

Taktische Szenarios

Wir bieten Ihnen 15 Szenarios zunehmender Komplexität an, anhand derer Sie sich nach und nach die Regeln von THE ANARCHY erarbeiten können. Einige Szenarien erfordern zusätzliches Material, in erster Linie aus den Spielen GUISCARD und DIEX AÏE, sowie die zusätzlichen Spielpläne The Meadow (Wiese), The Sheepfold (Schäferei), The River (Fluss) und The Crusader Trail (Kreuzfahrerpfad).

Hinweis: Anmerkungen und Erläuterungen zu den Spielplänen finden Sie auch im Begleitheft „Historischer Hintergrund“.

Die Kostentabelle für Einheiten und Gerät am Ende dieses Büchleins ermöglicht es Ihnen, selbst ausgewogene Szenarien zu erstellen. Auf www.cryhavocfan.org finden Sie eine Excel-Tabelle, die Ihnen dabei ebenfalls hilft.

Inhalt

Szenario 1: Traue keinem Söldner!	2
Szenario 2: Die Furt	3
Szenario 3: Der Tross	5
Szenario 4: Panik vor Winchester	7
Szenario 5: Die Abtei von Wherwell	9
Szenario 6: Die Abtei von La Croix-Saint-Leufroy	12
Szenario 7: Burg Harptree	15
Szenario 8: Die Burg von Rouen	18
Szenario 9: Die Burg von Carrouges	20
Szenario 10: Ölkübel-Herausforderung (Oil Bucket Challenge)	22
Szenario 11: Die Belagerung von Wareham	24
Szenario 12: Der Aufstand von Bedford	27
Szenario 13: Die Belagerung von Trowbridge	30
Szenario 14: Die Burg von Dunster	32
Szenario 15: Die Belagerung von Wallingford	34
Kostentabelle	38

Szenario 1: Traue keinem Söldner!

Hintergrund

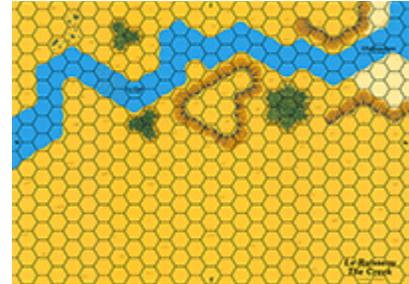
Juni 1137: Im vierten Jahr in Folge suchen die Reiter von Geoffrey Plantagenet, Graf von Anjou, die Normandie heim und hinterlassen verbrannte Dörfer und unterworfenen Klöster. König Stephan will sie bei Argentan stellen, aber in seiner Armee bricht ein Streit zwischen den Normannen unter Robert von Gloucester und den flämischen Söldnern unter Wilhelm von Ypern aus. Der Streit entwickelt sich zu einem richtigen Gefecht.

Spielpläne und Startaufstellung

Die Flamen stellen sich auf dem linken Teil des Spielplans The Creek (der Bach) auf, mindestens 5 Felder vom Mittelfalz entfernt. Die Normannen stellen sich auf der rechten Seite auf, ebenfalls mindestens 5 Felder von der Mitte.

Beide Spieler würfeln 1W10; wer höher wirft, spielt zuerst.

Das Spiel geht über 8 Runden.



Die Beteiligten

Die Flamen		Die Normannen					
<p>9 8 8 Johannes Fil</p> <p>Leichte flämische Infanterie</p>	<p>Johannes Bernhard Rutger Waldo Sibert Diggo Dagmar Ivo</p>	<p>30 19 12 Josselin Nck</p> <p>Ritter</p>	<p>Josselin</p>	<p>7 4 8 Rhiryd Wia</p> <p>Walisische Langbogenschützen</p>	<p>Rhiryd</p>	<p>8 5 8 Edgard Nil</p> <p>Leichte Infanterie</p>	<p>Bernard Edgard Louis Joël Alain</p>
<p>7 6 6 Ekbert Fix</p> <p>Armbrustschützen</p>	<p>Ekbert Wigo</p>			<p>4 3 8 Faramond Nip</p> <p>Bauern</p>	<p>Faramond Looy Holger Gifford</p>	<p>6 5 8 Gaylord Nis</p> <p>Schleuderer</p>	<p>Gaylord</p>

Siegbedingung

Ermitteln Sie am Ende der 8. Runde den Wert der verbliebenen Einheiten beider Seiten anhand der Kostentabelle. Wer mehr Punkte übrig hat, hat gewonnen.

Wie es ausging

Die Armee löste sich auf; die meisten normannischen Barone zogen sich mit ihrem Gefolge zurück. Der König verfolgte sie bis Pont-Audemer, gab es aber schließlich auf, die zurück in den Feldzug zu bringen. Er musste mit dem Grafen von Anjou einen zweijährigen Waffenstillstand vereinbaren.

Quellen

Jim Bradbury: *Stephen and Matilda* - Page 168

Szenario 2: Die Furt

Hintergrund

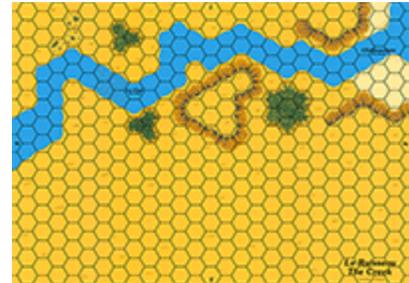
Oktober 1142. König Stephan verfolgt Kaiserin Mathilde bis Oxford. Die Truppen des Königs nähern sich der befestigten Stadt, noch jenseits des Flusses, in einem Pfeilhagel von den Mauern. Eine kleine Kampfgruppe vor den Mauern fordert sie zu Kampf und verspottet sie. Stephan beschließt, die unvorsichtigen Angeviner durch eine Furt im Fluß hinweg anzugreifen.

Spielpläne und Startaufstellung

Spielplan The Creek (der Bach). Die Royalisten stellen sich nördlich des Flusses auf, nahe der Spielplanseite 1.

Die Angeviner stellen sich innerhalb von 4 Feldern der Spielplanseite 3 auf.

Das Spiel geht über 12 Runden, die Royalisten haben den ersten Zug.



Die Beteiligten

Die Angeviner							
<p>12 7 6</p> <p>Ritter zu Fuß</p>	<p>Thierry Dreux Edmond</p>	<p>9 6 8</p> <p>Leichte Infanterie</p>	<p>Galeran Bernard Anselme Louis Alain Ernulf Abélard Barthélemy Edgard Joël</p>	<p>8 4 8</p> <p>Wurfspeere</p>	<p>Garnier Simon</p>	<p>6 5 8</p> <p>Schleuderer</p>	<p>Gaylord Everard</p>
<p>9 8 8</p> <p>Leichte flämische Infanterie</p>	<p>Johannes Rutger Waldo Bono Bernhard Sibert Diggo Menfrid</p>	<p>7 6 6</p> <p>Armbrustschützen</p>	<p>Ekbert Wigo</p>				
Die Royalisten							
<p>27 14 12</p> <p>Ritter</p>	<p>Gauthier Jehan Richard Baudouin Amaury Henry</p>	<p>20 10 14</p> <p>Uchelwyr *</p>	<p>Gruffydd Llywelyn Owen Trahaearn</p>	<p>9 5 8</p> <p>Leichte walisische Infanterie</p>	<p>Cynwrig Bleddyn Ednowain Cadwaladr</p>	<p>* Anm.: Uchelwyr = walisische Landadlige und Ritter</p>	

Sonderregel

Flucht der Angeviner: Einheiten der Angeviner, die den Spielplan verlassen, gelten als geflüchtet und sind aus dem Spiel.

Siegbedingung

Die Royalisten müssen die Angeviner in die Stadt zurücktreiben (die wir uns südlich der Spielplanseite 3 denken müssen). Die verbliebenen Truppen entscheiden, wer gewonnen hat.

- > **Es sind weniger als 6 Einheiten der Royalisten übrig: Das Spiel endet sofort mit einem überwältigenden Sieg der Angeviner.**

Ansonsten zählt man nach 12 Runden die auf dem Spielplan verbliebenen Truppen der Angeviner:

- > **20 oder mehr: Überwältigender Sieg der Angeviner – Der König wurde zurückgeworfen, und die Stadt kann einer Belagerung lange widerstehen.**
- > **15 bis 19: Knapper Sieg der Angeviner – Die Angeviner können sich geordnet in die Stadt zurückziehen. Der König muss sich etwas anderes einfallen lassen, um die Stadt zu erobern.**
- > **10 bis 14: Knapper Sieg der Royalisten – Die Angeviner ziehen sich in die Stadt zurück, mit den Truppen des Königs auf den Fersen. Die Kämpfe in den Straßen der Stadt verlaufen jedoch unentschieden.**
- > **9 oder weniger: Überwältigender Sieg der Royalisten – Der König stürmt die Stadt und brennt sie nieder.**

Wie es ausging

Stephans Angriff erwies sich als überwältigend. Seine Truppen verfolgten die Angeviner bis in die Stadt, setzten Häuser in Brand und belagerten die Festung, in der sich die Kaiserin Mathilde aufhielt.

Quellen

Jim Bradbury: Stephen and Matilda - Page 137

Szenario 3: Der Tross

Hintergrund

Oktober 1142. König Stephan belagert die Kaiserin Mathilde in ihrer Festung in Oxford. Die Truppen des Königs lassen aus London Belagerungsmaschinen bringen, um die Einnahme der Burg zu beschleunigen. Angevinische Spione haben den Tross aber erspäht; eine Kampfgruppe rückt aus, um die Maschinen noch auf dem Weg zu zerstören.

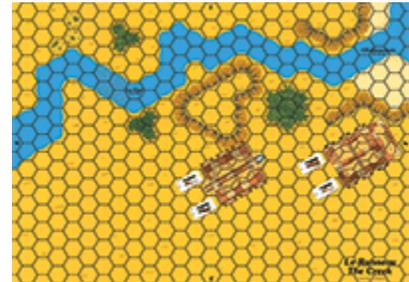
Spielpläne und Startaufstellung

Spielplan The Creek (der Bach). Die Belagerungsmaschinen und ihre Gespanne werden aufgestellt wie abgebildet.

Die Eskorte der Maschinen muss sich innerhalb von 3 Feldern um die Maschinen und Zugtiere aufstellen.

Die Angeviner sind anfangs nicht auf dem Plan; sie betreten den Spielplan über die Seite 3.

