

Spielregel

*Note: Page breaks are (except in obvious cases to save space) arranged as in file „Rules DA EN Final LowRes.pdf“, skipping empty pages, to make it easier to match EN and DE text. Also, **red** headings and text in the PDF are also **red** in the translation. Translator's comments (like this one) are always in purple.*

Diex Aie

Die Normannen erobern England

Diex Aie („Gott ist mit uns“, der Kriegsruf der normannischen Grafen) stellt auf taktischem Niveau Kämpfe dar, wie sie sich im 11. Jhdt. während der Eroberung Englands abgespielt haben; das Schwergewicht liegt auf dem Widerstand gegen das „normannische Joch“ in den Jahrzehnten, die auf die Schlacht bei Hastings folgten. Diex Aie enthält auch Regeln für Kampagnen oder Feldzüge; in ihnen werden taktische Kampfszenarien erzeugt, die Sie dann auf den verschiedenen Spielplänen der Cry Havoc!-Spielserie ausfechten können.

Diex Aie ist, nach Guiscard, das zweite Spiel im „normannischen Zyklus“. Es nutzt Konzept und Maßstab der Spiele der Cry Havoc!-Serie, die in den 1980er und 90er Jahren veröffentlicht wurden und längst vergriffen sind. 30 Jahre später haben diese Spiele immer noch Anhänger, vor allem aus zwei Gründen: wegen der beeindruckenden Grafik der handgezeichneten Spielpläne und Spielsteine (die ich ehrlich gesagt für unübertroffen halte), und wegen der einfachen, intuitiven Regeln, die einen schnellen Einstieg und Spielspaß ermöglichen.

Diex Aie richtet sich an Freunde mittelalterlicher Geschichte, taktischer Kriegsspiele und auf Spieler, die damals Spaß an CRY HAVOC hatten. Die einfachen Regeln und die schöne Grafik sollten jüngere Spieler ansprechen und solche, denen Kriegsspiele neu sind, aber auch Kriegsspielveteranen sollten sie gefallen.

Alle Pläne und Spielsteine („counter“) der Cry Havoc!- und Guiscard-Serie passen zu denen von Diex Aie, so dass Sie viele zusätzliche Szenarien entwickeln und spielen können.

Diex Aie führt ein neues Konzept für Feldzüge („Kampagnen“) ein, die letztlich dazu dienen, taktische Szenarien zu erzeugen, die Sie dann auf den taktischen Spielplänen ausfechten können. Mein Ziel war, diese Regeln einfach und elegant zu gestalten, getreu der Philosophie aller Cry Havoc!-Spiele. Sie werden weiterhin keine großen Schlachten schlagen, sondern Scharmützel; Sie sind nicht Wilhelm der Eroberer oder Harold Godwinson, sondern ein einfacher Ritter, dem sein Herr einzelne Aufgaben überträgt. Ihre Aufgaben innerhalb der Feldzüge sind begrenzt, spielen aber in einem realen historischen Kontext.

Danksagung:

Henri Perrin hat Thema und Titel vorgeschlagen und den größten Teil des historischen Hintergrundes erarbeitet. Es ist sein Verdienst, dass es dieses Spiel gibt, auch wenn ich von seinem Kampagnensystem nur Teile verwendet habe. Ich danke auch:

Dan Buman, Giorgio Colonna, Philippe Gaillard, Jean-Paul Kirkbride, Lutz Pietschker, Laurent Schmitt, Gianni Vonci und allen Mitgliedern der Cry Havoc-Gemeinschaft, die mich in all dieser Zeit unterstützt haben.

Buxeria,
7. November 2014

content: generate

1. - Beschreibung und Benutzung der Spielsteine

1.1 - Anmerkung zum Zeit- und Größenmaßstab

Diex Aie simuliert Handgemenge auf taktischen Landkarten, und jeder Spielzug stellt eine sehr kurze Zeit dar, höchstens einige zehn Sekunden- gerade genug, um einen Pfeil abzuschließen, mit dem Schwert zuzuschlagen oder ein paar Meter zu laufen.

Jedes sechseckige Feld ("Hexfeld") entspricht zwei Metern, genug Platz, um ein Schwert zu schwingen, aber nicht genug für einen Reiter mit Pferd. Deswegen belegt jeder Reiter zwei Felder, und es darf immer nur höchstens eine lebende Einheit in jedem Feld sein.

Fernkampf mit Pfeilen, Speeren und Schleudern findet meistens auf kurze oder mittlere Entfernung statt. Die Regeln für Schießen auf große Entfernung sind für Spieler gedacht, die das Spielfeld durch Zusatzpläne auf eine sehr große Spielfläche erweitern wollen.

1.2 - Die Spielsteine für die Einheiten

Jede Einheit entspricht einer Person. Einheiten zu Fuß haben zwei doppelseitige Spielsteine. Der erste zeigt vorne die Einheit in voller Stärke, auf der Rückseite bewusstlos; der zweite zeigt die gleiche Einheit vorne verletzt, auf der Rückseite... tot. Berittene Einheiten haben vier Spielsteine, zwei davon zu Pferde und die anderen zwei abgesehen. Auf der Rückseite der gesunden, berittenen Einheit ist das reiterlose Pferd, auf der Rückseite des verletzten Reiters das tote Pferd.

Auf jedem Spielstein sind der Name und ein Bild der Einheit sowie drei Zahlen:

- > **Schwarze Zahl:** Sie stellt den Angriffswert der Einheit dar; sie wird bestimmt durch Länge und Gewicht der Waffe, das Können der Person und seine körperliche Verfassung.
- > **Rote Zahl:** Sie stellt den Verteidigungswert der Person dar, bestimmt durch das Geschick im Blocken und Ausweichen und durch die körperliche Verfassung. Ein Kreis um den Verteidigungswert bedeutet, dass die Person "gepanzert" ist, also eine starke Rüstung trägt.
- > **Blaue Zahl:** Dies ist die Bewegungsfähigkeit der Einheit, d.h. die Zahl der Bewegungspunkte, die sie pro Zug ausgeben kann. Sie bestimmt sich aus dem "Transportmittel" (zu Fuß oder beritten), dem Gewicht der Rüstung und der körperlichen Verfassung der Einheit.

Es gibt noch weitere Hinweise auf den Spielsteinen:

- > Bei Reitern zeigt ein Dreieck an, wo der Kopf des Pferdes ist, und damit auch die Bewegungsrichtung. Es bestimmt auch den "Frontbereich" der Einheit.
- > Einheiten tragen eine 3-stellige Abkürzung, die Nationalität und Truppenart ausdrückt:

1. Buchstabe (Nationalität)	2. Buchstabe (Art)	3. Buchstabe (Klasse)
N Normanne	c Reiterei (cavalry)	a Bogenschütze (archer)
S Schotte	i Infanterie	c Zivillist (civilian)
X Sachse	h Huscarl	h Huscarl
		k Ritter (knight)
		j Wurfspeer (javelin)
		l leicht
		m mittelschwer
		n Adliger (noble)
		s Schleuderer
		t Thegn
		x Armbrustschütze (crossbow)

Das System der doppelseitigen Spielsteine ist für alle Einheiten im Spiel identisch¹.

Beachten Sie, dass bewusstlose Einheiten sich weder bewegen noch angreifen können. Ihr Verteidigungswert entspricht nur noch dem passiven Schutz durch Kleidung und Rüstung.

1: Mit Ausnahme von Tieren (Pferde, Esel), die nur einen Spielstein haben (gesund/tot).

	Front		Rückseite	
<p>Gesunder Reiter: Baudri ist dabei, seiner Legende ein neues Kapitel hinzuzufügen</p>		Spielstein A		<p>Herrenloses Pferd: Baudri ist abgesehen und kämpft jetzt zu Fuß (falls ihm nichts zugestoßen ist)</p>
<p>Verletzter Reiter: Baudri hat seine Stärke über- und den Gegner unterschätzt</p>		Spielstein B		<p>Totes Pferd: Baudri muss sich jetzt wohl ein anderes Pferd borgen</p>
<p>Gesunder Fußsoldat: Baudri fand, es sei Zeit zum Absitzen, um zu Fuß weiter zu kämpfen</p>		Spielstein C		<p>Bewusstlos: Baudri hat anscheinend den großen Krieger mit der Keule übersehen</p>
<p>Verletzter Fußsoldat: Baudri sieht sein Ende kommen; er sollte jetzt auf sich aufpassen</p>		Spielstein D		<p>Tot: Baudri wird niemals ein Earl von England werden</p>

2 - Spielablauf

Zunächst entscheiden sich die Spieler für eines der Szenarien. Dann legen sie die betreffenden Spielpläne wie im Szenario beschrieben aus und suchen sich die benötigten Einheiten heraus.

Das Spiel selbst läuft über eine Anzahl von Spielrunden. Jede Runde hat zwei Phasen, in denen die Initiative zuerst beim einen, dann beim anderen Spieler liegt. Wenn ein Spieler mit seinen Einheiten am Zug ist, kann er alle diese Einheiten feuern, sich bewegen und kämpfen lassen; gibt es mehrere Spieler pro Partei, agieren sie jeweils gleichzeitig. Wir werden noch sehen, dass der Gegner dabei durch Sperrfeuer oder Gegenangriffe in den Spielzug eingreifen kann.

2.1 - Aufbau einer Spielrunde

Jede Spielrunde eines taktischen Szenarios läuft nach diesem Schema ab:

Zug von Spieler A

1. Fernkampf-Angriffe: Alle Fernkampf-Einheiten von Spieler A dürfen feuern, sofern sie nicht in Kontakt mit feindlichen Einheiten sind.
2. Ankündigen von Reiter-Sturmangriffen und Gegenangriffen: Spieler A deklariert einzeln jeden geplanten Reiterangriff. In einigen Fällen darf Spieler B daraufhin Gegenangriffe deklarieren (siehe §7.2).

3. Bewegung und Abwehrfeuer: Alle Einheiten von Spieler A, die in der vorangegangenen Phase nicht gefeuert haben, dürfen sich bewegen. Die anderen Einheiten müssen die Einschränkungen beachten, die für ihren Waffentyp gelten (siehe §5.1, Feuern und Bewegung).

Während sich die Einheiten von Spieler A bewegen, dürfen Fernkampfeinheiten von Spieler B feuern, sofern sie nicht in Kontakt mit dem Gegner sind. Diese Einheiten müssen die Regeln für Abwehrfeuer beachten (siehe §5.1, Feuern und Bewegung sowie §5.3 Abwehrfeuer).

4. Kampf: Alle Einheiten der Seite A, die in Kontakt mit feindlichen Einheiten sind, dürfen angreifen (mit Ausnahme der Fernkampfeinheiten, die in Schritt 1 gefeuert haben).

5. Bewusstlose Einheiten: Alle bewusstlosen Einheiten von Spieler A, die im vorhergehenden Zug von Spieler B bewusstlos wurden, werden wieder bereitgemacht (durch Umdrehen des Spielsteines).

Zug von Spieler B

Dieser Zug wird genau so wie der Zug von Spieler A gespielt, nur dass die Rollen jetzt vertauscht sind: Spieler B hat jetzt die Initiative zum Angriff, und Spieler A kann in Schritt 2 mit Gegenangriffen und in Schritt 3 mit Abwehrfeuer reagieren. Wenn Schritt 5 seines Spielzuges erledigt ist, beginnt eine neue Runde, und Spieler A beginnt seinen nächsten Zug wieder mit Schritt 1.

Hinweis: Es ist unbedingt notwendig, die Zug- und Schrittreihenfolge einzuhalten. Beginnen Sie nie mit einem Schritt, bevor der vorhergehende abgeschlossen ist.

3 - Gelände

3.1 - Arten von offenem Gelände, die auf den Spielplänen vorkommen

- see playsheet translation -

Wie wir noch sehen werden, betrifft die Deckung Fernkampfangriffe, während Geländevor- und -nachteile den Nahkampf beeinflussen.

4 - Bewegung

Jede Einheit hat eine Anzahl von Bewegungspunkten zur Verfügung (die blaue Zahl auf dem Spielstein). Die folgende Tabelle zeigt eine Übersicht über mögliche Bewegungspunktzahlen:

Art der Einheit	Gesunde Einheit	Verletzte Einheit
Frau	4	2
Fußsoldat ohne Rüstung	8	4
Gepanzerter Fußsoldat	6	3
Reiter ohne Rüstung	15	15
Gepanzerter Reiter	12	12

Ein Feld zu betreten, kostet eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten, die der Schwierigkeit des Geländes entspricht (siehe §3.1, Arten von offenem Gelände).

Reiter bezahlen die Bewegungskosten immer nur für den Vorderteil des Pferdes (wo der Pfeil ist). Bewegt er sich z.B. auf einen Abhang, zahlt das Vorderteil 4 Punkte, das Hinterteil folgt bei der Weiterbewegung kostenlos.

