Minimaldauer einer Belagerung 2 Tage.

Die Dauer wird nicht täglich neu ermittelt; es gibt nur zwei Ereignisse, wodurch die vorherberechnete Dauer sich ändern kann: Die Ankunft einer großen Zahl von Flüchtlingen in der Burg verringert die Dauer, und die Ankunft eines Versorgungskonvois verlängert die Dauer um 1 Tag pro Packpferd oder Maultier, das die Belagerten erreicht.

7.1.2. Zufällige Ereignisse

Zu Beginn jedes Tages wirft man 2W10 auf der Ereignistabelle (§ 7.8), um festzustellen, ob zufällige Ereignisse die Belagerung beeinflussen. Während der ersten 5 Belagerungstage wird zum Ergebnis 5 addiert (Werte über 20 gelten als 20). Je nach der Zahl der Belagerten und der Belagerer wird das Ergebnis ggf. zusätzlich gemäß § 7.1.4 angepasst.

Kein Ereignis kann mehr als einmal im Verlauf einer Belagerung auftreten; wird es noch einmal erwürfelt, passiert an diesem Tag nichts.

7.1.3. Initiative

Jeder Spieler wirft 1W10, und der Belagerer addiert zu seinem Wurf 4. Wer das höhere Ergebnis hat, hat an diesem Tag die Initiative. Bei Gleichstand geht die Initiative an den Belagerer.

- > Hat der Belagerer die Initiative, kann er einen Sturmangriff auf die Festung machen (§ 7.6.1), die Mauern bombardieren (§ 7.3) und/oder neues Belagerungsgerät bauen (§ 7.4) und/oder minieren (§ 7.6.4) und/oder mit den Belagerten über eine Aufgabe verhandeln (§ 7.7).
- > Hat der Belagerte die Initiative, kann er einen Ausfall gegen das Feldlager der Belagerer machen (§ 7.6.2), einen Ausfall zur Beschaffung von Lebensmitteln machen (§ 7.6.3), eine

Gegenmine bauen (§ 7.6.4) oder versuchen, durch einen Generalangriff gegen die Belagerer eine Entscheidung zu erzwingen (§ 7.6.5).

> Der Belagerte kann die Initiative freiwillig an den Belagerer abtreten.

Im Belagerungsprotokoll wird (abgekürzt) eingetragen, welche Aktion gewählt wurde.

In den Tagesfeldern des Protokolls wird auch vermerkt, welchen Schaden die Belagerungsmaschinen und Minen angerichtet haben.

7.1.4. Wirksamkeit der Blockade

Sind die Belagerer nicht stark genug, um eine vollständige Blockade der Festung zu sichern, kann das ebenfalls einen Einfluss auf den Verlauf der Blockade haben. Anhand der folgenden Tabelle ermittelt man, ob der Wurf auf der Ereignistabelle angepasst wird:

Quote Belagerer/Belagerte	Wirksamkeit	Einfluss auf Zufallsereignisse
> 2	Gut	unverändert
> 1 bis 2	Mittel	addiere +4 zum Würfelwurf
≤ 1	Schlecht	addiere +8 zum Würfelwurf

7.1.5. Genesung der Verletzten

In mehrtägigen Szenarien ist es möglich, dass sich Verletzte vor dem Ende des Szenarios von ihren Verletzungen erholen. Nach jedem Kampftag würfelt man für jeden, der an diesem Tag verletzt wurde, und sieht das Ergebnis auf der Genesungstabelle im Belagerungsprotokoll nach. Im Protokoll wird vermerkt, an welchem Tag sich die Person erholt. Am Morgen dieses Tages kommt für diese Person dann (wenn ihr bis dahin nichts Schlimmeres zugestoßen ist) der „gesunde“ Spielstein ins Spiel zurück.

7.2. Das Belagerungsprotokoll

Für jeden Spielplan mit festungsartigen Gebäuden gibt es (Einweg-) Belagerungsprotokolle mit Tabellen, aus denen man Bombardierungs- und Minierergergebnisse ablesen kann, die man dann sofort auf dem Gebäudeplan kennzeichnen kann.