Das Spiel geht über 12 Runden, die Royalisten haben den ersten Zug.



Die Beteiligten

Die Royalisten							
	Aymar Philippe Foulque		Herbert Néel		Galeran Bernard Anselme Alain		Reynald Curteis Lambert Godbert
	Gaylord Everard		Edon Gerbold		Tom Lovell Howard		Waleran Hamelin
Die Angeviner							
	Aubry Miles Josselin Amaury Baudouin		Bono Bernhard Sibert Menfrid Ivo Rutger Diggo		Ekbert Wigo		

Sonderregel

Belagerungsmaschinen zerstören: Eine Einheit (beritten oder zu Fuß) muss sich einen vollen Zug neben einem Feld einer Belagerungsmaschine aufhalten, ohne irgend etwas anderes zu tun, um dieses Feld zu zerstören. Gelingt das, bekommt das Feld zur Kennzeichnung einen Marker „beschädigt“. Solche Felder verhalten sich für Bewegung und Kampf wie „aufgefüllter Graben“ (§ 3.1 der Regeln). Sind 5 Felder einer Maschine beschädigt, gilt die Maschine als zerstört.

Hinweis: Für dieses Szenario ist das Legen von Feuer nicht vorgesehen.

Siegbedingung

Die Angeviner müssen versuchen, die Belagerungsmaschinen zu zerstören und die Ingenieure umbringen oder gefangen nehmen, damit sie keine neuen Maschinen bauen können. Die Angeviner bekommen die folgenden Punkte zugesprochen:

- 10 Punkte pro zerstörter Belagerungsmaschine
- 1 Punkt pro beschädigtem Feld einer nicht zerstörten Belagerungsmaschine
- 2 Punkte für jeden gefangenen, lebenden Ingenieur
- 1 Punkt für jeden getöteten Ingenieur

Das Spielergebnis richtet sich nach der Punktzahl:

- > 15 und mehr: Überwältigender Sieg der Angeviner – Die Festung von Oxford ist gerettet. Die Moral der Royalisten ist durch diese Niederlage erheblich beschädigt.
- > 11 bis 14: Knapper Sieg der Angeviner – Diese Maschinen stellen momentan keine Gefahr mehr dar. Ein Entsatzheer sollte in der Lage sein, die eingeschlossene Kaiserin zu befreien.
- > 6 bis 10: Knapper Sieg der Royalisten – Man wird die Belagerungsmaschinen reparieren können, so dass sie den endgültigen Sturmangriff unterstützen können.
- > 5 und weniger: Überwältigender Sieg der Royalisten – Der Fall der Festung ist jetzt nur noch eine Frage von Tagen.

Wie es ausging

Die Belagerungsmaschinen des Königs bombardierten die Festung, und kein Entsatzheer kam den belagerten zu Hilfe. Kurz vor Weihnachten floh Mathilde und fand in Wallingford eine neue Zuflucht.

Quellen

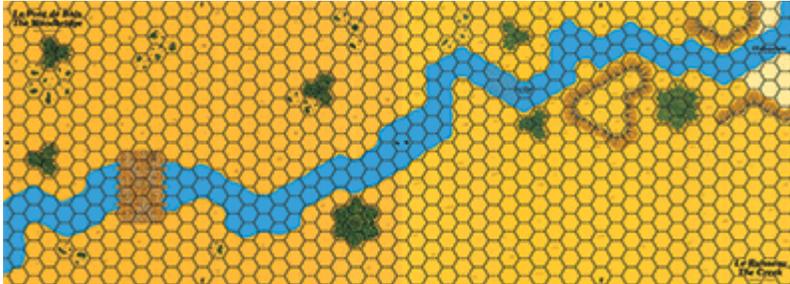
Jim Bradbury: Stephen and Matilda - Page 137

Szenario 4: Panik vor Winchester

Hintergrund

14. September 1141: Während König Stephan nach der Schlacht von Lincoln noch in Gefangenschaft sitzt, beschließen die angevinischen Führer, der Belagerung von Winchester zu entfliehen. Robert von Gloucester und seine Nachhut decken die Flucht von Mathilde, aber die Truppen des Königs unter dem Söldnerführer Wilhelm von Ypern stellen sie bei Stockbridge, wo eine Brücke den Fluß Trent überspannt.

Spielpläne und Startaufstellung



Spielpläne The Woodbridge, The Creek (Holzbrücke, Bach) wie dargestellt.

Die Angeviner betreten die Spielfläche vom Norden des Flusses her, über die Seite 4 des Spielplans „The Woodbridge“.

Die Royalisten kommen über die Seite 1 des Spielplans „The

Creek“.

Das Spiel geht über 12 Runden, die Royalisten haben den ersten Zug.

Der angevinische Spielstein „Miles“ stellt Robert von Gloucester dar.

Die Beteiligten

Die Royalisten							
<p>Ritter</p>	<p>Gauthier Jehan Thierry Richard Dreux Edmond</p>	<p>Leichte Reiterei</p>	<p>Herbert Néel Avray</p>	<p>Uchelwyr</p>	<p>Llywelyn Owen</p>	<p>Leichte walisische Infanterie</p>	<p>Cynwrig Bleddyn Ednowain Cadwaladr</p>
<p>Bauern</p>	<p>Hutchin Reynald Curteis Lambert Godbert Randall</p>	<p>Walisische Langbogenschilder</p>	<p>Kener Ednyfed</p>				

Die Angeviner			
 <p>Ritter</p>	<p>Aymar Philippe Baudouin Aubry Miles Josselin Foulque Amaury Henry</p>	 <p>Frauen</p>	<p>Matilda Eleonor</p>

Siegbedingung

Die Angeviner wollen den Spielplan südlich des Flusses verlassen, über die Seite 2 des Plans „The Creek“. Nach 12 Runden zählt man die gewonnenen Punkte, um den Sieger zu ermitteln:

- **3 Punkte pro Angeviner, der den Spielplan über die Seite 2 von „The Creek“ verlassen hat;**
- **2 Punkte pro Angeviner auf Spielplan „The Creek“ und südlich des Flusses;**
- **1 Punkt pro Angeviner südlich des Flusses auf dem Rest des Spielfeldes;**
- **Mathilde und Robert (Spielstein Miles) erhalten für die obenstehenden Bedingungen jeweils die doppelte Punktzahl (6, 4 bzw. 2 Punkte).**

Falls sowohl Mathilde als auch Robert am Ende des Spiels am Leben und frei sind, bestimmen die Siegpunkte das Ergebnis:

- > **25 und mehr: Überwältigender Sieg der Angeviner – Die Führer der Partei von Anjou waren erfolgreich. Mathilde wird ihre Rechte auf die englische Krone wahrnehmen können, während Stephan weiter in Gefangenschaft bleibt.**
- > **24 und weniger: Knapper Sieg der Angeviner – Die Truppen des Königs ließen den größten Teil der Angeviner entkommen, und diese stellen weiterhin eine dauernde Bedrohung für das Königreich ohne König dar.**

Sind entweder Mathilde oder Robert tot oder gefangen, gilt:

- > **Robert oder Mathilde sind tot, und keiner von ihnen wurde gefangen genommen: Knapper Sieg der Royalisten – Das Selbstvertrauen der Angeviner ist stark angeschlagen. Die Verhandlungen über die Krone werden wohl zugunsten von König Stephan ausgehen.**
- > **Robert oder Mathilde wurden gefangen genommen: Überwältigender Sieg der Royalisten – Das ist das perfekte Unterpfand in den Verhandlungen um die Freilassung von König Stephan.**

Wie es ausging

Das Gefecht wurde für die Angeviner zu einem Fiasko. Einige flohen, andere wurden von Bauern gefangen und verprügelt. Robert kämpfte tapfer, wurde aber schließlich von Wilhelm von Warren, Graf von Surrey, gefangen genommen und auf der Burg von Rochester eingekerkert.

Quellen

Jim Bradbury: Stephen and Matilda - Page 124

Szenario 5: Die Abtei von Wherwell

Hintergrund

September 1141: Kaiserin Mathilde wird in Winchester belagert. Eine Entsatzarmee unter Jean Fitz Gilbert (dem Vater von William Marshal, dem zukünftigen 1. Earl of Pembroke) hat sich in der nahegelegenen Abtei von Wherwell verschanzt. Sie wollen die Blockade durchbrechen und der Garnison von Winchester dringend benötigte Lebensmittel bringen. Die Royalisten beschließen, sie dadurch außer Gefecht zu setzen, dass sie die Abtei niederbrennen.

Spielpläne und Startaufstellung

Spielpläne „Creek“ und „Priory“, wie abgebildet. 6 Ein-Feld-Baugerüste kommen von innen vor die Kirchenfenster. An jedes Gerüst wird eine Leiter angestellt.

Die Angeviner stellen sich innerhalb der Gebäude auf.

Die Royalisten stellen sich rechts vom Bach und bis zu 4 Felder vom Bach entfernt auf.

Das Spiel geht über 15 Runden, die Royalisten haben den ersten Zug.



Die Beteiligten

Die Royalisten							
<p>15 11 6</p> <p>Aymar Nck</p> <p>Ritter zu Fuß</p>	<p>Aymar Philippe Foulque</p>	<p>8 5 8</p> <p>Herbert Ncl</p> <p>Leichte Reiterei zu Fuß</p>	<p>Herbert Néel Avray</p>	<p>9 7 8</p> <p>Abelard Nil</p> <p>Leichte Infanterie</p>	<p>Abélard Barthélém y Edgard Joël</p>	<p>10 6 8</p> <p>Dagmar Fil</p> <p>Leichte flämische Infanterie</p>	<p>Johannes Rutger Bono Sibert Dagmar Franko Ivo Rupert</p>
<p>7 4 8</p> <p>Rhiryd Wia</p> <p>Walisische Langbogenshützen</p>	<p>Rhiryd Kener Ednyfed Meilyr</p>						

Die Angeviner							
 <p>Ritter zu Fuß</p>	<p>Miles Aubry Josselin</p>	 <p>Leichte Infanterie</p>	<p>Galeran Bernard Anselme Louis Alain Ernulf</p>	 <p>Wurfspeere</p>	<p>Garnier Simon</p>	 <p>Schleuderer</p>	<p>Gaylord Everard</p>
 <p>Armbrustschützen</p>	<p>Ekbert Wigo</p>						

Sonderregeln

Die Dächer anzünden: Dächer werden nach den gleichen Regeln entzündet wie ein Belagerungsturm; Löschen ist jedoch nicht erlaubt. Weitere Unterschiede sind:

- > Steht ein Dachfeld in Flammen, behindert oder gefährdet das vorerst nicht die Bewegung von Personen im Raum darunter.
- > Sind 50% der Dachfelder eines mit Namen versehenen Gebäudeteils (z.B. Réfectoire, Transept Nord) verbrannt, stürzt das Dach ein. Jede Person im Raum darunter würfelt 1W6:
 - 6: Die Person kann entkommen. Der Eigentümer setzt den Spielstein in ein zu diesem Gebäudeteil benachbartes Feld, das man von dort erreichen könnte (direkt, oder durch eine Tür oder ein Fenster, das einen Durchstieg erlaubt). Mehrere Personen können durch den gleichen Ausgang entkommen, sie dürfen einander dazu passieren.
 - 4 - 5: Die Person kann entkommen, wird aber verletzt.
 - 1 - 3: Die Person stirbt in den brennenden Trümmern.
- > In alle Felder des Gebäudeteils, dessen Dach eingestürzt ist, kommen Geröllmarker (§ 6.4).