In jedem seiner Spielzüge darf der Spieler alle gewünschten eigenen Einheiten bewegen (muss es aber nicht) und dabei jeweils alle oder einige der Bewegungspunkte der jeweiligen Einheit ausgeben. Bewegungspunkte können nicht auf andere Einheiten übertragen oder für spätere Spielzüge aufgespart werden.

4.1 - Mehrere Spielsteine in einem Feld

Einheiten dürfen sich durch Felder hindurch bewegen, in denen eigene Einheiten oder fremde verletzte oder bewusstlose Einheiten sind. Am Ende des Bewegungsschrittes darf jedoch in jedem Feld maximal eine lebendige Einheit sein.

4.2 - Bewegungseinschränkungen

Einheiten dürfen sich nicht in Felder bewegen, in denen fremde Einheiten sind (es sei denn, diese sind tot oder bewusstlos).

4.2.1 - Wasser- und Baumfelder

Reiter können Baumfelder, Flüsse und Felder im Inneren von Gebäuden nicht betreten. Pferde ohne Reiter, die am Zügel geführt werden, dürfen Baum- und Wasserfelder betreten.

Fußsoldaten dürfen Flussfelder nur betreten, wenn sie nicht gepanzert sind (Kosten: 4 Bewegungspunkte). Gepanzerte dürfen dort weder zu Fuß noch zu Pferd hin; falls sie, z.B. durch ein Kampfergebnis, gezwungenermaßen dort hin gelangen, ertrinken sie sofort.

4.2.2 - Felder mit toten Einheiten

Felder mit drei bis fünf toten Personen oder einem toten Pferd kosten einen zusätzlichen Bewegungspunkt.

Felder mit sechs oder mehr toten Personen oder zwei toten Pferden (oder mit drei toten Personen und einem toten Pferd) können gar nicht betreten werden.

4.2.3 - Räumen von versperrten Feldern

Zwei Einheiten zu Fuß dürfen drei Tote oder ein totes Pferd um ein Feld bewegen; dies ist ihre einzige Aktion in diesem Zug, sie dürfen z.B. nicht schießen, kämpfen oder sich bewegen. Werden die Leichen in ein Wasserfeld bewegt, gehen sie unter, und die Spielsteine werden sofort vom Spielplan entfernt.

Achtung: Diese Aktion ist nicht möglich, wenn in einem Nachbarfeld feindliche Einheiten sind, die angreifen könnten.

4.2.4 - Bewusstlose Einheiten tragen

Eine Einheit zu Fuß, die durch ein Feld mit einer bewusstlosen Person geht, darf diese mitnehmen. Da das Tragen anstrengend ist, halbieren sich die verbliebenen Bewegungspunkte (abgerundet). Am Ende seiner Bewegung lädt er den Bewusstlosen in eines der jetzt angrenzenden Felder ab.

Achtung: Diese Aktion ist nicht möglich, wenn in einem Nachbarfeld feindliche Einheiten sind, die angreifen könnten.

4.3 - Eindringen in feindliche Linien

Versucht eine Einheit bei ihrer Bewegung ein Feld zu passieren, das benachbart zu einem Gegner ist, der

angreifen könnte, muss sie sofort einen Infiltrationscheck machen. Der Spieler, der sich bewegt, würfelt pro Gegner, der benachbart zu dem Feld ist, 1W10 und liest das Ergebnis auf der Tabelle in §4.3.1 ab; jeder Gegner darf pro Spielzug allerdings nur einen solchen Angriff machen. Das gilt für Felder, die man passiert; endet die Bewegung angrenzend zu Gegnern, müssen entweder alle dort benachbarten Feinde in diesem Spielzug angegriffen werden oder man muss einen Infiltrationscheck für jeden machen, der nicht angegriffen wird.

Beispiel 1: Gaucher möchte die beiden 3 Felder entfernten sächsischen Cerols angreifen. Auf dem ersten orangen Feld muss er anhalten und einen Infiltrationscheck machen. Für den Huscarl Osferth würfelt er 1W10 mit dem Ergebnis, dass Gaucher weiter vorrücken darf. Im zweiten orangen Feld braucht er keinen Check mehr machen, weil Osferth keinen zweiten Check verursachen kann.

Würde Gaucher jetzt nur Guthstan angreifen, muss er vor dem Angriff einen Infiltrationscheck gegen den Ceorl benachbarten machen.

Beispiel 2: Will Gaucher Guthstan auf jeden Fall angreifen, sollte er den Weg am berittenen Thegn Beostan vorbei wählen- ein Reiter kann einen Fußsoldaten unter einem Baum nicht angreifen. Der andere Weg würde zu einem Infiltrationscheck durch Osferth führen. Im Feld, das an Guthstan angrenzt, ist kein Test nötig, wenn er im nächsten Schritt (Kampf) Guthstan angreift.

Nachrücken und Rückzug während des Kampfschrittes gelten ebenfalls als Bewegung; einen Infiltrationscheck können sie aber nur verursachen, wenn sie mehr als ein Feld weit gehen, und im Falle des Nachrückens nur in den Feldern, die vor dem Zielfeld passiert werden, nicht im Zielfeld selbst. Beim Nachrücken nach einem Kampf können die eben besiegten Feinde keinen Infiltrationscheck erzwingen.

Fernkämpfer unterbrechen ebenfalls feindliche Bewegungen, selbst wenn sie in ihrem Zug vorher geschossen hatten. Allerdings können sie dann in ihrem folgenden Zug nicht feuern, weil sie ihre Fernkampfwaffe zugunsten einer Handwaffe abgelegt haben.

Wird die bewegte Einheit verletzt, wirken sich die Änderungen der Kampfstärke und Bewegungspunkte sofort aus; daher kann es sein, dass sie aus Mangel an Bewegungspunkten die Bewegung nicht wie geplant beenden können.

Beispiel 3: Erwan hat Duncan angegriffen und zum Rückzug gezwungen. Er rückt nach in das Feld, in dem der Schotte vorher war, und beendet die Bewegung ein Feld weiter neben Conan. Es wird kein Infiltrationscheck gemacht.

Rückzüge nach Kampf oder Fernkampf bilden eine Ausnahme: Infiltrationschecks müssen auf allen Rückzugsfeldern gemacht werden, auch im letzten. Beachten Sie, dass man sich nie auf Felder zurückziehen darf, die benachbart zu einem der Kampfgegner sind; falls das nötig sein sollte, wird die Einheit statt dessen verletzt.

Beispiel 4: Bouchard muss sich vor den Pfeilen 2 Felder zurückziehen; der Normanne kann zwischen 3 Rückzugswegen wählen:

- Blau: Ein Infiltrationscheck in H1;
- Rot: Ebenfalls ein Infiltrationscheck in H1;
- Grün: Zwei Infiltrationschecks, je einer in H4 und in H5.

Beachten Sie: Wie die Rückzugsregeln sagen, muss das erste Rückzugsfeld von den einkommenden Geschossen weg führen. Ruggiero kann sich also nicht über das Feld nordöstlich von H1 nach H2 zurückziehen und so alle Infiltrationschecks vermeiden.

4.3.1 - Tabelle Eindringen in feindliche Linien

1 - 5	Kein Effekt		
6 - 7	Bewegung sofort beenden		
8 - 9	Einheit verletzt		
10	Einheit tot		
Eindringling (addiere anwendbare Boni + Mali)		Passierter Gegner (addiere anwendbare Boni + Mali)	
Reiter	-1	Reiter	+1
gepanzert	-1		
verletzt	+2	verletzt	-2

4.3.1.1 - Geländeeinfluss auf Eindringversuche

Ein Gegner kann das Eindringen über ein Feld nur behindern, wenn er die Einheit in diesem Feld auch im Nahkampf angreifen könnte. Zum Beispiel greift die Eindringregel nicht, wenn der Gegner beritten und die bewegte Einheit in einem Baumfeld ist.

4.3.1.2 - Sonderregel für Reiter

Ist der Gegner ein Reiter, wird nur für das Kopffeld des Pferdes ein Infiltrationscheck gemacht.

4.4 - Spezielle Bewegungsregeln für Reiter

4.4.1 - Das Pferd drehen

Der Pfeil auf den Spielsteinen für Reiter zeigt die Hauptbewegungsrichtung in den Frontbereich; das Pferd in Pfeilrichtung oder in eines der beiden daran angrenzenden Felder zu bewegen, verursacht die normalen Bewegungskosten. Will der Reiter das Pferd enger drehen lassen, steigen die Kosten um 1 bis 3 Punkte zusätzlich zu den normalen Kosten, wie das Diagramm zeigt.

Die Zahlen in den Feldern zeigen die Gesamtbewegungskosten und die Zusatzkosten für das Drehen. Die Felder in orange zeigen den Frontbereich des Pferdes (siehe §1.2).

Anmerkung: Das Pferd auf der Stelle zu wenden, kostet 3 Bewegungspunkte.

4.4.2 - Aufsitzen und Absitzen

Auf- oder abzusitzen kostet einen ungepanzerten Reiter 2 Bewegungspunkte, einen gepanzerten Reiter 3 Punkte. Die Kosten werden von den Bewegungspunkten des vor dem Auf- oder Absitzen gültigen Spielsteins bezahlt. Die für den Rest des Zuges verbleibenden Punkte werden dann wie folgt angepasst:

- Nach dem Aufsitzen verdoppeln sich die verbleibenden Punkte.
- Nach dem Absitzen halbieren sich die verbleibenden Punkte bzw. vierteln sich sogar, falls der Reiter verletzt ist (jeweils abgerundet, falls nötig).

Enguerrand bewegt sich zu Fuß zum Pferd (1 BP) und gibt 2 Punkte aus, um aufzusitzen. Seine restlichen 5 Bewegungspunkte werden auf 10 verdoppelt.

Raoul bewegt sich zu Pferde für 4 Bewegungspunkte und steigt dann ab. Seine 8 Restpunkte halbieren sich, ihm stehen zu Fuß also noch 4 BP zur Verfügung.

Um aufzusitzen, muss die Person auf einem der beiden an das Pferd angrenzenden Felder sein (siehe Zeichnung); weder Pferd noch Reiter dürfen benachbart zu einem angriffsfähigen Gegner sein. Die Spielsteine für Pferd und Person werden dann durch einen einzigen Spielstein für diesen Reiter ersetzt. Nur Einheiten, die selbst einen Reiter-Spielstein haben, dürfen Pferde besteigen. Beim Absitzen wird der Spielstein für den Reiter durch die beiden für Pferd und Person ersetzt; die Person kommt auf ein freies angrenzendes Feld. Das Absitzen unterliegt keinen Beschränkungen.

4.4.3 - Pferde ohne Reiter

Pferde ohne Reiter bewegen sich nicht, solange sie nicht am Zügel geführt werden.

Um ein Pferd zu führen, braucht sich eine Fuß- oder Reitereinheit (einschließlich Verletzter) lediglich durch eines der 3 an den Kopf des Pferdes angrenzenden Felder bewegen. Das geht nur, wenn kein Gegner benachbart zum Pferd und zum Angriff fähig ist. Der Führende bewegt sich normal weiter, das Pferd folgt automatisch als "Erweiterung" seines Spielsteins in dessen Spur.

Reiter können das Pferd nur wie beschrieben automatisch "aufnehmen", wenn sie zu Beginn oder Ende ihres Bewegungsschrittes angrenzend zum Kopf des reiterlosen Pferdes sind. Wenn sie versuchen, die Zügel eines herrenlosen Pferdes während ihrer Bewegung zu erwischen, müssen sie 1W10 würfeln und gegen die Tabelle prüfen:

- 1-6: Erfolgreich, das Pferd wird jetzt geführt, die Bewegung wird normal weitergeführt. Das geführte Pferd wird seitlich parallel zum Reiter, nach hinten versetzt, platziert.
- 7-10: Das ging schief; das reiterlose Pferd bleibt, wo es ist. Selbst wenn der Reiter seine Bewegung angrenzend zu ihm beendet, kann er es in diesem Zug nicht mehr lenken.

Ein reiterloses Pferd bleibt unter der Kontrolle des Spielers, so lange er eine lebende, nicht bewusste Einheit angrenzend zum Pferd hat. Falls dies nicht gegeben ist, kann es vom erstbesten Spieler übernommen werden.

Ein Reiter verliert die Kontrolle über ein Pferd, das er am Zügel führt, wenn angegriffen wird oder wenn er selbst im Nah- oder Fernkampf angreift.