7.3. Zerstören der Festung

7.3.1. Zerstörungsgrad

Die verschiedenen Mauern und Gebäude sind gegen Zerstörungsversuche unterschiedlich widerstandsfähig; die Zerstörung wird in 4 Stufen gemessen:

	Doppelmauer aus Stein (P)	Einfache Steinmauer (S)	Holzkonstruktion (B) z.B:
	Normannische Burg Byzantinischer Turm Befestigter Hafen	Priorei Flechtwände Tore	Hurden Baugerüste Palisaden Türen und Ausfallpforten Brücken
1	leicht beschädigt	beschädigt	zerstört (Marker)
2	beschädigt	zerstört (Geröll)	
3	schwer beschädigt		
4	zerstört (Geröll)		

Jedes Erfolgsergebnis (D) in der Einreißtabelle liefert in dieser Tabelle eine Zerstörungsstufe. Durch Wurfmaschinen kann jedes Zielfeld maximal eine Schadensstufe pro Tag erleiden. Der Rammbock hingegen kann an einem Tag mehrere Stufen an Schaden am gleichen Feld verursachen. Er ist effektiver, aber auch schwieriger zu benutzen und selbst stärker gefährdet. Minieren zerstört betroffene Wände bei Erfolg vollständig, ansonsten gar nicht.

Beschädigte, aber noch nicht zerstörte Felder behalten alle ihre normalen Eigenschaften bei.

7.3.2. Ablauf der Zerstörung

An jedem Tag entscheidet der Angreifer, welche Felder er bombardieren will und wie viele Wurfmaschinen er jedem Zielfeld zuordnet. Dann summiert er für jedes getroffene Feld die Einreißpunkte (Zielfeld und getroffenes Feld können bei einigen Wurfmaschinen verschieden sein) und schlägt das Ergebnis in der Einreißtabelle in der entsprechenden Spalte nach:

- > P für Doppelmauern aus Stein
- > S für einfache Steinmauern
- > B für Holzkonstruktionen

Dazu wirft er 1W10, berücksichtigt ggf. die Modifikatoren (s.u.) und liest das Ergebnis in der Tabelle ab.

Die hofseitigen Wände des Bergfried können erst angegriffen werden, wenn in der Außenwand der Burg eine Bresche von mindestens einem Feld Breite ist. Auch dann kann man nur auf die 3 Felder der Turmwand zielen, die der Bresche am nächsten liegen.

7.3.3. Einreißtabelle

Einreißpunkte															
1				3			6			9			12 & mehr		
W	P	S	B	P	S	B	P	S	B	P	S	B	P	S	B
1	1C	1C	1C	1C	1C	1C	2C	2C	2C	3C	3C	3C	4C	4C	D/4C
2							1C	1C	1C	2C	2C	2C	3C	D/3C	D/3C
3										1C	1C	D/1C	D/2C	D/2C	D/2C
4											D	D	D/1C	D/1C	D/1C
5									D	D	D	D	D	D	D
6								D	D	D	D	D	D	D	D
7						D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
8			D		D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
9		D	D		D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
10	D	D	D		D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D

Erklärung:

D : Das Zielfeld wird um 1 Schadensstufe geschädigt

C : Anzahl an Einreißpunkten, die durch Schäden an den Belagerungsgeräten zukünftig (bis zur Reparatur) verloren gehen.

Modifikatoren für den Würfelwurf für besonders stabile Wände:

- 1 für den Hauptturm der normannischen Burg;
- 2 für die großen Rundtürme des befestigten Hafens;
- 3 für die großen Bergfriede des befestigten Hafens.

7.3.4. Folge des Schadens

Wenn ein Feld die Stufe „zerstört“ erreicht hat, wird es im Falle je nach Typ mit einem Marker „Geröll“, „zerstörte Palisade“ oder einem speziell dafür vorgesehenen Marker gekennzeichnet. Wer sich im Moment der Zerstörung auf dem Feld befand, wird verletzt.

7.4. Belagerungsgerät bauen

Solche Arbeiten müssen immer von einem Ingenieur überwacht werden. Ein Ingenieur mit 5 Mitarbeitern kann folgendes bauen:

- > In 1 Tag: 2 Wurfanker oder 2 Faschinen oder 2 Leitern oder 2 Schutzwände oder 2 Ölkessel;
- > In 2 Tagen: 1 Balliste oder 1 Rammbock oder 1 fahrbares Schutzdach;

- > In 8 Tagen: 1 Steinschleuder oder 1 Mangonel;
- > In 12 Tagen: 1 Belagerungsturm.