Fluchtversuche: Personen, die das Spielfeld verlassen, sind wie üblich aus dem Spiel und dürfen nicht zurückkommen. Ausweichen ist also keine erlaubte Taktik.

Siegbedingung

Die Royalisten müssen das angevinische Entsatzheer ausschalten, indem sie die Einheiten töten, verjagen oder gefangen nehmen. Nach 15 Runden zählt man, wie viele lebende, freie Angeviner sich noch auf dem Spielplan The Priory aufhalten:

- > 12 oder mehr: Überwältigender Sieg der Angeviner - Die Royalisten wurden abgewehrt, und die Angeviner können sich wieder dem Entsatzheer anschließen, um die Belagerung von Oxford zu beenden und Kaiserin Mathilde zu befreien.
- > 9 bis 11: Knapper Sieg der Angeviner – Andere angevinische Truppen haben das Feuer gesehen und eilen zu Hilfe.
- > 6 bis 8: Knapper Sieg der Royalisten – Gut so, diese Gruppe von Aufrührern wird keinen Ärger mehr machen. Aber es bleiben noch etliche andere!
- > 5 oder weniger: Überwältigender Sieg der Royalisten – Die wenigen Überlebenden hängt man unter den Mauern von Oxford auf, als dezente Hinweis, dass sich die Garnison vielleicht besser ergeben sollte.

Wie es ausging

Die Royalisten warfen Fackeln in die Kirche, um sie zu entzünden. Die meisten Angeviner gaben auf, verließen die brennende Kirche und ergaben sich. Als das Kirchendach in Flammen und Funken zusammenbrach, ergoß sich das geschmolzene Blei der Dachhaut auf Fitz Gilbert; er überlebte, erblindete aber.

Quellen

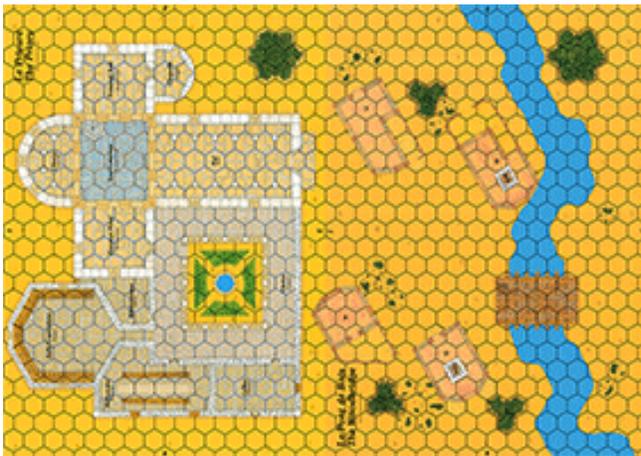
Jim Bradbury: *Stephen and Matilda* - Page 122

Szenario 6: Die Abtei von La Croix-Saint-Leufroy

Hintergrund

Oktober 1136: Roger de Conches, ein Unterstützer von Robert von Gloucester, verwüstet in der Normandie die Ländereien des Bischofs von Evreux. Dadurch verhindert er, dass Galeran de Meulan, der Statthalter des Königs, und seine Ritter in den Kampf gegen die anderen Angeviner eingreifen, die gerade weiter im Westen die kleine Stadt Le Sap angreifen. Roger beschließt, Galerans Burg bei La Croix-Saint-Leufroy anzugreifen. Das schlägt fehl, aber im Rückzug will er noch die nahe gelegene Abtei plündern und die Mönche gefangen nehmen.

Spielpläne und Startaufstellung



Die Spielpläne „The Priory“, „Woodbridge“ und die sächsischen Häuser (aus Diex Aïe) werden wie abgebildet ausgelegt.

Die Dörfler stellen sich links des Baches im Dorf und in der Priorei auf. Die Mönche müssen in der Priorei sein, die Frauen im Dorf, höchstens 3 Felder vom Fluss entfernt. Männer von Roger de Conches betreten das Spielfeld über die Seite 3 des Spielplans „Woodbridge“.

Das Spiel geht über 15 Runden, die Männer von Roger de Conches haben den ersten Zug.

Die Beteiligten

Die Männer von Roger de Conches					
	Aymar Philippe Foulque		Herbert Néel Avray		Abélard Barthélémy Edgard Joël Louis Ernulf

Die Dörfler

 <p>6 3 8</p> <p>Reynald Nib</p> <p>Bauern</p>	<p>Hutchin Reynald Curteis Derek Ansgot Lambert Gifford Godbert Faramond Looy Randall Holger</p>	 <p>6 5 8</p> <p>Gaylord Nis</p> <p>Schleuderer</p>	<p>Gaylord Everard</p>	 <p>7 5 8</p> <p>Fulbert Nia</p> <p>Bogens schützen (DA*)</p>	<p>Fulbert Hamon Vital</p>	 <p>7 4 8</p> <p>Jack Nib</p> <p>Arbeiter</p>	<p>Tom Lovell Howard Jack</p>
 <p>2 2 6</p> <p>Cuthbert Nic</p> <p>Mönche</p>	<p>Cuthbert Philip</p>	 <p>2 2 4</p> <p>Eleanor Ncc</p> <p>Frauen</p>	<p>Eleanor Rosamunda (G*) Leoflada (DA*)</p>			<p>*(G): aus Guiscard *(DA): aus Diex Aie</p>	

Sonderregeln

Gefangennahme von Mönchen und Frauen: Dafür bekommen die Männer von Robert Siegpunkte. Es gelten die Regeln für Gefangennahme (§ 1.4) mit diesen Anpassungen:

- > Ein Punktedifferenz von 10 genügt, um einen Mönch oder eine Frau gefangen zu nehmen;
- > sind sie von Feinden umringt, ergeben sie sich immer;
- > man benutzt den normalen Spielstein (also nicht unbedingt die verletzte Seite). Außerdem genügt 1 Eskorte zur Bewachung.

Mönche und Frauen im Kampf: Sie müssen zurückweichen, wenn sie 2 oder weniger Felder von einem Feind entfernt sind. Wir wollen nicht, dass sie sich zwischen Gefangenschaft oder Tod entscheiden müssen.

Siegbedingung

Roger de Conches will das Dorf verbrennen und Mönche und Frauen gefangen nehmen, um Lösegeld zu erpressen; die Dorfbewohner wollen das verhindern. Nach 15 Runden werden die Siegpunkte gezählt:

- > 3 Punkte pro Mönch oder Frau, die gefangen genommen wurden,
- > 2 Punkte pro verbranntem Haus (ein Haus ist verbrannt, wenn min. 50% seiner Felder verbrannt sind).

Die Siegpunktzahl bestimmt den Ausgang des Gefechts:

- > 20 oder mehr Punkte: Überwältigender Sieg für Roger – Das Lösegeld wird den langen Winter, der vor der Tür steht, etwas verschönern. Was das Dorf angeht – es sind nur Bauern, wen kümmert es?
- > 14 bis 19 Punkte: Knapper Sieg für Roger – Der Widerstand war stärker als erwartet, aber die Gefangenen werden sich lohnen. Wegen der übrigen kann man ja jederzeit wieder zurück kommen...
- > 8 bis 13 Punkte: Knapper Sieg für die Dörfler – Trotz der Verluste, man hat die Bande abwehren können. Man wird aber vorsichtig sein müssen, sie könnten wiederkommen.
- > 7 oder weniger Punkte: Überwältigender Sieg für die Dörfler – Die Schurken haben wohl begriffen, dass sie hier mehr abgebissen haben, als ihnen bekommt.

Wie es ausging

Die Klostersiedlung wurde abgebrannt, die Kirche angegriffen und die Mönche entführt. Roger setzte seine Plünderungszüge durch das Gebiet fort, aber als er den größten Teil der Beute und der Gefangenen zur Stadt Acquigny schicken wollte, lauerte ihm in einem Wald Galeran mit 500 Rittern auf. Trotz allen Mutes wurde Robert diesmal selbst gefangen genommen.

Quellen

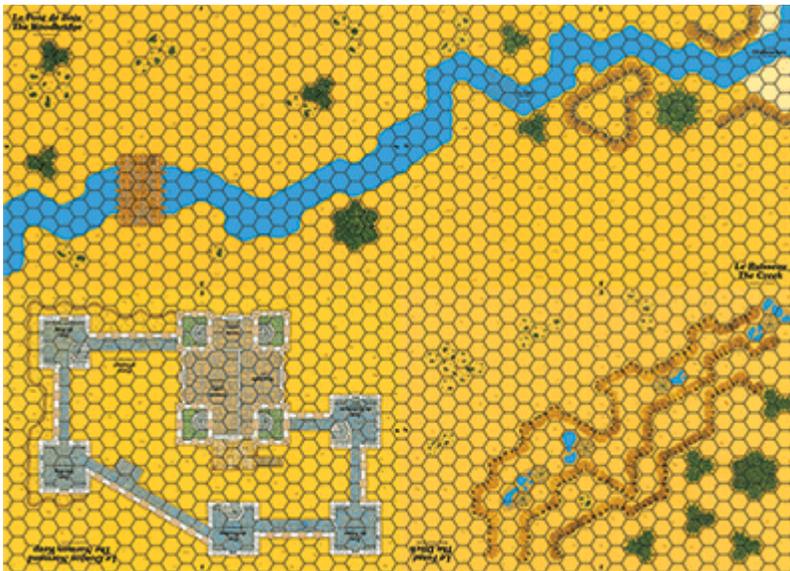
Orderic Vital - *Historiae ecclesiasticae*

Szenario 7: Burg Harptree

Hintergrund

1138: Einige kleine Burgen bei Bristol haben sich der Revolte angeschlossen. König Stephan und seine Armee bewegen sich auf Bristol zu, um die Rebellion niederzuschlagen; unterwegs beschließt er, die Burg Harptree anzugreifen, in der sich eine kleine Rebellengruppe aufhält. Die Garnison macht einen Ausfall in der Hoffnung, ihn zu überraschen. Aber auch der König hat noch eine Überraschung parat!