Anmerkung: Eine Person zu Fuß kann bis zu drei Pferde wie in der Abbildung gezeigt führen. Ein Reiter kann nur ein Pferd führen. Geführte Tiere können sich nie schneller bewegen, als es nach ihren eigenen Bewegungspunkten möglich wäre (Pferde i.d.R. =12).

5 - Fernkampf

Es gibt 5 Personenklassen, die Fernkampfwaffen haben: Lanzen (oder Speere, das wird im Spiel nicht unterschieden), Wurfspeere (javelin, j), Schleudern (sling, s) Kurzbögen (archer = Bogenschütze, a) sowie die Armbrust (crossbow, x). Nur Einheiten mit einem j, s, a oder x in der Kennung rechts unten auf dem Spielstein können in den Fernkampfschritten feuern.

Außerdem kann jeder Fußsoldat oder Reiter, der mit einer Lanze ohne Fahne abgebildet ist, diese einmal pro Szenario als Wurfgeschoss benutzen. Sobald er das getan hat, bekommt sein Spielstein einen Lanzen-Marker, und er kann von da an nur noch wie ein Schwertträger im Nahkampf kämpfen. Lanzen kann man zu Fuß oder aufgesessen verwenden.

Jeder Schütze kann pro Fernkampfschritt nur einmal feuern, aber mehrere verschiedene Schützen können durchaus auf das selbe Ziel feuern.

Jede Waffe hat Eigenarten, die den Gebrauch im Kampf beeinflussen: Stärke (Trefferwirkung), Feuerrate, Reichweite, Handlichkeit und, für einige Waffen, Munitionsvorrat.

5.1 - Feuer & Bewegung

Feuerrate und Handlichkeit der Waffe beeinflussen die Beweglichkeit des Schützen; je handlicher und leichter die Waffe ist, desto weniger schränkt sie die Bewegung ein. Wer sowohl im Angriff als auch defensiv feuern will, kann sich weniger bewegen als jemand, der nur eins von beiden tut. Die entsprechenden Eigenarten der Waffen sind im Übersichtsblatt 2 zusammengefasst.

Hinweis: Die Bewegungseinschränkungen betreffen nur den Spielzug, der dem Abwehrfeuer vorausgeht. Wer weder im eigenen Spielzug noch in dem darauf folgenden Zug des Gegners feuert, unterliegt keinerlei Bewegungseinschränkungen; anders ausgedrückt, kann Bewegung im eigenen Spielzug verhindern, dass man im folgenden Spielzug des Gegners Abwehrfeuer benutzt.

5.2 - Fernkampf und Nahkampf

Eine Einheit kann nicht feuern, wenn sie benachbart zu einem Gegner ist, sie wird dann als im Nahkampf befindlich betrachtet. Das gilt natürlich nur, wenn der Gegner auch wirklich in der Lage wäre, die Einheit anzugreifen (für Einschränkungen des Nahkampfes siehe §6.6).

Wenn eine Einheit in ihrem Zug (offensiv) oder im Zug des Gegners (defensiv) feuert, kann sie nicht mehr im Nahkampf angreifen. Sie darf sich trotzdem auf ein Feld bewegen, das einem Gegner benachbart ist, und sie verteidigt sich auch normal, wenn sie angegriffen wird.

Hinweis: Diese Kampfeinschränkung betrifft nur den Spielzug, der dem Abwehrfeuer vorausgeht. Wer weder im eigenen Spielzug noch in dem darauf folgenden Zug des Gegners feuert, unterliegt keinerlei Einschränkungen im Nahkampf.

5.3 - Abwehrfeuer

Nur Einheiten, die im vorausgehenden Zug nicht angegriffen wurden und die alle entsprechenden Bewegungseinschränkungen beachtet haben, können defensiv feuern.

Im Gegensatz zum Feuer im eigenen Zug, wo man auf "stationäre" Gegner feuert, findet Abwehrfeuer im Zug des Gegners statt und richtet sich gegen eine gegnerische Einheit, die sich gerade bewegt. Durch Abwehrfeuer unterbricht man die Bewegung des Gegners in irgendeinem Feld und erklärt, dass man mit einem oder mehreren Schützen auf die Einheit feuern will. Weil alle diese Schützen gleichzeitig feuern, muss man sie alle benennen, bevor der erste Schuss abgehandelt wird. Unabhängig von den Resultaten werden alle behandelt, als ob sie gefeuert hätten; feuern z.B. drei Schützen auf einen Gegner und dieser fällt bereits durch den zweiten Schuss, hat der Schuss des dritten zwar keinerlei Effekt mehr, aber er gilt als abgeschossen– eine durchaus realistische Möglichkeit.

Wenn der Gegner das Feuer übersteht und noch bewegungsfähig ist, kann man ihn erst wieder angreifen, wenn er sich weiterbewegt hat, und zwar

- um 1 Feld, wenn er zu Fuß und verwundet ist
- um 2 Felder, wenn er zu Fuß und gesund ist
- um 3 Felder, wenn er zu Pferd ist
- um 4 Felder, wenn er zu Pferd ist und einen Reiterangriff ausführt

Es kann also sein, dass er sich in der Zwischenzeit in Deckung bringen konnte oder dass er jetzt benachbart zu dem Schützen steht, der ihn gerade beschossen hat...

Hinweis: Abwehrfeuer gegen Einheiten, die sich noch nicht bewegt haben, ist nur dann möglich, wenn deren Eigentümer erklärt, dass er die Einheit in ihrem Zug nicht bewegen wird. Sie können auch nicht abwechselnd auf verschiedene Gegner feuern und dann zum ersten zurückkehren und ihn weiter beschießen; wenn alles Abwehrfeuer gegen eine gegnerische Einheit erledigt ist und sie sich nicht weiter bewegt, kann sie erst im nächsten Spielzug wieder beschossen werden.

5.4 - Schussergebnis

Wenn Sie auf eine Einheit feuern

- bestimmen Sie, welche Waffe der Schütze benutzt, dann
- bestimmen Sie die Schussentfernung zwischen Schütze und Ziel (die Anzahl der Felder, wobei das Feld des Schützen nicht mitzählt), um die Schussweite zu ermitteln (kurz/mittel/weit, abhängig vom Waffentyp), und
- stellen Sie die Art des Ziels fest (Reiter oder Fußtruppen).

Danach bestimmen Sie das Trefferfeld und schließlich die Art des Schadens, die ein Gegner im Trefferfeld erleidet.

5.4.1 - Ermitteln des Trefferfeldes

- Würfeln Sie 1W10, passen Sie das Ergebnis an (siehe §5.4.2) und ermitteln Sie das tatsächlich getroffene Feld; es kann bis zu einem Feld vom eigentlichen Zielfeld abweichen. Die beiden Pfeile zeigen an, woher der Schuss kam, je nach Position des Schützen.
- Wenn im Trefferfeld eine Einheit ist, egal ob Freund oder Feind, wird sie getroffen, soweit die Deckung das zulässt.
- Würfeln Sie erneut 1W10 und lesen sie das Schussergebnis in der richtigen Fernkampftabellen (Reiter oder Fußtruppen) ab.

Anmerkung: Reiter belegen zwei Felder; der Schütze bestimmt, welches davon das Zielfeld ist.

Anmerkung: Die Ermittlung des Trefferfeldes entfällt, wenn die Schussentfernung nur 1 oder 2 Felder beträgt (4 Meter in der Realität); in diesem Fall wird immer das Zielfeld getroffen.

5.4.2 - Anpassen des Trefferwurfes

Obwohl hauptsächlich der Würfel die Treffgenauigkeit bestimmt, gibt es auch andere Faktoren, die mitwirken. Jedes Ergebnis größer als 10 wird als 10 gewertet.

Anpassung	Umstände, die auf die Zielgenauigkeit einwirken
+2	Feuer auf weite Entfernung
+1	Feuern auf mittlere Entfernung Schütze verletzt
- 2	Schütze max. 4 Felder vom Ziel entfernt

5.4.3 - Ermitteln der Trefferwirkung

Finden Sie auf dem Übersichtsblatt 2 die richtige Tabelle für das Ziel (Reiter oder Fußtruppen). Das Trefferergebnis hängt von Waffe, Deckung und einem Würfelwurf ab.

Würfeln Sie 1W10 und korrigieren Sie den Wurf gemäß der Angaben unter der Tabelle. Das Ergebnis finden Sie im Schnittpunkt der Zeile mit der korrigierten Würfelzahl für die benutzte Schusswaffe und der Spalte mit dem Deckungswert des Ziels. Die Bedeutung der Ergebniswerte (A, B, C, D, E oder F) wird unterhalb jeder Tabelle erklärt. Denken Sie daran, den Wurf für gepanzerte Ziele (Verteidigungswert im Kreis) anzupassen.

Ist das korrigierte Würfelergebnis größer als 10, lesen Sie das Ergebnis bei 10 ab.

5.4.4 - Rückzug als Folge von Fernangriffen

Die betroffene Einheit muss sich sofort um die volle geforderte Distanz zurückziehen. Dazu darf sie sich durch eigene Einheiten hindurch bewegen und diese sogar verdrängen, um ein zulässiges Endfeld für die Bewegung zu finden. Bewegt sie sich oder eine verdrängte Einheit im Laufe des Rückzugs in ein Feld, in dem ein Gegner sie im Nahkampf angreifen könnte, muss sie einen Check gemäß der Infiltrationstabelle machen (§ 4.3); das gilt im Gegensatz zu normalen Infiltrationschecks auch für das letzte Feld der Bewegung.

Ein Rückzug durch feindlich besetzte Felder ist nicht möglich. Eine Einheit, die sich nicht die volle geforderte Distanz zurückziehen kann, wird am Ende ihres Teilrückzuges automatisch verletzt.

Wichtig: Verletzte und Bewusstlose sterben, wenn sie erneut ein Trefferergebnis „verletzt“ oder „bewusstlos“ erleiden. Bewusstlose sterben auch, wenn sie zum Rückzug gezwungen werden.

5.5 - Feuereinschränkungen und Deckung

5.5.1 - Sichtlinie

Schützen können nur auf Gegner feuern, zu denen sie eine freie Sichtlinie haben. Die Sichtlinie ist eine imaginäre Linie vom Mittelpunkt des Feldes, in dem der Schütze ist, zum Mittelpunkt des Zielfeldes.

Wenn diese Sichtlinie Felder schneidet, in denen Personen sind oder irgendein Geländetyp außer "freiem Gelände", gelten die Einschränkungen, die im Folgenden beschrieben werden. Geht die Sichtlinie genau entlang der Grenze zwischen zwei Feldern, gilt das offenere Gelände.

5.5.2 - Feuer über das Gelände hinweg und Deckungswirkung

5.5.2.1 - Gebüsch

Sie können in Gebüsch hinein und darüber hinweg feuern. Ist das Ziel im Gebüsch oder kreuzt die Schusslinie ein Gebüschfeld, erhält das Ziel leichte Deckung.

5.5.2.2 - Bäume

Wenn ein Baum oder Teile der Baumkrone die Sichtlinie unterbrechen, können Sie nicht feuern. So lange das nicht der Fall ist, können Sie jedoch in ein Baumfeld hinein feuern (d.h. das Baumfeld als Zielfeld wählen). Einheiten in Baumfeldern erhalten leichte Deckung.

5.5.2.3 - Abhänge

Abhänge unterbrechen die Sichtlinie nicht, falls die Sichtlinie nicht die obere Kante des Abhangs passiert. Diese Kante blockiert die Sichtlinie, falls die Einheit im tieferen Gelände dichter am Abhangfeld ist als die Einheit im oberen Gelände; dann ist kein Feuer möglich, weil sich die Einheiten nicht sehen können.

Ausnahme: Feuern ist erlaubt, wenn die untere Einheit im Abhangfeld selbst ist. Sie kann schießen und beschossen werden; wir nehmen an, dass sie den Abhang bereits hinaufgestiegen ist.

Eine Einheit in einem Abhangfeld hat mittlere Deckung, wenn die Schusslinie die obere Kante des Abhangs kreuzt.

Zwei Männer mit Wurfspeeren A, B und ein sächsischer Bogenschütze C wollen auf die Einheiten D & E feuern. E hat gegenüber A & B mittlere Deckung, weil die Schusslinie die Hangkante passiert. A & B können nicht auf D feuern, weil D dichter am Hang ist als sie selbst. D hat keine Deckung gegenüber C, weil das Feuer nicht die obere Hangkante passiert.

5.5.2.4 - Wasser

Einheiten im Wasser (See oder Fluss) unterbrechen die Sichtlinie nie. Sie selbst können nicht schießen.

Einheiten im Wasser erhalten leichte Deckung, falls nicht der Schütze in einem Nachbarfeld ist. Die Deckung verbessert sich auf "mittel", wenn das Feuer ein Feld mit Gebüsch oder mit einer Holzkonstruktion passiert (z.B. die Brücke).