Hat der Ingenieur 10 Personen zur Verfügung, reduziert sich die Bauzeit um 2 Tage, mit 20 Personen um 4 Tage; die minimale Bauzeit beträgt in jedem Fall 1 Tag.

Die am Bau beteiligten Personen können vom Beginn bis zum Ende der Arbeiten nichts anderes tun. Die Spielsteine werden so auf dem Belagerungsprotokoll abgelegt, dass sie erst am Tag nach der Fertigstellung wieder zur Verfügung stehen.

7.5. Feuer im Belagerungskrieg

7.5.1. Holzkonstruktionen anzünden

Bogenschützen des Angreifers können versuchen, Holzkonstruktionen am und im belagerten Gebäude anzuzünden; die des Verteidigers können dasselbe mit den hölzernen Belagerungsmaschinen tun, die auf dem Spielplan und in Reichweite sind. Die Ergebnisse werden auf der gleichen Tabelle „Feuer legen“ abgelesen, die für taktische Szenarien gilt, aber Verfahren wird leicht modifiziert:

Der Angreifer benennt pro Tag ein angegriffenes Feld und würfelt 1W10.

- > Zu dem Ergebnis werden 2 addiert sowie
- > +1 für den 2. und jeden weiteren Bogenschützen, der an diesem Angriff teilnimmt.
- > Der Verteidiger kann sofort versuchen, das Feld zu löschen, aber ohne Modifikation.

Beispiel: Dr Angreifer hat 3 Bogenschützen und zielt auf ein Hurdenfeld, muss also mindestens ein Ergebnis von 8 erreichen, um Erfolg zu haben. Zum Würfelergebnis zählt er 2 hinzu und weitere 2 für die zusätzlichen Bogenschützen, also insgesamt 4. Jeder Wurf von 4 oder mehr setzt also die Hurde in Brand.

Jetzt wird für angrenzende Holzkonstruktionen Feld für Feld geprüft, ob sich das Feuer ausbreitet. Das erfolgt wieder wie im taktischen Spiel, aber mit einem um +2 modifizieren Wurf. Gerät ein Feld in Brand, macht der Verteidiger wieder sofort einen Löschversuch. So werden alle angrenzenden Holzkonstruktionen geprüft, bis sie in Brand stehen, gelöscht wurden oder kein brennbares Nachbarfeld mehr haben.

7.5.2. Folgen eines Brandes

Jedes Feld, das brennt, wird am Ende des Tages zerstört; es wird durch Marker entsprechend markiert, oder der Spielstein wird entfernt.

7.6. Tagesaktionen

Die drei oben erwähnten Aktionen (Bombardement, Bau von Belagerungsmaschinen, Feuer legen) sowie das Minieren (s.u.) können prinzipiell an jedem Tag erfolgen. Die folgenden Aktionen schränken das teilweise ein.

7.7. Aktionen

Von den folgenden Aktionen kann pro Tag immer nur eine stattfinden. Einige von ihnen schränken außerdem die oben erwähnten Tagesaktionen ein.

7.7.1. Aktion 1: Sturmangriff!

Spielfeld: Man benutzt den Spielplan mit dem belagerten Gebäude und einen weiteren Plan, der keinerlei Bauwerke hat (z.B. den Bach); von diesem Plan her wird der Angriff erfolgen. Der Angreifer entscheidet, wie die Pläne aneinander gelegt werden.

Auswirkung auf ganztägige Aktionen: Keine dieser Aktionen ist am Angriffstag möglich.

Ausnahme: Der Bau von Belagerungsgeräten ist möglich; die dafür eingeteilten Kräfte dürfen nicht am taktischen Szenario teilnehmen.

Die Parteien: Jeder Spieler darf alle verbleibenden Kräfte einsetzen.

Startaufstellung und Spielablauf:

- > Der Angreifer platziert Marker für Zerstörungen gemäß Belagerungsprotokoll auf dem Spielplan.
- > Der Angreifer platziert Marker für aufgefüllten Graben gemäß Belagerungsprotokoll auf dem Spielplan.
- > Der Verteidiger verteilt seine Kräfte nach eigenem Ermessen im belagerten Bauwerk.