Spielpläne und Startaufstellung



Man legt die Spielpläne *The Ditch* und *Woodbridge* (beide aus *Diex Aie*) sowie *The Creek* und *The Priory* aus wie abgebildet.

Die Angeviner stellen ihre Garnison auf Wehrgängen und Türmen der Burg, aber nicht im Burghof auf; die Angriffsgruppe stellt sich maximal 3 Felder von der linken Kante der Pläne *The Creek/The Ditch* entfernt auf.

Die königliche Infanterie stellt sich in der rechten Hälfte des Plans *The Creek* auf. Seine Reiterei betritt das Spielfeld erst während des Spiels über die Seite 1 des Spielplans *Woodbridge* (siehe Sonderregel).

Die Brücke liegt über dem Burggraben. Das Burgtor ist offen.

Das Spiel geht über 12 Runden, die Angeviner haben den ersten Zug.

Die Beteiligten

Die Royalisten									
Fußtruppen				Reiterei					
<p>10 6 8</p>	<p>Johannes Rutger Waldo Bono Bernhard Sibert Diggo Menfrid Dagmar Franko Ivo Rupert</p>	<p>7 6</p>	<p>Ekbert Wigo</p>	<p>29 17 12</p>	<p>Gauthier Jehan Richard Aymar Philippe Foulque</p>	<p>15 10 15</p>	<p>Herbert Néel Avray</p>		
<p>Leichte flämische Infanterie</p>				<p>Armbrustschützen</p>				<p>Ritter</p>	
				<p>Leichte Reiterei</p>					

 <p>Against Wall</p> <p>Leitern</p>	4	 <p>Henry</p> <p>12 Nck</p> <p>Ritter</p>	Henry	 <p>Owen</p> <p>14 Wcm</p> <p>Uchelwyr</p>	Gruffydd Llywelyn Owen Trahaearn		
Die Angeviner							
Die Garnison			Die Angriffsgruppe				
 <p>Cynwrig</p> <p>8 Wil</p> <p>Leichte walisische Infanterie</p>	Cynwrig Bleddyn Ednowain Cadwaladr	 <p>Gwyn</p> <p>8 Wij</p> <p>Walisische Wurfspere</p>	Cadwgan Gwyn Madog Tegwared	 <p>Garnier</p> <p>8 Nij</p> <p>Wurfspere</p>	Garnier Simon	 <p>Gaylord</p> <p>8 Nis</p> <p>Schleuderer</p>	Gaylord Everard
 <p>Rhiryd</p> <p>8 Wia</p> <p>Walisische Langbogen-schützen</p>	Rhiryd Kener Ednyfed	 <p>Galeran</p> <p>8 Nil</p> <p>Leichte Infanterie</p>	Galeran Bernard Anselme Alain	 <p>Abélard</p> <p>8 Nil</p> <p>Leichte Infanterie</p>	Abélard Barthélém y Edgard Joël	 <p>Miles</p> <p>12 Nck</p> <p>Ritter</p>	Aubry Miles Josselin
 <p>Thierry</p> <p>6 Nck</p> <p>Ritter zu Fuß</p>	Thierry Dreux						

Sonderregeln

Die Reiter greifen ein: In jedem Zug würfelt der Royalist 1W10; bei einem Ergebnis von mindestens 8 darf er seine Reiter ins Spiel bringen. Ab der zweiten Runde addiert er pro Runde 2 zum Würfelergebnis; die Reiterei wird also spätestens in Runde 4 freigegeben.

Das Burgtor: Das Tor darf erst geschlossen werden, nachdem der erste Reiter des Königs die Brücke über den Bach überquert hat.

Siegbedingung

Die Truppen des Königs wollen die Burg in einem Überraschungsangriff nehmen. Nach 12 Runden zählt man, wie viele Soldaten jeder Seite innerhalb der Burg am Leben sind, und zieht die Zahl der Angeviner von der Zahl der Royalisten ab:

- > **5 oder mehr: Überwältigender Sieg der Royalisten – Die verbliebenen Verteidiger ergeben sich. Harptree wird ein wunderbarer Stützpunkt sein, von dem aus man die Ländereien rund um Bristol mit Feuer und Schwert unterwerfen kann.**
- > **1 bis 4: Knapper Sieg der Royalisten – Die Verteidiger können eine ehrenvolle Aufgabe verhandeln. Die Burg fällt an den König, wenn nicht innerhalb einer Woche eine Entsatzarmee zur Burgbesatzung stößt.**
- > **0: Unentschieden**
- > **-1 bis -4: Knapper Sieg der Angeviner – Der Überraschungsangriff der Reiter ging ins Leere, und die Burg wird immer noch gehalten.**
- > **-5 oder weniger: Überwältigender Sieg der Angeviner – Ein schwerer Rückschlag für König Stephan. Der heldenhafte Widerstand von Harptree beendet seine Streifzüge in dieser Gegend, und er zieht sich nach London zurück.**

Wie es ausging

Stephan umging die Rebellen, die sich so unvorsichtig hinausgewagt hatten, und seine Reiter erreichten das Burgtor schnell. Die Soldaten überraschten die Garnison, verbrannten das Burgtor und drangen über Leitern in die Burg ein. Die kleine Burgbesatzung ergab sich nach kurzer Zeit.

Quellen

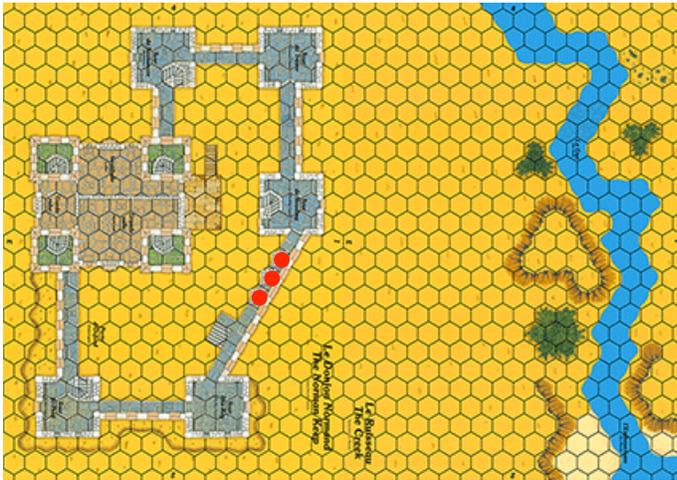
Jim Bradbury: Stephen and Matilda, Seite 66

Szenario 8: Die Burg von Rouen

Hintergrund

1144: Geoffrey von Anjou beherrscht bereits fast die ganze westliche Bretagne, die Stadt Rouen ist das letzte Widerstandsnest. Der Graf hat sein Feldlager auf einem Hügel oberhalb der Stadt aufgeschlagen und ließ Bäume fällen, um daraus Belagerungsmaschinen zu bauen. Die Stadt fällt schnell, aber die Burg, die als „Der Turm“ bekannt ist, wird vom Grafen von Warenne gehalten und muss belagert werden. Der dauernde Steinhagel schlägt schließlich eine Bresche in die Burgwand. Vorwärts zum Angriff!

Spielpläne und Startaufstellung



Spielpläne „Norman Castle“ und „The Creek“, wie abgebildet.

3 Geröllmarker kommen auf die markierten Felder zwischen den Türmen Reading und Fitz-Roy.

Die Normannen stellen sich zuerst auf, und zwar auf den Wehrgängen oder maximal 2 Felder davon entfernt.

Die Angeviner stellen sich innerhalb von 4 Feldern vom linken Bachufer auf.

Das Spiel geht über 12 Runden, die Normannen haben den ersten Zug.

Die Beteiligten

Die Angeviner							
<p>12 8 6</p> <p>Dreux Nick</p> <p>Ritter zu Fuß</p>	<p>Aymar Gauthier Jehan Thierry Philippe Richard Foulque Baudouin Aubry Miles Josselin Amaury Henry Dreux Edmond</p>	<p>6 8</p> <p>Galeran Nil</p> <p>Leichte Infanterie</p>	<p>Galeran Bernard Anselme Louis Alain Ernulf Abélard Barthélem y Edgard Joël</p>	<p>8 4 8</p> <p>Garnier Nij</p> <p>Wurfspeere</p>	<p>Garnier Simon</p>	<p>8 5 8</p> <p>Edon Nis</p> <p>Stabschleudern</p>	<p>Edon Gerbold</p>
<p>6 5 8</p> <p>Gaylord Nis</p> <p>Schleuderer</p>	<p>Gaylord Everard</p>	<p>Against Wall</p> <p>Leitern</p>	<p>4</p>	<p>Mandet</p> <p>Schutzwände</p>	<p>3</p>		

Die Normannen (Spielsteine aus Diex Aie)							
 <p>Ritter zu Fuß</p>	<p>Roussel Baudri Mauger</p>	 <p>Mittelschw. Infanterie</p>	<p>Bouchard Orderic Ernault Gervais Herluin Renouf</p>	 <p>Armbrustschützen</p>	<p>Asselin Gérolde Vougrin</p>	 <p>Bretonische Infanterie</p>	<p>Erwan Gwendal Malo</p>
 <p>Wurfsteine</p>	<p>4</p>						

Sonderregeln

Zerstörte Mauer: Siehe Regeln unter § 6.4.

Nicht mauern! In Anbetracht der Spieldauer und der Siegbedingungen wäre es einfach, wenn sich die Normannen einfach im Bergfried verschanzen und auf das Ende der Partie warten würden. Diese Strategie ist allerdings völlig unrealistisch und deshalb ausdrücklich verboten.