Die Geländeeffekte können aufgehoben werden, falls sich der Schütze auf einem gegenüber dem Ziel erhöhten Standpunkt befindet (siehe §5.5.4).lower

5.5.3 - Feuer über andere Einheiten hinweg

Wenn die Sichtlinie eines Schützen mit Lanze, Schleuder oder Armbrust ein Feld passiert, in dem sich ein lebender Mensch oder ein lebendes Tier befindet, ist kein Schuss möglich. Ausnahme: Bewusstlose leben zwar, unterbrechen aber die Sichtlinie trotzdem nicht. Andererseits können Bogenschützen und Einheiten mit Wurfspießen (j) über andere Einheiten hinweg schießen, falls das Ziel in mittlerer oder weiter Entfernung liegt und maximal leichte Deckung hat. Für berittene Speerträger beachten Sie bitte zusätzlich die Regeln in § 7.1.

5.5.3.1 - Ausnahmen zu 5.5.3:

- Berittene Lanzenträger können über Einheiten der eigenen Seite hinweg schießen, falls diese ihnen unmittelbar benachbart sind. Ansonsten gelten für sie alle beschriebenen Einschränkungen.

Die Normannen A, B, D und E kämpfen gegen die Sachsen C, F und G.

- A ist ein berittener Lanzenträger. Er kann über B hinweg auf C feuern, weil B direkt benachbart zu A ist.
- D ist ein Bogenschütze, aber nicht beritten¹, daher kann er nicht über E hinweg auf F schießen.
- A kann jedoch nicht über E hinweg auf G schießen, weil er nicht benachbart zu E steht.

Einheiten, die der Schütze nicht sehen kann, können auch seine Sichtlinie nicht unterbrechen, über sie darf man also hinweg schießen (z.B. Einheiten am Abhang, die sich gegenseitig nicht sehen können, siehe § 5.5.2.3).

5.5.4 - Feuer von einem erhöhten Standort

Einige Geländearten geben keine Deckung mehr, wenn der Schütze von einer höheren Position feuert. Einheiten im Gebüsch, im Sumpf, im Wasser und an Abhängen verlieren jegliche Deckung, wenn

- der Schütze eine Niveaustufe höher steht und die Schussweite weniger als die Hälfte der kurzen Reichweite seiner Waffe beträgt oder
- der Schütze mehr als eine Niveaustufe höher steht und die Schussweite innerhalb der kurzen Reichweite seiner Waffe liegt.

Die meisten "Gelände"arten, die eine Feldseite darstellen (z.B. Palisaden), geben nur für das unmittelbar dahinter Feld Deckung.

Hinweis: "Totale" Deckung bedeutet, dass der Gegner vollkommen geschützt ist und nicht getroffen werden kann (hohe Mauern, geschlossene Tore).

5.5.5 - Feuer von einem niedrigen Standort aus

Einheiten in der Sichtlinie werden ignoriert, wenn sie innerhalb von N Feldern zum Ziel sind, wobei N die Zahl der Niveaustufen ist, die das Ziel oberhalb des Schützen liegt. Felder, die durch einen Abhang oder ein Treppenfeld getrennt sind, liegen 1 Niveaustufe auseinander.

In diesem Beispiel kann der Armbrustschütze Gerold nicht auf den Schleuderer Munro schießen, weil der Ritter Mauer 2 Felder von Munro entfernt steht, der seinerseits nur einen Level oberhalb von Gerold ist. Andererseits können Munro und Vital gegenseitig aufeinander schießen, weil die Sichtlinie oberhalb der tiefer stehenden Gervais und Arnoul liegt. Vital kann nicht auf Lachlan oder Aluinn schießen, weil Arnoul die Sichtlinie blockiert; wäre Arnoul bewusstlos, könnte Vital schießen. Ruairidh kann nicht auf Arnoul schießen, weil Lachlan seine Sichtlinie blockiert.

6 - Nahkampf

Wenn zwei oder mehr Einheiten in benachbarten Feldern sind, kann es zum Nahkampf (auch Handgemenge oder Kampf genannt) kommen. Einen Nahkampf zu beginnen, ist immer freiwillig, die Entscheidung liegt beim aktiven Spieler, der dann als "Angreifer" bezeichnet wird. Im folgenden Spielzug des Gegners wird er dann eventuell zum Verteidiger gegen dessen Nahkampf-Angriffe. Jede Einheit kann nur einmal pro Zug angreifen, kann aber mehrfach das Ziel von Angriffen durch verschiedene Gegner sein.

1: Wenn Bogenschützen kniend abgebildet sind, hat das keinen Einfluss auf das Spiel, so lange nicht spezielle Szenarioregeln etwas anderes sagen.

Das Kampfergebnis wird bestimmt, indem vom Angriffswert des Angreifers (**schwarze Zahl**) der Verteidigungswert der Verteidigers (**rote Zahl**) abgezogen wird. Die Differenz entspricht einer Spalte in einer der Kampftabellen auf dem Übersichtsblatt 2; eine Tabelle ist für Kämpfe gegen Fußtruppen, die andere für Kämpfe gegen Reiter.

Um das Ergebnis zu bestimmen, würfelt der Angreifer dann 1W10 und liest das Ergebnis in der Tabelle ab.

6.1 - Geländeeinfluss im Nahkampf

Die Erfolgswahrscheinlichkeit im Kampf (d.h. die oben errechnete Differenz) kann durch das Gelände beeinflusst werden, in dem sich die Einheiten befinden. Die Geländetabelle auf Übersichtsblatt 1 zeigt, dass der Geländeeinfluss neutral sein kann (0) oder den Kämpfer benachteiligt (-) oder begünstigt (+).

Je nach Gelände, in dem sich die Kämpfer befinden, muss die Erfolgschance also angepasst werden; das geschieht durch Verschiebung der abzulesenden Spalte nach links oder nach rechts.

Für Reiter, die ja zwei Felder belegen, gilt immer die ungünstigere beider Geländearten.

Wenn beide Gegner den gleichen Geländevor- oder -nachteil haben, gleichen diese sich aus, und die Ergebnisspalte wird nicht verschoben.

Angreifer- Gelände	gegen	Verteidiger- gelände	Auswirkung auf die Ergebnisspalte
-		+	Ablesung 2 Spalten weiter links
-		0	Ablesung 1 Spalte weiter links
0		+	Ablesung 1 Spalte weiter links
0		-	Ablesung 1 Spalte weiter rechts
+		0	Ablesung 1 Spalte weiter rechts
+		-	Ablesung 2 Spalten weiter rechts

6.2 - Nahkampf gegen mehr als eine Einheit

Wenn zwei oder mehr Einheiten gemeinsam einen einzelnen Gegner angreifen, können sie entweder einzeln nacheinander angreifen oder gemeinsam und gleichzeitig. Falls sie gemeinsam angreifen, werden all ihre Angriffswerte addiert, und von der Summe wird dann der Verteidigungswert des Gegners abgezogen. Der gemeinsame Angriff gibt ihnen außerdem einen Bonus: Das Kampfergebnis wird eine Spalte weiter rechts als normal abgelesen (siehe Beispiel weiter unten). Beim Angriff gegen einen Reiter gibt es den Bonus nur, wenn unter den Angreifern mehr als ein Reiter ist.

Wenn als Ergebnis eines Kampfes ein Angreifer oder Verteidiger bewusstlos oder verwundet wird, bestimmt ggf. der Eigentümer der Einheiten, welche betroffen ist. Rückzugsergebnisse betreffen dagegen jeweils alle Einheiten der betroffenen Seite.

Eine bewusstlose Einheit stirbt automatisch und sofort, unabhängig vom Spielschritt, wenn alle zugänglichen Nachbarfelder von Gegnern besetzt sind.

Beim gemeinsamen Angriff mehrerer Einheiten gilt für den gesamten Angriff das ungünstigste Gelände, auf dem sich einer der Angreifer aufhält.

Werden mehrere Einheiten gemeinsam angegriffen, gilt für alle Verteidiger das ungünstigste Gelände, auf dem sich einer der Verteidiger aufhält.

Beispiel: Angenommen, zwei Einheiten greifen gemeinsam an und die Summe der Angriffswerte ist um 9 höher als der Verteidigungswert. Ist ein Angreifer auf (0)-Gelände und der andere auf (-)-Gelände, gilt für beide das (-). Ist der Verteidiger auf (0)-Gelände, würde das Ergebnis also in Spalte 5/8 statt in Spalte 9/15 abgelesen. Da ihnen der gemeinsame Angriff aber einen Spaltenbonus gibt, wird letztlich doch Spalte 9/15 benutzt; der gemeinsame Angriff hat den Geländenachteil ausgeglichen.

6.3 - Nahkampf gegen gepanzerte Gegner

Wenn man einen gepanzerten Gegner angreift (eingekreister Verteidigungswert), wird zum Würfelwurf für das Kampfergebnis 1 hinzugezählt, das Ergebnis also eine Zeile tiefer abgelesen. Sind es mehrere Verteidiger, die aber nicht alle gepanzert sind, bekommen sie diesen Bonus nicht; in diesem Fall sind aber immer die ungepanzerten Verteidiger von Verletzungen und Bewusstlosigkeit betroffen.

6.4 - Rückzug nach dem Kampf

Ein Rückzug betrifft immer alle Einheiten einer Seite, die am Kampf teilgenommen haben. Dazu dürfen sie sich durch eigene Einheiten hindurch bewegen und diese sogar verdrängen, um ein zulässiges Endfeld für die Bewegung zu finden; die verdrängten Einheiten können wiederum andere verdrängen, es kann also ein Kettenreaktion eintreten. Bewegt sie sich oder eine verdrängte Einheit im Laufe des Rückzugs in ein Feld, in dem ein Gegner sie im Nahkampf angreifen könnte, muss sie einen Check gemäß der Infiltrationstabelle

machen (§ 4.3); das gilt im Gegensatz zu normalen Infiltrationschecks auch für das letzte Feld der Bewegung.

Ein Rückzug durch feindlich besetzte Felder ist nicht möglich. Eine Einheit, die sich nicht die volle geforderte Distanz zurückziehen kann, wird am Ende ihres Teilrückzuges automatisch verletzt.

Wichtig: Verletzte und Bewusstlose sterben, wenn sie erneut ein Trefferergebnis „verletzt“ oder „bewusstlos“ erleiden. Bewusstlose sterben auch, wenn sie zum Rückzug gezwungen werden.

6.5 - Nachrücken nach dem Kampf

Wenn sich in einem Nahkampf der Angreifer oder Verteidiger zurückziehen musste oder bewusstlos oder getötet wurde, eine der siegreichen Einheiten nachrücken, und zwar um so viele Bewegungspunkte, wie es der Hälfte der Bewegungspunkte der Einheit entspricht. Das erste Feld der Nachrückbewegung muss ein Feld sein, in dem vorher ein Kampfgegner war oder in dem ein Kampfgegner bewusstlos oder tot zurückblieb.

Das Nachrücken ist freiwillig, muss aber sofort geschehen, noch bevor andere Kampfergebnisse abgehandelt werden.

Nachrücken können stets nur Einheiten, die tatsächlich an diesem Kampf teilgenommen haben. Die Bewegungspunkte für das Nachrücken werden nicht von den Punkten abgezogen, die im nächsten Bewegungsschritt zur Verfügung stehen.

Hinweis: Auch beim Nachrücken gelten die Regeln für das Eindringen in feindliche Linien (§ 4.3), allerdings mit der Einschränkung, dass Einheiten im Nahkampf (d.h. benachbart zu Gegnern) die Nachrücker nicht angreifen können. Dabei ist es egal, ob der Nahkampf bereits stattgefunden hat oder erst später stattfinden könnte.

6.6 - Kampfeinschränkungen

Generell gilt, dass man einen Gegner nicht angreifen kann, wenn man sich nicht prinzipiell in dessen Feld hinein bewegen könnte.

Beispiele: Gepanzerte Soldaten können keine Einheit angreifen, die im Wasser ist; Reiter können keine Gegner in Baumfeldern angreifen.

6.7 - Fern- und Nahkampf gegen Reiter

Wird ein Reiter als Ergebnis eines fern- oder Nahkampfes abgeworfen, platziert der Eigentümer den entsprechenden Spielstein (verletzt, bewusstlos, tot) der Einheit zu Fuß auf eines der 6 Felder, die an das Pferd angrenzen; das Feld muss für Fußtruppen zugänglich sein. Sind alle diese Felder besetzt, darf er eine eigene Einheit um ein Feld verschieben, um Platz zu machen. Sind alle Felder von Gegnern besetzt, stirbt der Reiter automatisch. Das Pferd bleibt stehen, wo es war, und wird durch seinen eigenen Spielstein ersetzt, je nach Kampfergebnis gesund oder tot.