> Danach platziert der Angreifer seine Kräfte an beliebigen Seiten des Spielplanteils ohne Bauwerke, außerhalb der Spielfläche. Von dort dürfen sie den Spielplan in einer beliebigen Bewegungsphase des Angreifers betreten; sie dürfen nach Spielbeginn nicht mehr auf andere Startpositionen verschoben werden.

> Der Angreifer hat den ersten Spielzug.

> Das Spiel endet, wenn das belagerte Gebäude erobert wurde oder wenn der letzte Angreifer den Spielplan verlassen hat.

Ende des Angriffs

Der Angriff gilt auch als beendet, wenn es über 5 Spielrunden keinerlei Nahkampf gegeben hat und alle Verteidiger von den Angreifern durch eine Mauer, einen Graben, eine Palisade, ein geschlossenes Tor oder ein unpassierbares Feld getrennt sind. Am Ende des Szenarios werden alle Belagerten, die keinen begehbaren Rückweg ins Innere des Gebäudes haben, automatisch zu Gefangenen. (Reiter dürfen ihr Pferd zurücklassen, um einen nur für Fußsoldaten offenen Weg zu nutzen.)

Durch einen derartigen Abbruch des Kampfes, historisch mehrfach belegt, gewinnen die Verteidiger Zeit, und die Angreifer haben die Gelegenheit, sich neu aufzustellen. Ein Gebäude kann also mehrfach gestürmt werden, bis es endlich vollständig erobert ist oder die Belagerung anderweitig endet.

Der belagerte Belagerer

Wenn der Belagerer bereits Teile des Gebäudes in der Hand hat und die Belagerten sich in innere Gebäudeteile zurückgezogen haben, kann durch eine Entsatztruppe von außen (siehe Ereignistabelle) die Situation entstehen, dass der Belagerer sich entscheiden muss: Er kann dem Entsatzheer in offener Schlacht begegnen, oder er kann sich seinerseits in den eroberten Gebäudeteilen verschanzen.

Entscheidet er sich für die offene Schlacht, wählt er zwischen zwei Möglichkeiten:

> Er kann das eroberte Gebäude aufgeben und mit allen Kräften gegen das Entsatzheer antreten. In diesem Fall gewinnen die Belagerten automatisch die Kontrolle über das gesamte Gebäude zurück.

> Er kann seine Kräfte aufteilen und mit einem Teil in die offene Schlacht gehen, während die übrigen das Gebäude halten. In diesem Fall entstehen zwei parallele Kämpfe, die auf verschiedenen Spielplänen ausgetragen werden: Die offene Schlacht zwischen Belagerer und Entsatzheer gemäß § 7.7.5 und ein Belagerungsszenario zwischen den Belagerten und der restlichen Garnison der Belagerer in den eroberten Gebäudeteilen. In diesem zweiten Gefecht hat der Belagerte automatisch die Initiative (er kann sie, wie üblich, freiwillig abgeben). An diesem Tag spielen also beide Spieler zwei Szenarien parallel auf zwei Spielplänen.

Wenn sich die Belagerer in den eroberten Teil des Gebäudes zurückziehen, müssen sie die meisten ihrer Belagerungsmaschinen außerhalb zurücklassen, da diese nicht beweglich sind. Natürlich können die Belagerten versuchen, die zurückgelassenen Maschinen jetzt anzuzünden. Die „belagerten Belagerer“ haben die Nahrungsvorräte zur Verfügung, die von den Belagerten zurückgelassen wurden. Wenn die Belagerten noch Teile der Außenwand des Gebäudes halten, können sie pro Nacht zusätzliche Vorräte für 1W6 Tage erhalten.

Die Initiative kehrt sich in dieser Situation um: Die Belagerer, die die äußeren Teile des Gebäudes halten, werden jetzt ihrerseits von den ursprünglich Belagerten in diesen Gebäudeteilen eingeschlossen. Entscheidet sich der Belagerer, als Tagesaktion die Wurfmaschinen einzusetzen (§ 7.3.1), kann derjenige, der die äußeren Mauern hält, sich stattdessen zu einem Sturmangriff auf den Rest des Gebäudes entschließen, egal, wer die Initiative hat. Verhandlungen über die Aufgabe sind nicht mehr möglich, die Bedingungen zur erzwungenen automatischen Aufgabe sind allerdings noch wirksam.