Siegbedingung

Die Belagerung hat bereits zu lange gedauert, und die Angeviner müssen die Burg um jeden Preis nehmen. Nach 12 Runden zählt man, wie viele Normannen innerhalb der Burg noch am Leben sind:

- > 12 und mehr: Überwältigender Sieg der Normannen – Die Angeviner fliehen. Ihr Graf wird nicht mehr lange behaupten können, er sei der Herrscher über die Normandie.
- > 9 bis 11: Knapper Sieg der Normannen – Der Feind zieht sich zurück. Der Tag gehört uns, aber wir sind auch sehr geschwächt. Wenn nicht bald ein Entsatzheer kommt, werden wir uns nicht mehr lange halten können.
- > 6 bis 8: Knapper Sieg der Angeviner – Die Verteidiger sind nicht mehr zahlreich genug, um lange widerstehen zu können. Bald wird die Normandie unser sein.
- > 5 und weniger: Überwältigender Sieg der Angeviner – Die Burg ist gefallen, und unser Graf wird Herzog der Normandie werden.

Wie es ausging

Es dauerte drei lange Monate, bis sich die Burg aus Mangel an Nahrungsmitteln ergeben musste. Die anderen Orte, die noch Widerstand leisteten, gaben danach schnell auf, und Geoffrey konnte sich zum Herzog der Normandie ausrufen lassen.

Quellen

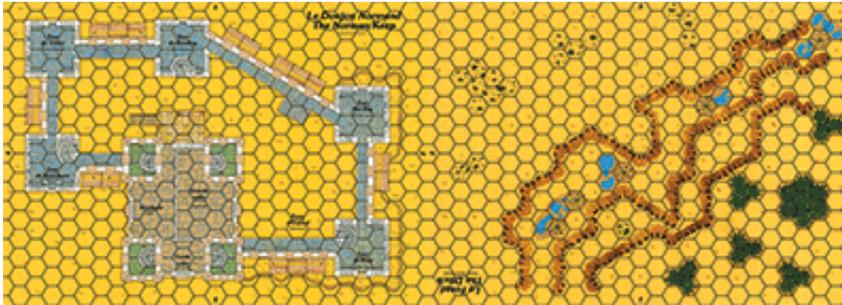
Jim Bradbury: Stephen and Matilda, Seite 174

Szenario 9: Die Burg von Carrouges

Hintergrund

Oktober 1136: Geoffrey, Graf von Anjou, überquerte die Sarthe mit einem großen Heer und verwüstete das Gebiet von Alençon. Nordwestlich dieser Stadt belagerte er die Burg von Carrouges, die vom Ritter Gauthier gehalten wurde. Die Burg war durch Hurden verstärkt, die einen direkten Angriff mit Sturmleitern unmöglich machten. Sobald aber die Belagerungsmaschinen in Aktion traten, zerstörten sie schnell einige der Hurden. Jetzt konnte man den Sturmangriff beginnen.

Spielpläne und Startaufstellung



Spielpläne „Norman Castle“ und „The Ditch“ (Diex Aie), wie abgebildet. Die Hurden werden gemäß Abbildung platziert.

Alle Normannen stellen sich in der Burg auf.

Die Angeviner stellen sich auf dem Spielplan „Ditch“ auf. Sie legen 6 Marker „aufgefüllter Graben“ auf

Burggrabenfelder ihrer Wahl.

Das Spiel geht über 15 Runden, die Angeviner haben den ersten Zug.

Die Beteiligten

Die Angeviner							
 <p>15 10 6</p> <p>Josselin Nck</p> <p>Ritter zu Fuß</p>	<p>Josselin Miles Aymar Richard Edmond</p>	 <p>8 5 8</p> <p>Herbert Ncl</p> <p>Leichte Reiterei zu Fuß</p>	<p>Herbert Néel Ayray</p>	 <p>8 6 8</p> <p>Galeran Nil</p> <p>Leichte Infanterie</p>	<p>Galeran Bernard Anselme Louis Alain Ernulf Abélard Barthélém y Edgard Joël</p>	 <p>6 3 8</p> <p>Reynald Nip</p> <p>Bauern</p>	<p>Godbert Hutchin Reynald Lambert</p>
 <p>8 4 8</p> <p>Garnier Nij</p> <p>Wurfspeere</p>	<p>Garnier Simon</p>	 <p>6 5 8</p> <p>Edon Nis</p> <p>Stabschleudern</p>	<p>Edon Gerbold</p>	 <p>6 5 8</p> <p>Gaylord Nis</p> <p>Schleuderer</p>	<p>Gaylord Everard</p>	 <p>4 4 8</p> <p>Waleran Nie</p> <p>Ingenieure</p>	<p>Waleran Hamelin</p>
 <p>Ballisten</p>	2	 <p>Leitern</p>	4	 <p>Schutzwände</p>	3	 <p>Faschinen</p>	6

Die Normannen (Spielsteine aus Diex Aie)

 10 6 Raoul Ncm	Bertrand Charles Raoul	 7 5 Enguerrand Ncl	Enguerran d Rotrou Giroix	 10 8 Orderic Nim	Bouchard Orderic Gervais	 7 5 Fulbert Nia	Fulbert Hamon Vital
Mittelschw. Reiterei zu Fuß		Leichte Reiterei zu Fuß		Mittelschw. Infanterie		Bogen- schützen	
 9 7 Erwan Nil	Erwan Gwendal Malo	 Rock Stockpile	4				
Bretonische Infanterie		Wurfsteine					

Sonderregel

Nicht mauern! In Anbetracht der Spieldauer und der Siegbedingungen wäre es einfach, wenn sich die Normannen einfach im Bergfried verschanzen und auf das Ende der Partie warten würden. Diese Strategie ist allerdings völlig unrealistisch und deshalb ausdrücklich verboten.

Siegbedingung

Die Belagerung darf den Vormarsch der Angeviner nicht aufhalten, die Burg muss schnell genommen werden. Nach 15 Runden zählt man, wie viele Normannen innerhalb der Burg noch am Leben sind:

- > **12 und mehr:** Überwältigender Sieg der Normannen – Die Angeviner müssen sich auf eine lange Belagerung einrichten. Die Streifzüge des Grafen von Anjou sind vorerst gestoppt, und seine Erfolgsaussichten sind gering.
- > **9 bis 11:** Knapper Sieg der Normannen – Für heute ist der feind zurückgeschlagen, aber morgen kommt er vielleicht mit neuer Entschlossenheit zurück.
- > **6 bis 8:** Knapper Sieg der Angeviner – Das letzte Widerstandsnest wird bald fallen, und der Marsch der Armee von Anjou wird weitergehen.
- > **5 und weniger:** Überwältigender Sieg der Angeviner – Diese Burg konnte die Truppen von Anjou nicht lange aufhalten.

Wie es ausging

Die Burg fiel innerhalb von 3 Tagen, aber Gauthier eroberte sie zurück, sobald die Armee von Anjou weitergezogen war.

Quellen

Orderic Vital - *Historiae ecclesiasticae*

Szenario 10: Ölkübel-Herausforderung (Oil Bucket Challenge)

Hintergrund

1145: Robert von Gloucester hat in Faringdon eine Burg errichtet, um den Zugang zur Stadt Malmesbury zu kontrollieren. König Stephan beschließt, mit Hilfe der Londoner Miliz die Burg zu belagern. Er lässt zunächst eine Trutzburg zum Schutz seiner Männer bauen und greift dann die Burg jeden Tag an, ohne Pause und mit bemerkenswertem Erfolg. Heute früh soll der Angriff endgültig gelingen, und er schickt eine starke Truppe mit Sturmleitern gegen die Mauern der Burg. Die Angeviner empfangen seine Soldaten mit seltsamen Geschenken.

Spielpläne und Startaufstellung



Spielpläne „Norman Castle“ und „The Creek“, wie abgebildet.

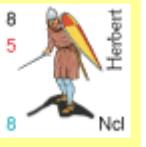
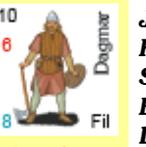
Die Angeviner stellen sich als erste irgendwo in der Burg auf.

Die Royalisten stellen sich höchstens 4 Felder von rechten Bachufer entfernt auf.

Das Spiel geht über 12 Runden, die Royalisten haben den ersten Zug.

Die Beteiligten

Die Royalisten							
<p>Ritter zu Fuß</p>	<p>Amaury Jehan Gauthier Dreux Richard Edmond</p>	<p>Bauern</p>	<p>Reynald Curteis Ansgot Gifford Godbert Looy's Randall Holger</p>	<p>Leichte Infanterie</p>	<p>Galeran Anselme Alain Ernulf Abélard Barthélémy Edgard</p>	<p>Wurfspeere</p>	<p>Garnier Simon</p>
<p>Leichte Infanterie</p>	<p>Cynwrig Ednowain Cadwaladr</p>	<p>Wurfspeere</p>	<p>Cadwgan Gwyn Tegwared</p>	<p>Uchelwyr zu Fuß</p>	<p>Guffrydd Owen Trahaearn</p>	<p>Walisische Langbogen-schützen</p>	<p>Rhiryd Ednyfed Meilyr</p>
<p>Stabschleudern</p>	<p>Edon Gerbold</p>	<p>Schleudern</p>	<p>Gaylord Everard</p>	<p>Leitern</p>	<p>6</p>		

Die Angeviner							
 <p>Ritter zu Fuß</p>	<p>Miles Josselin Aymar</p>	 <p>Leichte Reiterei zu Fuß</p>	<p>Herbert Néel</p>	 <p>Armbrustschützen</p>	<p>Ekbert Wigo</p>	 <p>Leichte flämische Infanterie</p>	<p>Johannes Rutger Sibert Bono Dagmar Rupert</p>
 <p>Arbeiter</p>	<p>Tom Lovell Howard Jack</p>	 <p>Ölkesel</p>	<p>4</p>	 <p>Wurfsteine</p>	<p>4</p>		

Siegbedingung

Die Angeviner müssen den Angriff zurückwerfen. Ist nach Ende der 12. Runde kein Soldat des Königs in der Burg, ist das ein überwältigender Sieg der Angeviner. Andernfalls zieht man die Zahl der lebenden Angeviner in der Burg von der Zahl der lebenden Royalisten in der Burg ab:

- > **15 und mehr: Überwältigender Sieg der Royalisten** – Die Moral der Angeviner ist durch den Verlust dieser Schlüsselstellung schwer angeschlagen. Der König wird seinen Vorteil weiter ausbauen können.
- > **10 bis 14: Knapper Sieg der Royalisten** – Es war ein schwerer Sieg, aber Malmesbury ist nicht mehr bedroht.
- > **5 bis 9: Unentschieden** – Der König wird in den nächsten Tagen einen neuen Angriff wagen müssen.
- > **0 bis 4: Knapper Sieg der Angeviner** – Der König hat jetzt nicht mehr die Mittel für einen neuen Angriff, selbst wenn er die Belagerung nicht aufgibt.
- > **Weniger als 0: Überwältigender Sieg der Angeviner** – Der König hat keine Wahl; er muss die Belagerung aufgeben, weil er nicht mehr genügend Truppen hat, um eine wirksame Blockade aufrecht zu erhalten.