Alle Angriffe gegen reiterlose Pferde werden abgehandelt wie Angriffe auf ungepanzerte Reiter. Allerdings bedeuten die Fernkampfergebnisse D und E sowie die Nahkampfergebnisse G, H und I, dass das Pferd stirbt.

Hinweis: Alle Pferde haben einen Verteidigungswert von 1, falls der Spielstein nicht einen anderen Wert zeigt.

Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt bereits die Szenarien 1 und 2 spielen.

7 - Spezielle Kampftechniken

7.1 - Lanzenreiter im Fernkampf

Diese Regel gilt für alle Reiter, die eine Lanze ohne Flagge tragen. Solche Reiter können die Lanze auf Ziele in ihren Front- oder Seitenbereichen werfen.

Beispiel links: Der schottische Reiter Urquhart kann die Lanze auf Gwendal und Roussel, aber nicht auf Herluin und Charles werfen.

Der Reiter kann über eigene Fußsoldaten hinweg werfen, die ihm direkt benachbart sind; das geht aber nur, wenn das Ziel mindestens 3 Felder entfernt ist.

Beispiel rechts: Urquhart kann auf Charles und Herluin schießen, aber nicht auf Gwendal.

7.1.1. - Berücksichtigung der Wurfentfernung

Feuern und Bewegung: Nur im Fernkampfschritt (1.) möglich, kein Einfluss auf die Bewegung.

Einheit	kurze Entfernung	mittlere Entfernung	weite Entfernung
Würfelf-Wurf-Korrektur	keine	+1	+2
Lanzenreiter	1 - 3 Felder	4-6 Felder	7-9 Felder

7.2 - Reiterangriffe und Gegenangriffe

7.2.1 - Einzelner Reiter

Der Reiterangriff ist eine besondere Angriffsform, die dem Angriff mehr Wucht verleiht und Erfolgschance verbessert. Alle Reiterangriffe müssen deklariert werden, bevor der Schritt "Bewegung" (3.) beginnt; für jeden Angriff müssen angreifender Reiter, Angriffsziel und der Weg zum Ziel angegeben werden. Ein Reiterangriff ist unter folgenden Bedingungen möglich:

- Zu Beginn des Angriffs muss das Ziel im Frontbereich (siehe Diagramm, unten) des Reiters und für ihn sichtbar sein. Die Sichtlinie für Reiter wird ebenso bestimmt wie für Fernangriffe, jedoch blockieren nur andere Reiter die Sicht eines Reiters, keine Fußtruppen.
- Der Reiter muss sich mindestens 6 Felder bewegen; bei dieser Bewegung darf er keine Extra-Bewegungspunkte für enge Drehungen ausgeben (siehe § 4.4).
- Die letzten 4 Felder der Bewegung müssen in gerader Linie auf das Zielfeld zeigen.

Frontbereich eines Reiters

Alle orangefarbenen Felder sind im Frontbereich des Reiters.

7.2.2 - Der Gegenangriff

Jedes Mal, wenn der angreifende Spieler einen Reiterangriff angekündigt hat, darf der Verteidiger gegen diesen Angriff den Gegenangriff eines eigenen Reiters ankündigen; das muss sofort geschehen, noch bevor weitere Reiterangriffe angekündigt werden. Der Reiter, der den Gegenangriff ausführt, muss nicht unbedingt das Ziel des Reiterangriffs gewesen sein. Ein Gegenangriff ist unter den folgenden Bedingungen möglich:

- Der Reiter muss den angreifenden Reiter ebenfalls in seinem Frontbereich haben und ihn sehen können.
- Der Gegenangriff muss am Ende seiner Bewegung die zwei letzten Felder des angekündigten Angriffs belegen. Anders gesagt, Angreifer und Gegenangreifer stehen sich dann auf den letzten 4 Feldern des angekündigten Angriffs genau gegenüber, jeder belegt 2 der 4 Felder (siehe Diagramm, unten).
- Um diese Position zu erreichen, darf der Gegenangreifer nicht mehr als die Hälfte der Feldanzahl zurücklegen, die für den Angriff deklariert wurde (abgerundet). Wie für den Angreifer gilt, dass keine Zusatz-Bewegungspunkte für reine Drehungen ausgegeben werden dürfen.

Beispiel: Reiterangriff und Gegenangriff

Der normannische Ritter Roussel erklärt, einen Reiterangriff gegen den Thegn Ligulf auszuführen; der Angriffsweg ist 10 Felder lang.

Der sächsische berittene Thegn Ethelnoth entschließt sich zum Gegenangriff und bewegt sich dem Normannen entgegen bis in die letzten beiden Felder des Angriffsweges.

Auch Guthwold hätte einen Gegenangriff machen können; Wulfram hätte es jedoch nicht gekonnt, weil er den Angreifer vor Beginn der Bewegungen nicht in seinem Frontbereich hat.

Pro Spielzug darf jede Einheit nur das Ziel eines einzigen Reiterangriffs oder Gegenangriffs sein. Einmal angekündigte Reiterangriffe und Gegenangriffe können nicht mehr abgesagt oder irgendwie verändert werden. Wurde ein Gegenangriff angekündigt, kann der Angreifer nicht mehr das Ziel von Abwehrfeuer sein.

Ist ein Reiter das Ziel eines Reiterangriffs aus mindestens 6 Feldern Entfernung, und geht dieser Angriff gegen seinen Frontbereich, kann er selbst einen Gegenangriff machen. In diesem Fall bewegt er sich selbst 2 Felder dem Feind entgegen in die letzten beiden Felder des Angriffsweges.

In Szenarien mit vielen Reitern empfehlen wir, zum besseren Überblick die Angriff-/Gegenangriff-Marken zu benutzen (Charge/Countercharge). Legen Sie die Marken auf die betreffenden Einheiten, sobald Angriffe oder Gegenangriffe angekündigt werden.

7.2.3 - Auswirkung auf den Kampf

Ein Reiterangriff gibt dem Angreifer die anderthalbfache Angriffsstärke, ein Gegenangriff erhöht die Verteidigungsstärke auf das Anderthalbfache (jeweils abgerundet).

Beispiel: Ein normannischer Ritter mit einer Angriffsstärke von 28 erklärt einen Reiterangriff auf einen schottischen Reiter mit einem Verteidigungswert von 9. Der Normanne bekommt 14 Zusatzpunkte und greift also mit einer Stärke von 42 an; kann der Schotte einen Gegenangriff machen, würde er dadurch seine Verteidigung auf $9+4 = 13$ erhöhen.

Reiterangriff und Gegenangriff werden immer getrennt von allen anderen Kämpfen abgewickelt, in die einer der Kontrahenten während des Zuges verwickelt sein könnte.

Hinweis: Sollte durch einen Gegenangriff die Verteidigungsstärke des Angegriffenen größer werden als die Angriffsstärke des Angreifers, tauschen beide für das Ermitteln des Ergebnisses die Rollen (der Angegriffene wird zum Angreifer, der Angreifer zum Verteidiger). Außerdem werden Kampfergebnisse ignoriert, die negativ für den Gegenangreifer wären.

7.2.4 - Die Lanzenreiter der Normannen

Normannische Ritter, die als Gruppe von 3 oder mehr Reitern einen geradlinigen Reiterangriff ausführen, bekommen die gleichen Vorteile, wie sie oben für Reiterangriffe beschrieben wurden; außerdem dürfen sie das Kampfergebnis eine Spalte weiter rechts ablesen als normal.

7.3 - Dem Kampf ausweichen

Einheiten, die schneller sind als ihre Angreifer (d.h. sie haben mehr Bewegungspunkte), können das nutzen, um im gegnerischen Schritt 4. (Nahkampf) einem Kampf auszuweichen. Reiter weichen 2 Felder zurück, Fußtruppen 1 Feld. Beim Zurückweichen muss das neue Feld leer sein, und anders als beim Rückzug als Kampfergebnis dürfen eigene Einheiten nicht aus dem Weg bewegt werden. Weicht man in Felder zurück, die an Gegner angrenzen, muss auf der Tabelle "Eindringen in feindliche Linien" gewürfelt werden.

7.4 - Der Schildwall

Die Sachsen können mit ihren Huscarls und Thegns diese Formation einnehmen, wenn sich mindestens 3 solcher Einheiten gemäß der Zeichnung Seite an Seite aufstellen.

Die zwei Feldseiten an der Vorderseite jeder Einheit bilden zusammen die Frontlinie. Alle Einheiten im Schildwall erhalten starke Deckung gegen Fernkampfwaffen und erhalten im Nahkampf den Bonus für gutes Gelände, unabhängig von ihrer tatsächlichen Geländeart. Diese Vorteile gelten jedoch nur für Angriffe durch die Frontlinie, alle Angriffe von den Flanken oder der Rückseite her werden normal abgehandelt.

7.5 - Die zweihändige Axt

Eine Waffe für erfahrene Krieger – eine außerordentliche Angriffsstärke geht einher mit schlechterer Verteidigung, weil der Krieger seinen Schild nicht benutzen kann. Diese Kampftechnik dürfen nur Einheiten anwenden, die eine Axt tragen und in den folgenden Listen aufgeführt sind:

- Sachsen: Earl Aegelferth, die Huscarls und der Ceorl Alfmaer
- Normannen: Ritter Geoffroy, Fußsoldat Bouchard (er gehört zur mittelschweren Infanterie)

Außerdem muss die Einheit zu Fuß und bei voller Gesundheit sein.

Zu Beginn des Nahkampfschrittes markiert der Spieler alle Einheiten, die ihre Axt zweihändig nutzen sollen, mit einem Axt-Marker. Diese Einheiten haben doppelte Angriffsstärke im Nahkampf. Dafür werden ihre Ergebnisse in der folgenden Nahkampfphase des Gegners so abgelesen, als ob sie in ungünstigem Gelände wären (-); diese Verschiebung addiert sich zu allen Verschiebungen aufgrund des tatsächlichen Geländes, so dass im Ergebnis eine Verschiebung um 2 Spalten möglich ist. Bei Fernkampfangriffen gegen die Axtkämpfer zieht der Schütze bei der Ermittlung der Trefferwirkung 1 vom Würfelergebnis ab, bevor er die Tabelle abliest. Die Wirkung der Panzerung bleibt unverändert erhalten. Der Axtmarker kann jeweils nur am Beginn der eigenen Nahkampfphase platziert oder entfernt werden; sobald er entfernt wird, kehren alle Kampfwerte auf den

Normalwert zurück, und die Verteidigung ist wieder normal.

Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt auch die Szenarien 3, 4 und 5 spielen.

8 - Häuser und andere Gebäude

8.1 - Geländearten

see table on playsheet translation

8.2 - Fernkampf

8.2.1 - Durch Fenster feuern

a) Von innen: Einheiten im Haus können nur von dem Feld direkt am Fenster nach draußen schießen. Sicht- und Schusslinie werden in diesem Fall von der Mitte der Fensteraußenseite gemessen.

b) Von außen: Einheiten außerhalb des Hauses können nur in die Fensterfelder schießen, d.h. das Ziel muss direkt am Fenster stehen; außerdem muss die Sichtlinie bis zur Mitte des Fensterfeldes gehen, ohne eine Wand zu berühren.

Spezielle Situation: Steht der Schütze direkt vor dem Fenster, kann er auch weitere Felder erreichen, maximal aber die des Raumes, in dem das Fenster ist. Sicht- und Schusslinie werden von der Mitte der Fensterinnenseite gemessen.

Einheiten in einem Gebäude haben mittlere Deckung gegen alle Schüsse durch Fenster.

8.2.2 - Durch Türen feuern

Einheiten inner- oder außerhalb eines Gebäudes können durch Türen schießen, so lange nicht Wände die Sichtlinien blockieren; die Sichtlinie wird ganz normal über die Feldmitten gemessen. Steht die Einheit jedoch direkt in der Tür, beginnt oder endet die Sichtlinie jedoch in der Mitte der Tür, nicht in der Mitte des Feldes.

Einheiten in einem Gebäude haben mittlere Deckung gegen alle Schüsse durch Türen. Falls der Schütze jedoch direkt in der Tür steht, genießen sie im angrenzenden Raum keinerlei Deckung.

8.2.3 - Wände

Wände blockieren die Sichtlinie, Ausnahmen sind nur Türen und Fenster. Durch Wände hindurch kann man daher nicht feuern.

8.3 Deckung

8.3.1 - Im Innern von Gebäuden

Einheiten in einem Gebäude haben mittlere Deckung gegen alle Schüsse durch Türen oder Fenster, es sei denn, der Schütze steht in der Tür.

8.3.2 - Wände

Einheiten hinter einer Wand ohne Öffnung sind vollständig gegen Schüsse gedeckt, man kann nicht über Wände hinweg feuern („totale“ Deckung).