Sonderregel: Die Belagerer können einen Sturmangriff sofort abbrechen und den Tag somit beenden, wenn sich die Belagerten vollständig in einen der folgenden Gebäudeteile zurückgezogen haben:

> In den Bergfried der Normannenburg oder

> entweder die Kirche oder in die übrigen Gebäude der Priorei.

Bei diesem Rückzug gemäß Sonderregel können die Belagerten nur die Hälfte der verbleibenden Vorräte mitnehmen, sie verlieren also die Hälfte der verbleibenden Belagerungszeit (abgerundet).

Wird in den Folgetagen ein weiterer Sturmangriff gemacht, stellen sich die Belagerten im Rest ihrer Festung auf, während die Belagerer sich überall außerhalb dieses Teils aufstellen dürfen. Hat der Belagerte noch mindestens einen Bogenschützen, dürfen die Belagerer sich allerdings nicht auf Feldern aufstellen, die ein Bogenschützen des Belagerten erreichen könnte.

7.7.2. Aktion 2: Ausfall gegen das Feldlager des Belagerers

Spielfeld: Ein Spielplan ohne Gebäude (z.B. der Bach), zusätzlich die 8 Zelte aus GUISCARD.

Die Parteien

Der Belagerer darf ein Drittel seiner verbleibenden Kräfte einsetzen, dabei maximal die Hälfte jeder Art der Soldaten (jeweils abgerundet).

Beispiel: Hat der Belagerer noch 9 Ritter, darf er davon höchstens 4 einsetzen.

Der Belagerte darf ohne weitere Einschränkungen die Hälfte seiner Kräfte einsetzen (abgerundet).

Auswirkung auf ganztägige Aktionen: Keine

Startaufstellung und Spielablauf

> Der Belagerte stellt seine Einheiten irgendwo auf dem Spielplan auf. Zusätzlich muss er mindestens ein Drittel (aufgerundet) seiner großen Belagerungsmaschinen dort aufstellen (nur Mangonel, Steinschleuder, Rammbock, Belagerungsturm, Ballisten, Schutzdach gem. § 5.3, soweit sie nicht bereits im Einsatz gegen die Burg sind). Er stellt außerdem die 8 Zelte nach eigenem Ermessen auf.

Beispiel: Er hat 3 Mangonel, 3 Steinschleudern, 1 Belagerungsturm und 3 Ballisten, zusammen also 10 Maschinen, er muss also 3,3 = aufgerundet 4 seiner Wahl davon auf dem Plan aufstellen.

> Der Belagerte hat den ersten Zug und kann seine Einheiten in beliebigen Gruppen von beliebigen Spielplanseiten her auf das Spielfeld bewegen. Er kann die Einheiten auch zu beliebigen Zeitpunkten auf den Plan kommen lassen.

> Das Szenario endet, wenn sich von einer der beiden Seiten keine aktive Einheit mehr auf dem Plan befindet.

Sonderregel: Der Belagerte kann nach den normalen Regeln Belagerungsmaschinen und Zelte anzünden (und der Belagerer kann Löschversuche machen). Außerdem verfügt jeder Bogenschütze des Belagerten über 6 Brandpfeile, die er zum Entzünden einsetzen kann. Bogenschützen, die sich einen Zug benachbart zueinander aufhalten, ohne irgendeine andere Aktion zu machen, dürfen beliebig viele Pfeile austauschen. Endet das Szenario dadurch, dass die Belagerer den Spielplan verlassen haben, gelten alle Zelte und Belagerungsmaschinen auf dem Spielplan automatisch als verbrannt.

Nach Ende des Szenarios zählt man, wie viele Zeltfelder verbrannt sind. Pro 5 verbrannte Felder (abgerundet) muss der Belagerer einen vollen Belagerungstag damit verbringen, sein Lager wieder aufzubauen; er darf in dieser Zeit nichts anderes tun (außer sich gegen erneute Ausfälle zu verteidigen). Eine Ausnahme ist eine Garnison in einem besetzten Teil der Festung, sie ist vom Verlust des Lagers nicht betroffen.