Wie es ausging

Stephan scheute keinen Aufwand, um die Belagerung von Faringdon zu einem erfolgreichen Ende zu bringen: Eine Truppe von Bogenschützen überschüttete die Burg mit einem Pfeilhagel, während die Belagerungsmaschinen Steine warfen. Der Sturmangriff mit Leitern kostete jedoch viele der Angreifer das Leben. Schließlich ergab sich die Burg, nachdem man annehmbare Bedingungen ausgehandelt hatte.

Quellen

Jim Bradbury: *Stephen and Matilda*, Seite 150

Szenario 11: Die Belagerung von Wareham

Hintergrund

1142: Stephan hat die Abwesenheit von Robert von Gloucester aus der Normandie genutzt, um den Hafen von Wareham anzugreifen. Die Garnison ist zu schwach, und die Truppen des Königs können ungestraft die Stadt niederbrennen und die Burg einnehmen. Zurück auf dem Kontinent beschließt Robert, diesen wichtigen Hafen zurück zu erobern. Hafen und Stadt werden schnell erobert, die Burg wird belagert. Belagerungsmaschinen stehen bereit, und ein Belagerungsturm ist gerade fertig.

Spielpläne und Startaufstellung



Spielpläne „Eagle Nest“ aus Guiscard und „The Meadow“ oder einen anderen Spielplan, der überwiegend freies Gelände zeigt, wie abgebildet.

Die Garnison des Königs stellt sich innerhalb der Burg auf.

Die Angeviner stellen sich irgendwo auf dem Spielplan The Meadow auf. Der Belagerungsturm wird aufgestellt wie abgebildet, 3 Felder vom Baum entfernt bzw. ab der 9. vollständigen Hexreihe von oben.

Das Spiel geht über 15 Runden, die Angeviner haben den ersten Zug.

Die Beteiligten

Die Royalisten (Spielsteine aus Guiscard)							
 Roger Nck Graf zu Fuß	Roger	 Onfroy Nck Ritter zu Fuß	Arthur Tancrede Tristan Odon Onfroy	 Angilbert Nim Normann. Infanterie	Gauvin Romaric Nizier Angilbert Etienne	 Alaric Nia Bogenschilder	Alaric Alphonse Merlin Sigismond
 Oil Bucket Ölkessel	2						

Die Angeviner

 <p>Ritter zu Fuß</p>	<p>Aymar Jehan Gauthier Thierry Foulque Dreux Richard Edmond</p>	 <p>Bauern</p>	<p>Hutchin Reynald Curteis Derek Ansgot Lambert Gifford Godbert Faramond Looyo Randall Holger</p>	 <p>Leichte flämische Infanterie</p>	<p>Johannes Rutger Waldo Bono Bernhard Sibert Diggo Menfrid Dagmar Franko Ivo Rupert</p>	 <p>Armbrustschützen</p>	<p>Ekbert Wigo</p>
 <p>Schleuderer</p>	<p>Gaylord Everard</p>	 <p>Stabschleudern</p>	<p>Edon Gerbold</p>	 <p>Ingenieure</p>	<p>Waleran Hamelin</p>	 <p>Ballisten</p>	<p>2</p>
 <p>Schutzwände</p>	<p>4</p>						

Sonderregel

Nicht mauern! In Anbetracht der Spieldauer und der Siegbedingungen wäre es einfach, wenn sich die Garnison einfach im Bergfried verschanzen und auf das Ende der Partie warten würden. Diese Strategie ist allerdings völlig unrealistisch und deshalb ausdrücklich verboten.

Siegbedingung

Die Angeviner müssen die Burg schnell erobern, damit sie ihren Marsch auf Oxford fortsetzen können; dort ist Kaiserin Mathilde eingeschlossen und wartet auf Entsatz. Nach 15 Runden zählt man, wie viele Royalisten innerhalb der Burg noch am Leben sind:

- > **12 und mehr:** Überwältigender Sieg der Royalisten – Robert sitzt vor Wareham fest. das erlaubt es dem König, Oxford zu nehmen, ohne dass ihm das Entsatzheer des Robert von Gloucester dabei gefährlich werden kann.
- > **9 bis 11:** Knapper Sieg der Royalisten – Der Belagerungsturm hat nicht so viel gebracht wie erhofft, aber es sind ja noch genügend andere Belagerungsmaschinen da.
- > **6 bis 8:** Knapper Sieg der Angeviner – Die Garnison wird dem nächsten Angriff nicht widerstehen können, aber der Rückschlag verzögert die Rettungsaktion für Kaiserin Mathilde.
- > **5 und weniger:** Überwältigender Sieg der Angeviner – Die Burg ist genommen und Wareham ist wieder der perfekte Hafen, um Verstärkungen aus der Normandie nachzuziehen. Jetzt aber auf nach Oxford!

Wie es ausging

Die Garnison des Königs war über die aufmarschierten Streitkräfte erschreckt und vereinbarte ein Abkommen, wie es damals häufiger abgeschlossen wurde: Sie durften eine Nachricht an den König schicken, und wenn der nicht innerhalb einer festgesetzten Zeit mit einem Entsatzheer eintraf, würde die Burg sich ergeben. Zu der Zeit belagerte der König die Kaiserin Mathilde in Oxford und wollte dieses Ziel nicht aufgeben. Nach der festgelegten Wartezeit ergab sich die Burgbesatzung.

Quellen

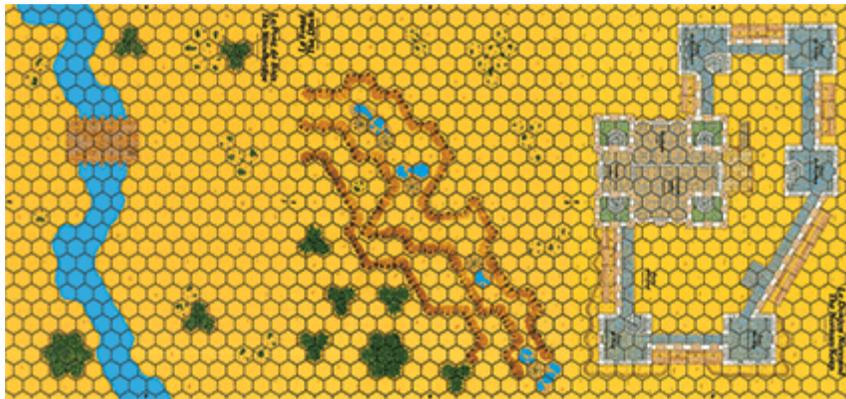
Jim Bradbury: *Stephen and Matilda*, Seite 137

Szenario 12: Der Aufstand von Bedford

Hintergrund

Weihnachten 1138: Miles Beauchamp hält die Burg von Bedford im Namen des Königs und betrachtet sie als sein eigenes, ererbtes Besitztum. Aber Stephan möchte die Burg an Hugues de Beaumont geben, den Sproß einer mächtigen Familie, die der König für ihre Dienste belohnen will. Miles weist die Geschenke zurück, die ihm der König im Austausch anbietet, was diesen wütend macht. Um der Sache ein Ende zu machen, schickt Stephan Truppen nach Bedford und belagert die Burg. Seine Bogenschützen nehmen immer wieder die am wenigsten geschützten Teile der Burg unter Beschuss. Auch Belagerungsmaschinen sind bereits in Stellung und bereit, die Garnison mit einem Steinhagel einzudecken.

Spielpläne und Startaufstellung



Spielpläne „Woodbridge“ und „The Ditch“ aus Diex Aie sowie „The Norman Castle“, wie abgebildet. An der Burg werden gemäß Abbildung Hurdens angebracht, die Brücke liegt über dem Burggraben.

Die Garnison von Miles Beauchamp stellt sich innerhalb der Burg auf. Alle Ritter sind abgesessen, die Pferde stehen im Burghof.

Die Truppen des Königs stellen sich irgendwo auf den Spielplänen „Woodbridge“ und „Ditch“ auf. Die Mangonel kommen auf den Spielplan „Woodbridge“. Alle Ritter beginnen abgesessen, ihre Pferde stehen links vom Fluss. Außerdem dürfen die Royalisten vor Spielbeginn 6 Faschinen irgendwo im Burggraben platzieren. Alle Belagerungsmaschinen sind geladen und dürfen in der 1. Runde schießen.

Das Spiel geht über 20 Runden, die Royalisten haben den ersten Zug.

Die Beteiligten

Miles Beauchamp (Spielsteine aus Diex Aie)							
 Ritter zu Fuß	Miles Aubry Josselin	 Ritter zu Fuß	Roussel Baudri Geoffroy	 Mittelschw. Infanterie	Bouchard Orderic Gervais Herluin	 Bogenschützen	Fulbert Hamon
 Ölkessel	2	 Wurfsteine	2	 Bretonische Infanterie	Erwan Gwendal Malo	 Armbrustschützen	Asselin

Die Truppen des Königs

 <p>Ritter zu Fuß</p>	<p>Aymar Jehan Gauthier Philippe Thierry Foulque Dreux Richard Edmond</p>	 <p>Leichte Infanterie</p>	<p>Galeran Bernard Anselme Louis Alain Ernulf Abélard Barthélémy Edgard Joël</p>	 <p>Wurfspeere</p>	<p>Garnier Pierre Simon</p>	 <p>Bauern</p>	<p>Hutchin Reynald Curteis Derek Ansgot Lambert Gifford Godbert Faramond Looy Randall Holger</p>
 <p>Schleuderer</p>	<p>Botulf Robyn</p>	 <p>Stabschleudern</p>	<p>Edon Guibert</p>	 <p>Ingenieure</p>	<p>Waleran Hamelin Ymbert Guérin</p>	 <p>Balliste</p>	<p>1</p>
 <p>Schutzwände</p>	<p>4</p>	 <p>Mangonel</p>	<p>3</p>	 <p>Leitern</p>	<p>4</p>	 <p>Faschinen</p>	<p>6</p>

Sonderregel

Nicht mauern! In Anbetracht der Spieldauer und der Siegbedingungen wäre es einfach, wenn sich die Burgbesatzung einfach im Bergfried verschanzen und auf das Ende der Partie warten würden. Diese Strategie ist allerdings völlig unrealistisch und deshalb ausdrücklich verboten.