8.3.3 - Türen und Hoftore

Einheiten, die direkt in Türen oder Eingängen stehen, erhalten mittlere Deckung gegen eine Schussrichtung, entweder von innen oder von außen. Einheiten im Kreuzfeuer müssen sich entscheiden, vor welcher Seite sie Deckung haben wollen, und erhalten dann keine Deckung für Feuer von der anderen Seite.

8.3.4 - Äußere Gebäudeecke

Einheiten in einem Eckfeld haben mittlere Deckung gegen Schützen, die von ihrem Standpunkt aus nur eine der beiden angrenzenden Gebäudeseiten aus sehen können. Einheiten im Kreuzfeuer müssen sich entscheiden, vor welcher Seite sie Deckung haben wollen, und erhalten keine Deckung für Feuer von der anderen Seite.

Beispiel für Kreuzfeuer

Zwei Sachsen schießen im gleichen Spielzug auf den normannischen Adligen an der Hausecke. Er kann nur gegen einen der beiden Schützen Deckung bekommen, muss sich also entscheiden, gegen wen er gedeckt sein will.

8.4 - Bewegung

Durch Wände kann man nicht hindurchgehen. Um ein Gebäude zu betreten, muss eine Einheit zu Fuß sein und durch eine Tür oder ein Fenster gehen.

Pferde, mit oder ohne Reiter, können Gebäude nicht betreten. Türfelder sind ihnen jedoch zugänglich.

8.4.1 - Bewegung durch Fenster hindurch

Nur Einheiten zu Fuß können durch Fenster gehen, aber nur, wenn das Feld hinter dem Fenster frei von Gegnern ist. Das kostet 4 Punkte, in denen die Kosten für das Betreten des Feldes hinter dem Fenster schon enthalten sind.

Hinweis: Gepanzerte Soldaten mit Verletzungen können nicht durch Fenster gehen, weil sie nur noch 2 oder 3 Bewegungspunkte haben, das Durchsteigen des Fensters aber 4 Punkte kostet.

8.4.2 - Bewegung über Zäune hinweg

Zäune sind gedacht, um Schweine und Hühner einzusperren, sie können einen Soldaten nicht lange aufhalten. Sie zu übersteigen, kostet 2 Punkte; um einen Zaun zu zerstören, muss sich ein Soldat einen ganzen Zug neben ihm aufhalten, ohne etwas anderes zu tun.

8.5 - Nahkampf

8.5.1 - Kampf durch Türen oder Fenster hindurch

Bei Kämpfen durch Fenster oder Türen hindurch gilt das Gelände immer als günstig für den Verteidiger (+), egal, ob er drinnen oder draußen ist.

Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt auch die Szenarien 6 und 7 spielen.

9. Burgen

Die Burg in Diex Aie ist eine typisch normannische Konstruktion jener Zeit, die Turmhügelburg oder Motte (engl. motte-and-bailey castle). Sie besteht aus einer Kernburg (Innenburg) auf dem Hügel und einer Vorburg. Türme und Palisaden sind aus Holz gebaut.

9.1 - Geländearten

see table translation on overview sheet

9.2 - Verteidigungsanlagen

9.2.1 - Die Palisade

Palisaden sind Wände, die aus frischen Fichtenstämmen aus den nahegelegenen Wäldern gebaut sind. Obwohl aus Holz, sind sie schwerer zu überwinden, als es aussieht; ohne Leiter kann man sie gar nicht übersteigen, und ist man einmal oben, muss man hinunterspringen, wobei man sich ernsthaft verletzen kann. Würfeln Sie nach dem Sprung mit 6-seitigen Würfel (gepanzerte Einheiten addieren 1 zum Wurf):

- 1 bis 4: Erfolg
- 5 oder 6: Einheit ist verletzt

Palisaden kann man anzünden. Wird eine Palisade zerstört, legen sie eine Marke "Palisade verbrannt" (Burnt Palisade) auf das Feld. Das angrenzende Feld kann jetzt für 1 Zusatz-Bewegungspunkt durch Fußtruppen und Reiter passiert werden. Nahkämpfer auf einer zerstörten Palisade haben im Kampf einen Nachteil (-).

9.2.2 - Wehrgänge

Ein Sprung von der Palisade auf den Wehrgang erfordert die gleiche Prüfung wie ein Sprung von einer Palisade in freies Gelände; es ist nicht erlaubt, von Wehrgang selbst auf die Erde herunter zu springen. Würfeln Sie nach dem Sprung mit 1W6 (gepanzerte Einheiten addieren 1 zum Wurf):

- 1 bis 5: Erfolg
- 6: Einheit ist verletzt

Wehrgänge kann man ebenso anzünden wie Palisaden.

9.2.3 - Die bewegliche Brücke

Die Vorburg erreicht man über eine Brücke, die den Graben überspannt. Eine Einheit, die einen vollen Zug ohne andere Aktion in einem an die Brücke angrenzenden Feld steht, kann die Brücke entweder auf seine Seite ziehen oder sie in den Graben werfen und so den Zugang sperren. Eine weggezogene Brücke kann wieder zurückgelegt werden durch eine Einheit, die einen vollen Zug ohne andere Aktion in einem angrenzenden Feld verbringt. Eine Brücke im Graben ist für die Dauer des Szenarios verloren.

9.2.4 - Der Torturm

Der Eingangsturm enthält ein Tor. Das geschlossene Tor versperrt den Zugang und die Sicht, man kann nicht hindurch feuern. Das Tor kann nur von innen geöffnet und geschlossen werden; dazu muss eine Einheit einen vollen Zug ohne andere Aktion in einem angrenzenden Feld verbringen. Das Tor öffnet oder schließt sich am Ende des Zuges; drehen sie den Tormarker um, um den momentanen Zustand anzuzeigen.

9.2.5 - Das Wipptor

Der Eingang zur Kernburg ist eine Rampe mit Wipptoren an beiden Seiten; wenn ein Tor senkrecht steht, verschließt es den Zugang. Das Torblatt wird durch Kettenzüge bewegt; die Öffnung ist so niedrig, dass nur Fußtruppen hindurch gehen können (und auch die nur gebückt, obwohl das im Spiel nicht dargestellt wird).

Eine Einheit muss einen vollen Zug auf einem Feld auf der Innenseite des Tores verbringen, um das Tor zu öffnen oder zu schließen. Ohne Markierung gilt das Tor als geschlossen; ist es offen, legen Sie die entsprechende Marke in das Torfeld.

9.2.6 - Holzkonstruktionen anzünden

Sie können die Brücke und die Tore mit Brandpfeilen anzünden (siehe § 10.3). Ist das Bauteil zerstört, legen Sie die Marke für die Wippbrücke mit der "zerstört"- (destroyed) Seite nach oben in das Torfeld bzw. entfernen Sie die Tor- und Brückenmarker.

9.3 - Fernkampf in der Burg

9.3.1 - Durch Türen schießen

Eine Einheit (im Gebäude oder außerhalb) kann durch eine Tür feuern, wenn sie auf gleicher Höhe wie die Tür ist und die Sichtlinie keine Wand kreuzt. Steht die Einheit im Türfeld oder angrenzend an eine Tür, die auf der Feldgrenze liegt, messen Sie die Sichtlinie von der Mitte der Tür aus, nicht von der Feldmitte.

9.3.2 - Feuern durch Turmfenster und von Wehrgängen

Beim Schießen durch ein Turmfenster auf ein Ziel außerhalb, messen Sie die Sichtlinie von der Feldgrenze und der Mitte der entsprechenden Öffnung aus, nicht vom Mittelpunkt des Feldes. In allen anderen Fällen wird die Sichtlinie normal bestimmt.

Einheiten auf dem Wehrgang und im zugehörigen Burghof können generell aufeinander feuern, wenn nicht weitere Hindernisse dies verbieten.

9.3.3. - Feuern von verschiedenen Höhenstufen aus

Generell gilt: Sind Schütze und Ziel auf verschiedenen Ebenen und durch ein Hindernis (Haus, Wall usw.) getrennt, dann besteht eine Sichtlinie (d.h. Schießen ist erlaubt), wenn die unten stehende Einheit mindestens so weit vom Hindernis entfernt ist wie die obere.

Das Bild zeigt in orange, wohin Bogenschützen auf der Turmplattform oder auf der Plattform oben an der Turmtreppe der Kernburg **nicht** schießen können.

Das Bild zeigt in orange, wohin Bogenschützen auf dem Wehrgang der Kernburg (auf dem Hügel) **nicht**

schießen können.

Note: Diagram text switched to match the diagrams, according to erratum. First text matches the heavy-orange image, second the lesser-orange one.

9.3.4 - Feuereinschränkungen

Feuer von erhöhten Positionen wie z.B. Wehrgängen oder Turmfenstern annulliert die Deckung, die das niedriger gelegene Ziel normalerweise durch Gebüsch, Abhänge, Sumpf, Felsen oder Flussfelder hätte.

Feuer von oben herab ist verboten, wenn eine eigene Einheit in der Sichtlinie benachbart zum Ziel und auf gleichem Höhenniveau wie das Ziel steht.

Häuser, Bäume und Einheiten, die unterhalb der Ebenen sowohl des Schützen als auch des Ziels stehen, blockieren die Sichtlinie nicht (z.B. beim Feuern von Wehrgang zu Wehrgang).

Speere, Lanzen und Schleudern können nicht von innen her durch die Turmfenster hindurch gefeuert werden. Lanzen können nicht von unten nach oben geworfen werden, z.B. vom Hof auf den Wehrgang (Wurfspeere schon).

9.3.5 - Feuer auf Einheiten auf einem Wehrgang oder hinter Turmfenstern

Umkehrbarkeit: Wer von oben her auf eine Einheit schießen kann, kann von dieser auch von unten her getroffen werden.

9.4 - Deckung in der Burg

9.4.1 - Wehrgänge

Einheiten auf Wehrgängen erhalten starke Deckung, wenn die Schusslinie die Palisade oder Mauer passiert.

9.4.2 - Das Innere der Burg

Einheiten in der Burg sind bei geschlossenem Burgtor sicher vor Feuer, das von außerhalb kommt, so lange sie nicht auf dem Wehrgang oder direkt hinter einem Fenster stehen.

Ist das Tor oder ein Teil der Palisade zerstört, können Sie in beiden Richtungen hindurch schießen; das Ziel bekommt leichte Deckung.

9.4.3 - Türen

Einheiten, die direkt in Türen oder Eingängen stehen, erhalten mittlere Deckung gegen eine Schussrichtung, entweder von innen oder von außen. Einheiten im Kreuzfeuer müssen sich entscheiden, vor welcher Seite sie Deckung haben wollen, und erhalten keine Deckung für Feuer von der anderen Seite.

Einheiten in einem Gebäude haben mittlere Deckung gegen alle Schüsse durch Türen, es sei denn, der Schütze steht in der Tür; in diesem Fall haben sie keine Deckung.

9.4.4 - Mauern und Palisaden

Einheiten hinter Palisaden oder Mauern, die keine Öffnung haben, sind geschützt, man kann nicht auf sie schießen.

9.5 - Bewegung in der Burg

9.5.1 - Bewegungseinschränkungen

Durch Mauern, Palisaden und Turmfenster kann man nicht hindurchgehen. Der Turm kann nur über sein Eingangsfeld betreten werden. Die Felder mit Schießscharten und Kirchenfenstern kann man nur von innen her betreten.

Palisaden kann man von außen her nur mit Hilfe einer Leiter übersteigen. Wehrgänge sind über die Treppen im Innern der Burg zugänglich.

10 - Belagerungstechnik

10.1 - Die Sturmleiter

10.1.1 - Die Länge der Leitern

Die Leitern sind lang genug, um über die Palisade zu steigen, aber nicht lang genug, um auf den Turm zu kommen.

10.1.2 - Leitern tragen und aufstellen

Eine Leiter kann von 2 Einheiten zu Fuß gemeinsam getragen werden; benutzen Sie den Spielstein "Leiter waagrecht" (horizontal ladder) und stellen Sie die Einheiten auf die Leiter. Wer eine Leiter trägt, kann nicht feuern, keinen Nahkampf beginnen oder sich so bewegen, dass er einen Infiltrationscheck auslöst. Die Bewegungspunktzahl der Einheiten mit Leiter ist auf 2 reduziert.

Wenn mindestens eine der Einheiten ein Feld erreicht, das an die Palisade angrenzt, können sie die Leiter ohne weitere Bewegungskosten aufrichten und anlegen. Ersetzen Sie den Leiter-Spielstein durch die angelegte Leiter (against wall) und platzieren Sie ihn in eines der beiden Leiterfelder so, dass das obere (breite) Leiterende auf eine Palisadenseite zeigt.