Für den Belagerten gibt es keinerlei Einschränkungen, was er an diesen Tagen tun darf. Hat er die Initiative, darf er z.B. erneut das Lager angreifen (nach den Regeln von § 7.7.2, d.h. der Angriff geht gegen einen anderen, intakten Teil des Feldlagers).

Beispiel: Es wurden 12 Zeltfelder verbrannt, der Belagerer ist also für 2 Tage handlungsunfähig.

7.7.3. Aktion 3: Ausfall zur Versorgung

Die Verteidiger haben im Schutz der Nacht Vorräte beschafft und versuchen, sie frühmorgens an den Patrouillen des Belagerers vorbei durch die Blockade zu schmuggeln.

Spielfeld: Ein Spielplan ohne Gebäude (z.B. der Bach).

> Diese Aktion setzt voraus, dass die Belagerten die Initiative haben und noch einen Teil der Außenmauer ihrer Festung halten. Die Aktion kann nur einmal pro Tag erfolgen. Der Belagerer wählt bis zu einem Drittel seiner Einheiten aus, um die Versorgungsgruppe zu bilden. Zusätzlich erhält er 1W6 Packtiere, die jeweils 1 Tagesvorrat an Verpflegung tragen.

> Jede Patrouille des Belagerers darf aus höchstens 8 Mann bestehen, unter denen jeweils höchstens je 2 Ritter und 2 Schützen sein dürfen.

Auswirkung auf ganztägige Aktionen: Keine

Startaufstellung und Ablauf der Aktion: Der Belagerte bringt in der ersten Runde seine Gruppe mit den Packtieren über eine Schmalseite des Spielplans ins Spiel. Die erste Patrouille betritt den Plan über eine beliebige der 3 anderen Seiten. Jede Patrouille (siehe Sonderregel) hat in ihrem ersten Zug nur die Hälfte (abgerundet) ihrer Bewegungspunkte zur Verfügung, und für sie entfällt in diesem Zug die Phase „Defensivfeuer“. Ab ihrem zweiten Zug spielt jede Patrouille normal weiter. Das Szenario endet, wenn alle Belagerten und ihre Packtiere den Spielplan über die gegenüberliegende Schmalseite verlassen haben.

Sonderregel: Vor jedem seiner Züge wirft der Belagerer 1W10 und schaut auf der nachstehenden Tabelle, ob er eine weitere Patrouille ins Spiel bringen darf. Das kann beliebig oft passieren. Neue Patrouillen werden aus den verbleibenden Kräften des Belagerers zusammengestellt, sie dürfen durch beliebige Spielplanseiten ins Spiel kommen.

Spielrunde	Eine weitere Patrouille erscheint bei einem Wurf von höchstens
1	1
2	3
3	5
ab 4	7

7.7.4. Aktion 4: Minen und Gegenminen

Diese Aktion enthält tatsächlich 4 verschiedene Möglichkeiten:

- > **Belagerer:** Das Schutzdach bis zur Mauer vorbringen und eine Mine graben;
- > **Belagerer:** Eine Gegenmine graben. Das geht erst, wenn der Belagerer an einem vorherigen Tag angefangen hat, eine Mine zu graben;
- > **Beide:** Nahkampf in den Tunneln, sobald Mine und Gegenmine sich getroffen haben;
- > **Belagerer:** Ausfall gegen die Mine.

Spielfeld: Diese Aktion kann nur auf dem Spielplan „Normannische Burg“ stattfinden.

Auswirkung auf ganztägige Aktionen: Keine

Startaufstellung und Ablauf der Aktion: Der Belagerer kann seine Einheiten von beliebiger Seite und zu einem beliebigen Zeitpunkt auf den Spielplan bringen. Er muss die Einheiten allerdings im vorherigen Zug entlang dieser Seite aufstellen, so dass der Verteidiger eine Bewegungsphase Zeit hat, seine Einheiten umzugruppieren. Zum Graben einer Gegenmine darf der Verteidiger maximal ein Drittel (abgerundet) seiner verfügbaren Einheiten einsetzen.