Siegbedingung

Nach 20 Runden zählt man, wie viele der Rebellen von Miles sich noch lebend in der Burg aufhalten. Soldaten, die sich außerhalb der Burg befinden, werden nicht mitgezählt:

- > 12 und mehr: Überwältigender Sieg für Miles – Miles hat zu Recht Widerstand geleistet, und der König wird ihm diese Burg lassen müssen.
- > 9 bis 11: Knapper Sieg für Miles – Die Burgbesatzung hat sich wacker geschlagen, aber die Belagerung wird noch lange dauern, ohne dass Hilfe von außen zu erwarten ist.
- > 6 bis 8: Knapper Sieg der Royalisten – Noch ein Angriff wie dieser, und die Burg wird wieder ihrem rechtmäßigen Besitzer gehören.
- > 5 und wenige: Überwältigender Sieg der Royalisten – Da zeigt sich, was denen passiert, die sich dem Willen des Königs widersetzen! Miles wird den Rest seines Lebens im Kerker verbringen.

Wie es ausging

Die Belagerung dauerte 5 Wochen, dann ergab sich die Burgbesatzung.

Quellen

Jim Bradbury: *Stephen and Matilda*, Seite 63

Szenario 13: Die Belagerung von Trowbridge

Hintergrund

1140: König Stephan schickt Marodeure in die Ländereien des Robert von Gloucester, wobei er die Burg von Trowbridge im westlichen Wiltshire zum Ziel hat. Die Festung hält Onfroy von Bohun, der mit der Tochter von Miles von Gloucester, einem anderen Rebellenführer, verheiratet ist. Vor dem Beginn der Belagerung von Trowbridge ließ König Stephan bereits die umliegende Landschaft plündern. Seine Belagerungsmaschinen stehen bereit, der Angriff steht unmittelbar bevor.

Spielpläne und Startaufstellung



Spielpläne „Woodbridge“ und „The Norman Castle“, wie abgebildet. Gemäß Abbildung werden der Rammbock aufgestellt und an der Burg Hurden angebracht; die 3 von ihnen, die dem Rammbock am nächsten sind, sind durch vorhergehende Bombardierung bereits beschädigt (Stufe 2).

Die Angeviner stellen sich innerhalb der Burg auf. Die Truppen des Königs stellen sich irgendwo auf dem Spielplan „Woodbridge“ auf.

Das Spiel geht über 15 Runden, die Royalisten haben den ersten Zug.

Die Beteiligten

Die Royalisten							
<p>Ritter zu Fuß</p>	<p>Aymar Gauthier Jehan Philippe Richard Foulque Aubry Miles Josselin</p>	<p>Leichte Reiterei zu Fuß</p>	<p>Herbert Néel Avray</p>	<p>Wurfspeere</p>	<p>Simon Pierre</p>	<p>Leichte flämische Infanterie</p>	<p>Sibert Bono Diggo Menfrid Franko Rupert</p>
<p>Armbrustschützen</p>	<p>Ekbert Wigo</p>	<p>Stabschleudern</p>	<p>Guibert Gerbold</p>	<p>Schleuderer</p>	<p>Botulf Robyn Everard</p>	<p>Bauern</p>	<p>Derek Ansgot Gifford Faramond Randall Holger</p>
<p>Leitern</p>	<p>4</p>	<p>Schutzwände</p>	<p>4</p>				

Die Angeviner							
<p>Ritter zu Fuß</p>	<p>Dreux Thierry Edmond</p>	<p>Leichte walisische Infanterie</p>	<p>Cynwrig Bleddyn Ednowain Cadwaladr</p>	<p>Walisische Wurfspeere</p>	<p>Cadwgan Gwyn Madog Tegwared</p>	<p>Walisische Langbogensützen</p>	<p>Rhiryd Kener Ednyfed Meilyr</p>
<p>Ökessel</p>	<p>2</p>	<p>Wurfsteine</p>	<p>2</p>				

Sonderregel

Nicht mauern! In Anbetracht der Spieldauer und der Siegbedingungen wäre es einfach, wenn sich die Burgbesatzung einfach im Bergfried verschanzen und auf das Ende der Partie warten würden. Diese Strategie ist allerdings völlig unrealistisch und deshalb ausdrücklich verboten.

Siegbedingung

Nach 15 Runden zählt man, wie viele Angeviner innerhalb der Burg noch am Leben sind:

- > **12 und mehr:** Überwältigender Sieg der Angeviner – Die Raubzüge des Königs sind beendet und er muss sich nach London zurückziehen.
- > **9 bis 11:** Knapper Sieg der Angeviner – Der Angriff wurde zurückgeschlagen, aber man kann nur hoffen, dass die Nachricht Robert von Gloucester erreicht hat und er mit einem Entsatzheer herbeieilt, sonst wird man sich bald ergeben müssen.
- > **6 bis 8:** Knapper Sieg der Royalisten – Trotz des Erfolgs ist noch eine lange Belagerungszeit zu erwarten. Die Barone des Königs sind davon nicht angetan und beginnen bereits, im Lager zu tuscheln.
- > **5 und weniger:** Überwältigender Sieg der Royalisten – Noch eine Burg zurückerobert! Das müsste das Vertrauen der Barone in ihren König wieder stärken, nachdem ihre Treue bereits ins Wanken geraten war.

Wie es ausging

Die Barone im Gefolge des Königs waren weniger motiviert als die Rebellen und wollten sich nicht auf eine lange Blockade einlassen. König Stephan war gezwungen, die Belagerung aufzuheben. Allerdings ließ er eine leicht bewaffnete Reitertruppe in einer Burg nahe Devizes zurück, um die Region im Griff zu behalten.

Quellen

Jim Bradbury: *Stephen and Matilda*, Seite 86

Szenario 14: Die Burg von Dunster

Hintergrund

1139: Wilhelm von Mohun rebelliert im Westen des Landes. Von seiner Burg bei Dunster ziehen Marodeure und Reiter aus und plündern die Gegend. Der König hat beschlossen, nahebei eine Trutzburg zu errichten, um sie in Schach zu halten. Die Durchführung der Belagerung hat er Henri von Tracy übertragen; dieser beschließt, die Mauern der Festung zu untergraben.

Spielpläne und Startaufstellung



Spielpläne „The Ditch“ (aus Diex Aie) und „The Norman Castle“, wie abgebildet. Gemäß Abbildung werden das Minierdach aufgestellt und an der Burg Hurden angebracht. Die Brücke liegt über dem Burggraben.

Die Männer des Wilhelm von Mohun stellen sich innerhalb der Burg auf. Seine Reiter sind abgesessen, die Pferde stehen im Burghof.

Die Truppen des Königs stellen sich irgendwo auf dem Spielplan „The Ditch“ auf.

Das Spiel geht über 20 Tage (siehe Siegbedingung), die Royalisten haben den ersten Zug.

Die Beteiligten

Die Truppen des Königs							
 16 12 Miles 6 Nck Ritter zu Fuß	Aubry Miles Josselin Dreux Thierry Edmond	 5 4 Guérin 8 Nie Ingenieure	Guérin Ymbert	 7 4 Jack 8 Nib Arbeiter	Tom Lovell Howard Jack	 8 7 Sibert 8 Fil Leichte flämische Infanterie	Sibert Waldo Diggo Dagmar Ivo Franko
 7 6 Ekbert 6 Fix Armbrustschützen	Ekbert Wigo	 5 4 Guibert 8 Nis Stabschleudern	Guibert Edon	 5 5 Botulf 8 Nis Schleuderer	Botulf Robyn	 6 3 Reynald 8 Nip Bauern	Hutchin Reynald Curteis Derek Ansgot Lambert Godbert Randall
 7 4 Rhiryd 8 Wia Walisische Langbogenschützen	Rhiryd Kener	 8 5 Gwyn 8 Wij Walisische Wurfspere	Cadwgan Gwyn	 9 5 Cynwrig 8 Wil Leichte walisische Infanterie	Cynwrig Bleddyn		

 Ballista Balliste	1	 Mantel Schutzwände	3				
Die Männer des Wilhelm von Mohun							
 15 11 Aymar 6 Nick Ritter zu Fuß	Aymar Philippe Foulque	 8 5 Herbert 8 Ncl Leichte Reiterei zu Fuß	Herbert Néel Avray	 6 6 Galeran 8 Nil Leichte Infanterie	Galeran Abélar Barthélémy Bernard	 7 4 Simon 8 Nij Wurfspeere	Simon Pierre
 13 6 Gruffydd 8 Wern Uchelwyr zu Fuß	Gruffydd	 4 3 Faramond 8 Nip Bauern	Gifford Faramond Holger Loops	 Oil Bucket Ölkessel	2	 Rock Stockpile Wurfsteine	1

Sonderregeln

Mehrtägige Minierarbeiten: § 7 der Regeln beschreibt detailliert, wie eine Belagerung vonstatten geht, aber in diesem Szenario können wir eine stark vereinfachte Regel anwenden:

Ein Tag entspricht in diesem Szenario 5 Spielrunden. Das Minierergebnis (§ 6.3.3) wird in jeder 5. Spielrunde ermittelt.

Siegbedingung

Die Burgbesatzung muss das Minieren verhindern oder bestmöglich verzögern. Stürzt ein Teil der Burg ein, endet das Spiel sofort mit einem Sieg für den König. Endet das Spiel nach 20 Tagen, ohne dass ein Feld der Burg in Geröll verwandelt wurde, gewinnen die Männer des Wilhelm von Mohun.

Wie es ausging

Die Einzelheiten dieser Belagerung sind nicht überliefert. Man weiß lediglich, dass sie mit einer Reiterschlacht endete, in der 104 angevinische Ritter gefangen genommen wurden.