10.1.3 - Bewegung auf Leitern

Leitern auf- oder abzustiegen kostet 3 Bewegungspunkte. Vom oberen Leiterende können Einheiten für 4 Bewegungspunkte oder als Ergebnis eines Nachrückens im Nahkampf in das angrenzende Wehrgangfeld springen; dabei müssen Sie gemäß § 9.2.2 würfeln, ob sich die Einheit verletzt. Daraus ergibt sich, dass Einheiten mit mindestens 7 Bewegungspunkten im gleichen Zug die Leiter besteigen und auf den Wehrgang springen können, wenn die Leiter am Anfang des Zuges dieser Einheit bereits stand.

10.1.4 - Eine angelegte Leiter verschieben

Eine angestellte Leiter kann von zwei Personen zu Fuß, die angrenzend zum Fuß der Leiter stehen, für je 2 Bewegungspunkte um ein Feld entlang der Palisade verschoben oder im gleichen Feld gedreht werden. Das geht nur, wenn niemand auf der Leiter ist und wenn kein Gegner angrenzend zum Leiterfuß steht.

10.1.5 - Fern- und Nahkampf

Ein Bogenschütze auf der Leiter kann in nur das Palisadenfeld feuern, an dem die Leiter lehnt. Sein Ziel hat immer noch starke Deckung.

Eine Einheit auf der Leiter hat keine Deckung und ist für den Nahkampf in ungünstigem Gelände (-).

10.1.6 - Leitern umwerfen

Anstatt zu schießen oder zu kämpfen, kann eine Einheit auf dem Wehrgang versuchen, eine angrenzende Leiter umzuwerfen.

Der Versuch findet im Nahkampfschritt statt. Würfeln Sie 1W10:

- 1 bis 6: Die Leiter fällt um
- 7 bis 10: Die Leiter bleibt stehen

Fällt die Leiter um, ersetzen Sie den Spielstein so durch die "waagrechte Leiter" (horizontal ladder), dass der Stein mit einer Hälfte im ursprünglichen Feld liegt. Fällt die Leiter dabei auf eine Person, hat das keine Auswirkung.

War eine Einheit auf der Leiter, fällt sie herunter; ihr Besitzer legt sie auf ein Feld, das an das ursprüngliche Feld angrenzt (natürlich nicht auf den Wehrgang). Dabei sind auch Felder erlaubt, in denen jetzt die Leiter liegt oder andere Einheiten stehen; eine so getroffene Einheit wird bewusstlos geschlagen. Die fallende Einheit selbst erleidet eine Verletzung.

10.1.7 - Leitern von unten her umwerfen

Wer benachbart zum Fuß der Leiter ist, kann diese genau so umzuwerfen versuchen, wie es in § 10.1.6 beschrieben ist.

10.2 - Feuer anzünden und löschen

10.2.1 - Dinge anzünden

Eine Einheit kann Holzkonstruktionen wie z.B. Palisaden oder Flechtwerkwände anzünden, indem sie sich einen ganzen Zug lang angrenzend aufhält, ohne in dieser Zeit andere Aktionen auszuführen. Ist sie im folgenden Zug immer noch dort, kann sie im Nahkampfschritt anstelle eines Kampfes das Holz anzünden. Legen Sie einen Feuermarker (Flame) auf das Holz.

10.2.2 - Wie sich Feuer ausbreitet

Am Beginn seines Zuges prüft jeder Spieler, ob sich Feuer an den von ihm selbst angezündeten Dingen ausbreitet. Das Feuer kann sich nur auf benachbarte Holzkonstruktionen ausbreiten (z.B. Palisade, Flechtwerk, Brücke, Holzhaus), nicht aber auf Bäume oder Sträucher. Würfeln Sie für jedes dieser Feuer für jedes solchermaßen an das Feuer angrenzende Feld 1W10 und lesen Sie das Ergebnis auf der Tabelle "Feuer legen", Spalte "Feuer ausbreiten", auf dem Übersichtsblatt "Belagerungsprotokoll" ab.

10.2.3 - Feuer löschen

Einheiten können versuchen, Feuer in angrenzenden Feldern zu löschen; jede Einheit hat pro Zug nur einen Löschversuch für ein einziges Feuerfeld, aber mehrere Einheiten dürfen versuchen, das gleiche Feld zu löschen. Wer löschen will, darf sich in diesem Zug nicht bewegen, feuern oder kämpfen. Würfeln Sie 1W10 und lesen Sie das Ergebnis auf der Tabelle "Feuer legen"; Spalte "Feuer löschen"; auf dem Übersichtsblatt "Belagerungsprotokoll" ab.

10.2.4 - Rückzug vor Feuer & Bewegungseinschränkungen

Gerät ein Feld in Flammen, in dem sich eine Einheit aufhält, muss sie sofort eine Rückzugsbewegung um ein Feld machen, sonst erleidet sie im ersten Zug eine Verletzung und stirbt im zweiten Zug. Bewusstlose im Feuer müssen sofort 1W10 würfeln, um zu prüfen, ob sie aufwachen: Bei 1-6 wachen sie sofort auf und können sich zurückziehen, bei 7-10 nicht (und sterben im gleichen Zug).

Brennt ein Feld, ist es unpassierbar.

10.2.5 - Zerstörung durch Feuer

Brennt ein Feld für drei (nicht unbedingt aufeinanderfolgende) Züge, ist sein gesamter Inhalt komplett zerstört. Benutzen Sie die kleinen Marken 1, 2 und 3, um die Züge mitzuzählen.

10.3 Brandpfeile

Bogenschützen können anstelle normaler Pfeile Brandpfeile verschießen. Sie tragen um die Eisenspitze einen ölgetränkten Bausch, der Menschen und Tiere nicht verletzt, aber Flechtwerk und Holzkonstruktionen entzünden kann.

Brandpfeile können nur auf kurze Entfernung geschossen werden. Anstelle der Trefferfeld- und Fernkampf Tabellen benutzen Sie nur die Tabelle "Feuer legen", Spalten "Brandpfeile gegen...", auf dem Übersichtsblatt "Belagerungsprotokoll". Diese Tabelle berücksichtigt sowohl die Schwierigkeit, das Ziel zu treffen, als auch die Wahrscheinlichkeit, dass es Feuer fängt.

Ist das Ergebnis "fängt Feuer", legen Sie sofort eine Flammenmarke auf das Zielfeld.

10.4 - Den Burggraben einebnen

Vor einem Sturmangriff auf die Burg ebnet der Belagerer Teile des Grabens ein; er legt dazu entsprechende Marker („filled moat“) auf Grabenfelder seiner Wahl. Wie viele dieser Marker er zur Verfügung hat, steht in der Szenariobeschreibung oder geht aus der Aktion „Graben einebnen“ hervor, die er im Laufe der Belagerung ausgeführt hat (§ 11.2).

Ist der Graben eingeebnet, erleichtert das die Bewegung der Fußsoldaten; außerdem können Sturmleitern (§ 10.1) nur angelegt werden, wo der Graben eingeebnet ist.

In Szenarien, die über mehrere Belagerungstage spielen, werden diese Marker am Ende jedes Kampfes auf den taktischen Spielplänen entfernt und vor weiteren Sturmangriffen neu platziert.

Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt auch die Szenarien 8 und 9 spielen.

11 - Belagerungskrieg

Eine Belagerung erstreckt sich über mehrere Tage; die Dauer hängt von den Wasser- und Nahrungsvorräten ab, die den Belagerten zur Verfügung stehen. Der Fortschritt einer Belagerung wird im Belagerungsprotokoll notiert.

11.1 - Ablauf einer Belagerung

Am ersten Tag prüft der Belagerte seine Vorräte und ermittelt, wie lange er maximal aushalten kann, falls er alle Angriffe zurückschlägt (§ 11.1.1). Dann folgt ein Ablauf, der sich täglich wiederholt:

- 1 - Der Belagerte würfelt 2W10, um ein Zufallsereignis zu ermitteln, das den Belagerungsverlauf evtl. ändern kann (siehe § 11.6).
- 2 - Beide Spieler würfeln 1W10, um zu ermitteln, wer an diesem Tag die Initiative hat (§ 11.1.3).
- 3 - Einheiten, die verletzt waren und an diesem Tag wieder gesunden, kommen zurück ins Spiel.
- 4 - Der Belagerer kann versuchen, Feuer an Holz- oder Flechtwerkkonstruktionen zu legen (§ 11.3).
- 5 - Der Spieler mit der Initiative entscheidet über die Aktionen, die an diesem Tag gespielt werden (§ 11.4).
- 6 - Für jede Einheit, die im Tagesverlauf verletzt wurde, würfeln die Spieler 1W10 und legen den Spielstein auf das Tagesfeld, an dem die Einheit wieder gesund wird (§ 11.1.5).
- 7 - Wenn das alles erledigt ist, wandert der Tagesanzeiger auf dem Belagerungsprotokoll einen Tag weiter, und die Sequenz beginnt am nächsten Tag von neuem.

11.1.1 - Vorräte

Einmal zu Beginn jeder Belagerung wird gewürfelt, für wie viele Tage die Belagerten Vorräte haben. Nach dieser Zeit sind die Vorräte verbraucht und die Besatzung ergibt sich automatisch.

Die Anzahl der Vorräte hängt vom Gebäudetyp ab:

> Burg: Werfen Sie 3W10

> sächsische Halle: Werfen Sie 1W10

Die Anzahl der Belagerten kann das Endergebnis verändern:

		Würfel Anpassung der Dauer abhängig von der Zahl der Belagerten						
		-8	-6	-4	0	+4	+6	+8
Burg	3W10	≥ 35	34 - 29	28 - 24	23 - 21	20 - 11	10 - 5	≤ 4
Große Halle	1W10	≥ 27	26 - 23	22 - 19	18 - 15	14 - 11	10 - 7	≤ 6

Ein Endergebnis von weniger als 2 wird als 2 gewertet; so lange hält es die Besetzung immer aus. Unabhängig von den Verlusten der Belagerten wird sich die Dauer im Spielverlauf nicht ändern, wenn nicht ein Zufallsereignis etwas anderes bestimmt.

Auch ein Versorgungstross, der zu den Belagerten stößt, ändert die Belagerungsdauer: Jedes Packpferd oder Maultier, das durchkommt, bringt Vorräte für einen weiteren Tag.

11.1.2 - Zufallsereignisse

Täglich würfelt der Belagerte 2W10 auf der Ereignistabelle (§ 11.6), um zu sehen, ob ein Zufallsereignis den Verlauf der Belagerung ändert; während der ersten 9 Tage addieren Sie +5 zum Wurf, bevor Sie ablesen. Ein Endergebnis >20 gilt als 20.

Jedes Ereignis kann pro Belagerung nur einmal eintreten; wenn sie das selbe Ereignis erneut erwürfeln, gilt es als "kein Ereignis".

11.1.3 - Initiative

Zu Beginn jedes Tages würfeln beide Seite je 1W10; der Angreifer addiert zu seinem Ergebnis 4.

Wer dann das höhere Ergebnis hat, hat für diesen Tag die Initiative; bei Gleichstand gewinnt der Angreifer.

- Hat der Angreifer die Initiative, kann er entweder die Burg angreifen (§ 11.4.1), neue Ausrüstung bauen (§ 11.2), oder über eine Kapitulation verhandeln (§ 11.5).
- Hat der Verteidiger die Initiative, kann er entweder einem Versorgungstross beim Erreichen ihrer Festung helfen (§11.4.2) oder dem Belagerer in offener Schlacht entgegentreten (§ 11.4.3).
- Unabhängig von der Initiative und sonstigen Aktionen hat der Belagerer dann an jedem Tag die Möglichkeit, Gebäude in Brand zu schießen (§ 11.3).
- Der Belagerte kann auf die Initiative freiwillig verzichten und sie dem Belagerer geben.

Strategische Aktionen (§ 11.2, 11.5) werden "abstrakt" und ohne Spielplan abgehandelt, die taktischen Aktionen (§ 11.4) finden auf den Spielplänen statt. Die gewählte Aktion wird auf dem Belagerungsprotokoll vermerkt.

Hinweis: Wenn Sie das Spiel Guiscard besitzen, können Sie auch die dort beschriebenen zusätzlichen Aktionen ausführen (Belagerungsmaschinen bauen, die Wände beschießen, Ausfälle gegen das Feldlager der Belagerer).