- > Die Aktion endet, wenn kein Belagerer mehr durch Nahkampf oder Schüsse verletzt werden kann. Jetzt zählt man, wie viele Männer in den Tunneln und unter dem Schutzdach graben, um die Zahl der Einreißpunkte zu ermitteln, um damit den Minierfortschritt zu ermitteln.
- > Die Minierarbeiten werden im Detail in § 6.3.3 beschrieben; pro Tag kann nur ein Feld vorgetrieben werden. Stürzt die Wand zusammen, kann diese Bresche frühestens am nächsten Tag gestürmt werden.

7.7.5. Aktion 5: Entscheidungsschlacht

Diese Aktion kann sich nur ein Mal pro Belagerungsszenario abspielen.

Spielfeld: Man benutzt den Spielplan mit dem belagerten Gebäude und einen weiteren Plan, der keinerlei Bauwerke hat (z.B. den Bach oder andere, z.B. die Kreuzung, den Fluss, die Holzbrücke, die Senke, die Wiese). Der Belagerte entscheidet, wie die Pläne aneinander gelegt werden.

Startaufstellung und Ablauf der Aktion: Alle verbleibenden Einheiten von Belagerer und Belagertem nehmen teil. Der Belagerte stellt seine Einheiten auf dem Spielplanteil mit der Festung auf, der Belagerer auf dem anderen Spielplanteil. Im Innern der Festung dürfen sich nur die Schützen des Belagerten aufstellen. Der Belagerte hat den ersten Zug.

- > Die Aktion endet, wenn sich eine beiden Parteien zurückgezogen hat oder vernichtet ist. Zieht sich der Belagerer zurück, ist die Belagerung beendet. Der Belagerte darf sich in die Festung zurückziehen; in diesem Fall geht die Belagerung weiter.

7.8. Die Belagerten kapitulieren

Die Belagerten ergeben sich automatisch, wenn einer dieser Fälle eintritt:

- > Die Verpflegung ist verbraucht (d.h. die vorher berechnete Zeit ist abgelaufen).
- > Alle ihre Anführer (Grafen, Ritter, Adlige) sind tot.

Der Belagerer kann außerdem an jedem Belagerungstag versuchen, eine „verhandelte Kapitulation“ zu erreichen. Dazu wirft er 1W10 und passt das Ergebnis gemäß der nachstehenden Tabelle an. Bei einem Endergebnis von 12 oder mehr muss der Belagerte aufgeben.

7.8.1. Tabelle „Aufgeben“

Der Belagerer wirft 1W10 und addiert die folgenden Punkte gemäß der aktuellen Situation:

	+1	Wenn die Zahl der Belagerer min. 2x so groß ist wie die der Belagerten
Ou	+2	Wenn die Zahl der Belagerer min. 3x so groß ist wie die der Belagerten
	+1	Wenn die Belagerer eine Bresche in eine Außenmauer der Festung geschlagen haben
Ou	+2	Wenn die Belagerer die Außenmauer eingenommen haben
Ou	+3	Wenn die Belagerten die Außenmauer eingenommen und eine Bresche in den Bergfried geschlagen haben

- > Bei einem Endergebnis von 12 oder mehr muss der Belagerte sich ergeben,
- > bei weniger als 12 geht die Belagerung weiter.
- > Automatische (erzwungene) Aufgabe: Die Verpflegung ist verbraucht (d.h. die vorher berechnete Zeit ist abgelaufen), oder alle Anführer (Grafen, Ritter, Adlige) der Belagerten sind tot.

Beachte, dass die Modifikation des Würfelwurfs für eine verhandelte Kapitulation von 2 Faktoren abhängt: Von der Zahl der Angreifer und vom Zustand der Festung. Für jeden Faktor zählt nur der höchste erzielte Bonus. Die automatische Kapitulation wiederum hängt nur von dem Stand der Verpflegung oder den Verlusten unter den Anführern ab.

Sie können jetzt alle Szenarios spielen!