Quellen

Jim Bradbury: *Stephen and Matilda*, Seite 67

Die Beteiligten

Die Truppen des Königs							
 <p>Ritter zu Fuß</p>	<p>Aymar Gauthier Jehan Thierry Philippe Richard Foulque Baudouin Aubry Miles Josselin Amaury Henry Dreux Edmond</p>	 <p>Leichte Infanterie</p>	<p>Galeran Bernard Anselme Louis Alain Ernulf Abélard Barthélémy Edgard Joël</p>	 <p>Bauern</p>	<p>Hutchin Reynald Curteis Derek Ansgot Lambert Gifford Godbert Faramond Looy Randall Holger</p>	 <p>Leichte flämische Infanterie</p>	<p>Johannes Rutger Waldo Bono Bernhard Sibert Diggo Menfrid Dagmar Franko Ivo Rupert</p>
 <p>Leichte Reiterei zu Fuß</p>	<p>Herbert Néel Avray</p>	 <p>Stabschleudern</p>	<p>Edon Gerbold Guibert</p>	 <p>Schleudern</p>	<p>Gaylord Everard Botulf Robyn</p>	 <p>Wurfspeere</p>	<p>Garnier Simon Pierre</p>
 <p>Armbrustschützen</p>	<p>Ekbert Wigo</p>	 <p>Ingenieure</p>	<p>Waleran Hamelin Ymbert Guérin</p>	 <p>Arbeiter</p>	<p>Tom Lovell Howard Jack</p>		
 <p>Ballisten</p>	<p>2</p>	 <p>Mangonel</p>	<p>2</p>	 <p>Minierdach</p>	<p>1</p>		
Die Angeviner (Spielsteine aus Guiscard)							
 <p>Grafen zu Fuß</p>	<p>Robert Roger</p>	 <p>Ritter zu Fuß</p>	<p>Guillaume Arthur Tancrede Tristan Odon Omroy Sarlon Rainulf Drogon</p>	 <p>Normann. Infanterie</p>	<p>Gauvin Romaric Nizier Angilbert Etienne Pierrick</p>	 <p>Wurfspeere</p>	<p>Gildas Audomar Alcuin Landry</p>

 <p>13 6 8 Cinrffydd Wcm</p> <p>Uchelwyr zu Fuß</p>	<p>Guffrydd Llywelyn Owen</p>	 <p>9 5 8 Cynwrig Wil</p> <p>Leichte walisische Infanterie</p>	<p>Cynwrig Cadwaladr</p>	 <p>7 5 8 Tegwared Wij</p> <p>Walisische Wurfspere</p>	<p>Tegwared Madog</p>	 <p>6 3 8 Meilyr Wia</p> <p>Langbogen-schützen</p>	<p>Ednyfed Meilyr</p>
 <p>5 4 8 Alaric Nia</p> <p>Bogen-schützen</p>	<p>Philibert Merlin Sigismund Olivier</p>	 <p>Oil Bucket</p> <p>Ölkessel</p>	<p>3</p>	 <p>Rock Stockpile</p> <p>Wurfsteine</p>	<p>3</p>		

Sonderregeln

Reiter: Welche seiner Reiter aufgesessen beginnen, darf jeder Spieler zu Beginn jedes Tages neu entscheiden.

Tagesaktionen: Je nach taktischer Tagesaktion spielt man auf verschiedenen Spielplänen:

> **Aktion 1: Sturmangriff!**

Der Belagerte darf, wenn er die Initiative hat, die Trutzburg angreifen (dargestellt durch die Turmhügelburg, Spielplan „Motte & Bailey“).

Der jeweilige Angreifer bestimmt einen weiteren Spielplan, der gemäß Abbildung an die angegriffene Burg (Normannenburg oder Turmhügelburg) angrenzt. Die Burg und dieser weitere Plan bilden das Spielfeld.

> **Aktion 2: Ausfall gegen das Feldlager des Belagerers**

Die Spielpläne „Sheepfold“ (mit den Zelten des Feldlagers) und „Creek“ werden wie dargestellt zusammgelegt.

> **Aktion 5: Entscheidungsschlacht**

Der Belagerte wählt aus dem Gesamt-Spielfeld einen 2-mal-2-Block von 4 Spielplänen aus, der allerdings die Normannenburg enthalten muss.

Siegbedingung

- > Fällt die Burg von Wallingford durch einen Sturmangriff, ist das ein überwältigender Sieg für die Royalisten: Wallingford war zu einem Symbol für die Rebellion geworden, und sein Fall ist ein furchtbarer Schlag für die Moral der Aufständischen.
- > Fällt die Burg am Ende der Belagerungszeit, weil die Vorräte aufgebraucht sind, zählt das als knapper Sieg für die Royalisten. Die Truppen, die hier gebunden waren, hätte der König sehr gerne anderswo eingesetzt.
- > Ist die Wirksamkeit der Blockade (§ 7.1.4) über 5 aufeinanderfolgende Tage höchstens „mittel“, zählt das als knapper Sieg für die Angeviner. Die Burg wird noch lange aushalten können.
- > Ist die Wirksamkeit der Blockade (§ 7.1.4) über 5 aufeinanderfolgende Tage „schlecht“, oder wenn die Royalisten die Belagerung aufgrund eines Zufallsereignisses aufgeben müssen, zählt das als überwältigender Sieg für die Angeviner: Der Widerstand von Wallingford wird legendär.

Wie es ausging

Heinrich erreichte Wallingford und griff die Burg Crowmarsh an, eine der beiden Trutzburgen. Er schaffte es, Lebensmittel nach Wallingford zu bringen, brachte einen Belagerungsturm in seine Gewalt und nahm 60 Bogenschützen gefangen, die er köpfen ließ. Der König rückte mit einer großen Armee an, aber beide Parteien einigten sich auf einen Waffenstillstand, der letztlich, einige Wochen später, zum Ende des Bürgerkriegs führte.

Quellen

Jim Bradbury: *Stephen and Matilda*, Seite 183

Kostentabelle

Diese Kostentabelle für Einheiten und Gerät ermöglicht es Ihnen, selbst ausgewogene Szenarien zu erstellen. Auf www.cryhavocfan.org finden Sie eine Excel-Tabelle, die Ihnen dabei ebenfalls hilft.

Für Belagerungsszenarien sollte der Belagerer mindestens 50% mehr Punkte zur Verfügung haben als der Belagerte, evtl. sogar die doppelte Punktzahl.

Hinweis: Die Kosten der gepanzerten Reiter wurden gegenüber den Vorgängerspielen reduziert, um die Balance zu verbessern.

Kosten der Einheiten	
Reiter mit Kettenpanzer	AW + DW
Leichter Reiter	AW + DW
Fußsoldat mit Kettenpanzer	AW + DW
Fußsoldat, ungepanzert	AW + 1/2 DW (*)
Speerwerfer (Wurfspeer)	2 AW
Kurzbogenschütze	2 AW + DW
Langbogenschütze	3 AW + DW
Schleuderer	3 AW + DW
Armbrustschütze, gepanzert	3 AW + 2 DW
Stabschleuderer	3 AW + 2 DW
Ingenieur	4 AW + 2 DW
Geistlicher, Bauer, Zivilist	AW
Hinweis: AW und DW stehen für Angriffs- und Verteidigungs- (Defensiv-) Wert	(*) abgerundet
Tiere, Ausrüstung und Vorräte	
Reitpferd mit Ausrüstung	12
Packpferd	8
Packesel, Maultier	6
Ochse	6
Belagerungsgerät	
Faschine	10
Leiter	10
Schutzwand (Pluteus)	10
Vorrat an Wurfsteinen	15
Kessel mit Öl	20

Minir-Schutzdach	20
Balliste	25
Steinschleuder	30
Mangonel	40
Rammbock	40
Belagerungsturm	50

Deutsche Übersetzung: Lutz Pietschker
Titelgrafik: Massimo PREDONZANI
Copyright HISTORIC'ONE Editions
www.historic-one.com

Die Anarchie

Der normannische Zyklus

Diese Spieleserie folgt der abenteuerlichen Spur der Normannen ab dem 11. Jahrhundert, sei es in Frankreich, England, Süditalien, Sizilien oder im Nahen Osten.

Bereits erschienen:



GUISCARD: Dieses Spiel erzählt die abenteuerliche Geschichte, wie die Normannen im 11. Jahrhundert unter Robert Guiscard (etwa „der Listige“ oder „das Wiesel“) Süditalien und Sizilien eroberten. Im Spiel kommen die wichtigen Parteien jener Zeit vor: die Byzantiner, die Araber auf Sizilien, die Langobarden und natürlich die Normannen, die als Söldner in diesen Hexenkessel widerstrebender Interessen kamen und sich entschlossen, mit Waffengewalt die Macht zu übernehmen.



DIEX AÏE („Gott mit uns!“, der Schlachtruf der normannischen Grafen): Dieses Spiel lässt den Widerstand der Sachsen gegen das „normannische Joch“ wieder aufleben, der sich in den Jahrzehnten nach der Schlacht von Hastings im Jahr 1066 abgespielt hat. Außer Normannen und Sachsen kommen im Spiel auch schottische Krieger vor. DIEX AÏE enthält auch Regeln und Material, um ganze Feldzüge zu spielen, die zu taktischen Gefechten führen, die man dann auf den verschiedenen Spielplänen ausfechten kann.

In Vorbereitung:

AGER SANGUINIS (das Blutfeld, der Name der letzten Schlacht des Roger von Salerno, Herrscher von Antiochia im Jahr 1119): Ein komplettes Spiel, das die Kämpfe der Normannen des Fürstentums Antiochia und den mit ihnen verbündeten Kreuzrittern und Armeniern gegen die Türken im 12. Jahrhundert darstellt. Geplantes Erscheinen: Ende 2016

MARE NORMANNORUM (das „normannische Meer“, wie die Gelehrten des 12. Jahrhunderts das Mittelmeer nannten) werden es erlauben, die Spielpläne und -figuren dieser Serie mit dem Spielplan „Der befestigte Hafen“ zu kombinieren, um die Eroberungszüge zu Lande und zur See nachzuspielen, wie sie sich zwischen Normannen, Byzantinern und Sarazenen abspielten.

PLANTAGENÊTS: Dieses Spiel wird mit Feldzügen und taktischen Gefechten die erbitterten Kämpfe darstellen, die sich im Frankreich in der zweiten Hälfte des 12. Jahrhunderts zwischen den Dynastien von Plantagenet und den Kapetingern abspielten.

DER KRAK DES CHEVALIERS: Diese Erweiterung wird auf einem Doppelspielplan recht genau die gewaltige Festung „Krak des Chevaliers“ in Syrien darstellen. Die Spielsteine werden Ritter des Malteserordens und Belagerungsmaschinen zeigen.