7.9. Tabelle der Zufallsereignisse

2W10	Ereignis	Auswirkung
20 +	Ein Bote kommt in das Zelt des Belagerungsführers	Er bringt neue, sehr wichtige Nachrichten. Die Belagerung muss sofort aufgehoben werden.
19	Ein Entsatzheer kommt an!	Der Belagerte bekommt 250 Punkte, die er in eine Truppe investieren kann. Er hat außerdem in diesem Zug automatisch die Initiative.
18	Der Sohn des Burgherrn wurde gefangen genommen; man droht, ihn vor der Mauer aufzuhängen.	Die Moral der Belagerten leidet. Der Belagerer zieht bis zum Ende der Belagerung von seinem Initiativewurf 2 Punkte ab.
17	Ein Schurke schleicht in das Feldlager der Belagerer	Er geht mit einem langen Messer in der Hand in das Zelt des Kommandanten. Würfeln sie 1W10: > 7 bis 10 : Der Anführer stirbt > 4 bis 6 : Der Anführer wird verletzt > 1 bis 3 : Der Mörder verfehlt das Ziel
16	Ein Saboteur schleicht in das Feldlager	Er versucht, eine der Belagerungsmaschinen zu zerstören. Würfeln sie 1W10: > 6 bis 10 : Die Maschine ist zerstört > 1 bis 5 : Fehlschlag!
15	Im Feldlager bricht die Ruhr aus	Würfeln Sie 1W10, um die Zahl der Kranken zu ermitteln. Die Spieler drehen abwechselnd je eine Einheit auf die verletzte Seite (Belagerer beginnt). Auch bereits Verletzte können gewählt werden, sie sterben dann.
14	Flüchtlinge erreichen die Burg	Bewohner der Umgebung konnten die Burg erreichen. Aber auch sie müssen versorgt werden! Würfeln Sie 1W10, um die Zahl der neuen Einheiten "Leichte Infanterie" zu ermitteln. Falls die Zahl der belagerten Einheiten jetzt die Menge der Vorräte übersteigt, bewegen Sie den Tageszähler ein Feld vorwärts.
13	Ein Verräter hat das Tor von innen geöffnet	Eine Gruppe von Angreifern konnte in die Gebäude eindringen. Die Belagerer haben in diesem Zug automatisch die Initiative und starten einen Angriff. > Burg: 6 Einheiten zu Fuß sind im Burghof. > Priorei: 4 Einheiten zu Fuß sind im Gebäude.
12	Ein Teil der Vorräte wurde gestohlen!	Der Belagerungszähler bewegt sich 4 Felder voran.
11	Die Belagerer bekommen Verstärkung	Der Belagerer erhält 250 Punkte, mit denen er Truppen kaufen darf, aber kein Belagerungsgerät.
10	Ein Ingenieur stößt zu den Belagerern	Unter seiner Leitung werden die Belagerungsmaschinen eher einsatzbereit: Jede Maschine, deren Bau mehr als 3 Tage dauern würde, wird 1 Tag schneller fertig.
9	Die Belagerten vermuten einen Verräter in ihren Reihen	Würfeln Sie 1W10 für jede belagerte Einheit. Der erste, der eine 0 würfelt, ist ein Verräter und wird sofort umgebracht.

8	Das Brunnenwasser wurde vergiftet	Würfeln Sie 1W10, um die Zahl der vergifteten Belagerten zu ermitteln. Die Spieler drehen abwechselnd je eine Einheit auf die verletzte Seite (Belagerer beginnt). Auch bereits Verletzte können gewählt werden, sie sterben dann.
7	Die Belagerten erwägen die Aufgabe	Wenn nicht innerhalb der nächsten 10 Tage das Ereignis #19 eintritt, muss der Belagerte am Ende des 10. Tages aufgeben.
6	Dem Anführer der Belagerten geht es nicht gut	Nur eine vorübergehende Schwäche, die keinen Einfluss auf die Belagerung hat.
5	Streit unter den Belagerern, einige Truppen geben auf	Wirf 1W10; das Ergebnis nennen wir X. $X/2$ (abgerundet) * 10 Prozent der Belagerer verlassen die Truppe. Beispiel: $1W10 = 7$, $7/2 = 3,5$, abgerundet 3, $3 * 10 = 30\%$ der Truppe geben auf, also 1 von 10 Einheiten geht aus dem Spiel. Die abziehenden Einheiten müssen möglichst gleichmäßig unter den Arten von Einheiten aufgeteilt werden.
4	-	(kein Effekt)