11.1.4 - Rationierung

Eine Belagerung schließt nicht aus, dass Vorräte in die Festung kommen, die Belagerer können aus Mangel an Truppen meist nicht alle Wege sperren. Die folgende Tabelle zeigt, ob die Vorräte rationiert werden müssen und welche Auswirkung das auf die Zufallsereignisse hat:

Verhältnis der Anzahl Belagerer/Verteidiger	Einfluss auf Zufallsereignisse
> 2	keiner
> 1 bis = 2	Zählen Sie +4 zum Ereignis-Wurf hinzu
≤ 1	Zählen Sie +8 zum Ereignis-Wurf hinzu

11.1.5 - Erholung der Verletzten

In Szenarien, die sich über Tage oder Wochen erstrecken, erholen sich Einheiten eventuell vor Ablauf der Belagerung von ihren Verletzungen. Am Ende jedes Tages würfeln die Spieler für jede Einheit, die an diesem Tag verletzt wurde, lesen auf der Heilungstabelle auf dem Protokollbogen ab, an welchem Tag die Einheit wieder zum Status „gesund“ wechselt (natürlich nur, falls sie dann noch lebt), und vermerken Sie das im Protokoll. Die Einheit kehrt am Morgen des entsprechenden Tages zu voller Gesundheit zurück.

11.2 Strategische Aktion: Ausrüstung bauen

Der Belagerer kann Sturmleitern oder Faschinen („eingeebener Graben“) bauen. Er muss dafür jeweils 5 Einheiten abstellen, die dazu auf dem Belagerungsprotokoll geparkt werden und an diesem Tag an keiner

anderen Aktion teilnehmen können. Die Bauzeit beträgt jeweils 2 Tage, die nicht unbedingt aufeinanderfolgend sein müssen.

11.3 - Feuer als Waffe gegen Bauwerke

11.3.1. - Das Belagerungsprotokoll

Auf dem Belagerungsprotokoll finden Sie die Tabelle für das Legen von Feuer und Zeichnungen der verschiedenen Gebäude; dort vermerken Sie, welche Schäden das jeweilige Bauwerk bereits hat und wo genau diese Schäden sind. Diese Schäden werden für taktische Szenarien jeweils auf die Spielpläne übertragen.

11.3.2 - Bauwerke anzünden

Wenn der Belagerer Bogenschützen hat, kann er ein Mal pro Tag versuchen, belagerte Gebäude und Holzkonstruktionen in Brand zu schießen; diese Aktion ist unabhängig davon, wer die Initiative hat und welche Aktion derjenige für den Tag gewählt hat. Dazu würfelt er auf der gleichen Tabelle „Feuer legen“, die auch in taktischen Szenarien benutzt wird, allerdings mit den folgenden Änderungen:

- Er wählt ein Feld als Ziel aus und würfelt 1W10.
- Er addiert als Belagerungsbonus 2 zum Würfelwurf für den ersten Bogenschützen in seiner Truppe.
- Dann addiert er nochmals 1 für jeden weiteren Bogenschützen in seiner Truppe.

Beispiel: Der Belagerer hat 3 Bogenschützen, sein Ziel ist ein Feld eines Hauses. Er würfelt und addiert 2, weil es eine Belagerungsaktion ist, und dann weitere 2 für die beiden weiteren Bogenschützen (also insgesamt +4). Jeder Wurf besser als 3 würde in diesem Fall das Feld anzünden.

Der Verteidiger kann dann versuchen, das Feuer zu löschen, aber ohne Modifikation des Würfelwurfs.

Dann wird für alle angrenzenden Felder gewürfelt, ob sich das Feuer ausbreitet, dabei wird zum Wurf jeweils 2 hinzugezählt. Wiederum darf der Verteidiger sofort einen Löschversuch machen. Dies setzt sich für alle brennenden Felder fort, auch für die durch Ausbreitung in Brand geratenen, bis das Feuer sich nicht weiter ausbreiten kann.

11.3.3 - Folge von Bränden

Jedes Feuer gemäß dieser Belagerungsaktion zerstört das jeweilige Feld; die Schäden werden ggf. auf den taktischen Spielplan übertragen. Ist eine Einheit auf dem Feld, während es zerstört wird (§ 11.4, letzter Satz), wird sie verletzt.

11.4 - Taktische Tagesaktionen

Jede der beschriebenen Aktionen spielt sich auf einem taktischen Spielplan ab und dauert einen Tag. An Tagen, an denen direkt auf dem Spielplan gekämpft wird, sind keinerlei strategische Aktionen (§ 11.2, 11.5) möglich. Der Spieler, der die Initiative hat, entscheidet über die Aktion des jeweiligen Tages. Nur der Belagerer kann den Sturmangriff wählen (§ 11.4.1), nur der Belagerte kann die Aktion „Ausfall zur Vorratsbeschaffung“ (§ 11.4.2) wählen. Die Aktion „Feldschlacht“ (§ 11.4.3) dürfen beide wählen, aber sie kann pro Belagerung nur ein einziges Mal stattfinden.

Einheiten in Gebäuden und auf Wehrgängen dürfen die besetzten Positionen von Tag zu Tag beibehalten, falls gewünscht.

11.4.1 - Aktionsmöglichkeit 1: Sturmangriff

Spielplan:

Es wird nur ein Spielplan benutzt, die Hügelsburg (Motte & Bailey) für den Angriff auf die Burg oder die Brücke (Woodbridge), falls die sächsische Halle belagert wird.

Die Parteien:

Beide Seiten können alle ihre verbleibenden Einheiten einsetzen.

Aufstellung und Startspieler:

Der Belagerer darf beliebig viele seiner Truppen entlang einer beliebigen Spielplanseite positionieren.

- Marker für Brandschäden werden gemäß Belagerungsprotokoll auf den Bauwerken platziert.
- Der Belagerer ebnet beliebige Grabenfelder ein, indem er maximal so viele „Filled Moat“-Marker platziert, wie er durch die Bauaktion (§ 11.2) zur Verfügung hat.
- Der Verteidiger platziert seine Einheiten beliebig in der Burg oder dem Gebäude.
- Der Belagerer stellt jetzt seine restlichen Einheiten und Leitern entlang einer oder mehrerer Spielplanseiten auf. Alle seine Truppen dürfen den Spielplan in einem beliebigen Zug während eines seiner Bewegungsschritte betreten, sie müssen aber von der Seite hereinkommen, an der sie stehen.
- Der Belagerer beginnt das Spiel.

- Das Spiel endet, wenn Burg bzw. Gebäude erobert sind oder alle Angreifer den Spielplan verlassen haben.

Kampfpause:

Wenn 5 Runden lang kein Nahkampf stattgefunden hat und alle Gegner durch unpassierbares Gelände, Mauern oder Palisaden getrennt sind, endet diese Tagesaktion automatisch. Verteidiger, die dann vom Gebäude getrennt sind, gelten jetzt automatisch als gefangen genommen; als getrennt gilt, wer mit einer theoretischen Bewegung auf kürzestem Wege kein Feld im Gebäudeinnern erreichen könnte, ohne eine Prüfung gemäß §4.3.1 (Eindringen in feindliche Linien) zu machen.

Die Regel für die Kampfpause spiegelt die Realität der Kämpfe dieser Zeit wieder, wo ein unvollständiger Angriff den Angreifer Gelegenheit zur Konsolidierung gab und für die Verteidiger einen Zeitgewinn darstellte.

Die Belagerer belagern:

Dieser Abschnitt handelt von einem Spezialfall: Die Belagerer haben schon einen Teil des Gebäudes erobert, und ein Ereignis stellt den Belagerten eine Entsatzarmee zur Verfügung (was eigentlich eine taktische Aktion nach § 11.4.3 zur Folge hätte). Der Belagerer hat jetzt zwei Möglichkeiten: Er kann die Feldschlacht annehmen, oder er kann sich vollständig in den eroberten Gebäudeteil zurückziehen.

Nimmt er die Feldschlacht an, hat er wiederum zwei Optionen:

- Alle seine Einheiten kämpfen in der Feldschlacht, d.h. er gibt das Gebäude vollständig auf (und es ist damit automatisch wieder in der Hand des Belagerten),
- oder er teilt seine Kräfte: Ein Teil behält alle oder einige seiner Positionen im Gebäude bei, der andere nimmt an der Feldschlacht teil. In diesem Fall werden ab jetzt zwei Aktionen gleichzeitig gespielt: Die offene Feldschlacht gemäß § 11.4.3 und ein Gefecht auf dem Spielplan mit dem Gebäude. Der Belagerte erhält automatisch die Initiative; er kann versuchen, den Belagerer aus Burg bzw. Gebäude zu vertreiben. Für den Kampf um die Gebäude hat der Belagerte automatisch den ersten Zug; er darf dieses Recht dem Belagerer geben, wenn er will.

Jeder Spieler muss in jedem seiner Züge auf beiden Spielplänen agieren; die Reihenfolge ist beliebig, aber er muss die Aktion auf einem Spielplan vollständig beenden, bevor er auf dem anderen handeln kann.

Der Belagerte verliert die Hälfte seiner noch übrigen Verpflegung an den Belagerer, wenn er sich in die Kernburg zurückzieht; das führt zu einer Neuberechnung der Belagerungsdauer. Die Belagerer haben alle vom Belagerten zurückgelassenen Vorräte zur Verfügung, zusätzlich zu denen, über die sie selbst schon verfügten. Halten die Verteidiger der Kernburg noch mindestens einen Teil der Wälle der Vorburg, erhalten Sie pro weiterem Belagerungstag Verpflegung für 1W6 Tage; dies ist eine spieltechnische Abstraktion dafür, dass die Belagerer nicht in der Lage sind, die Kernburg vollständig von der Umgebung abzuschneiden.

Hält der Belagerer die bereits eroberten Festungsteile, kehren sich die Rollen der Spieler für diesen Teil des Szenarios um: Der bisher Belagerte wird zum Belagerer, und der bisherige Belagerer wird in den bereits eroberten Gebäudeteilen belagert. Eine Kapitulation ist jetzt nur noch durch automatische Kapitulation gemäß § 11.5 möglich, nicht aber per Kapitulationstabelle (§ 11.5.1).

Sonderregel:

Halten sich alle Verteidiger in einem der nachfolgend aufgezählten Gebäudeteile auf, kann der Angreifer den Angriff und damit die Tagesaktion jederzeit beenden:

- > In der Kernburg (einschließlich der Rampe, falls das äußere Wipptor geschlossen ist),
- > in den ersten 4 Feldreihen der großen sächsischen Halle.

An den Folgetagen dürfen sich alle belagerten Verteidiger jeweils neu in den Gebäudeteilen positionieren, die sie noch im Besitz haben, und die Angreifer überall sonst. Hat der Verteidiger noch mindestens eine Fernkampf-Waffe, darf der Angreifer jedoch keine Einheiten in deren möglichem Feuerbereich aufstellen.

11.4.2 - Aktionsmöglichkeit 2: Ausfall zur Vorratsbeschaffung

Eine Gruppe von Belagerten versuchen, im Schutze der Nacht Vorräte von außerhalb zu beschaffen. Sie muss den Spielplan komplett überqueren und dabei den Patrouillen des Belagerers entgehen. Der Belagerte darf diese Aktion wählen, so lange er mindestens einen Teil der Vorburg bzw. einen Teil des belagerten Gebäudes hält.

Spielplan:

Die Senke (Ditch) oder die Brücke (Woodbridge), nach Wahl des Belagerers.

- Der Belagerte stellt einen Trupp aus höchstens einem Drittel seiner Kräfte zusammen (abgerundet) und fügt 1W6 Packpferde oder Maultiere hinzu, die gemäß § 4.4.3 geführt werden müssen. Jedes Tier trägt Vorräte für einen weiteren Tag.
- Eine Patrouille des Belagerers kann aus max. 8 Einheiten bestehen und max. 2 Reiter und 2 Fernkämpfer haben.

Aufstellung und Startspieler:

Der Belagerte hat den ersten Zug und betritt den Spielplan von Seite 2 oder 4.

Jede Patrouille darf den Plan von einer beliebigen der drei anderen Seiten betreten; sie darf sich in ihrem ersten Zug nur um die Hälfte ihrer Bewegungspunkte bewegen (abgerundet) und kein Abwehrfeuer durchführen (weil sie in dem Schritt noch gar nicht auf dem Plan ist).

Die Tagesaktion endet, wenn alle Einheiten des Belagerten den Spielplan auf der gegenüberliegenden Seite verlassen haben. Die Belagerung verlängert sich pro Packtier, das den Spielplan verlässt, um einen Tag.

Sonderregel:

Zu Beginn jedes seiner Spielzüge, auch des ersten, würfelt der Belagerer 1W10 und liest auf der Tabelle ab, ob er in diesem Zug eine weitere Patrouille auf den Plan schicken darf:

Spielzug	Eine Patrouille erscheint bei einem Würfelwurf von höchstens:
1	1
2	3
3	5
4 und danach	7

Der Belagerer wählt für die neue Patrouille beliebige Einheiten, die noch nicht im Einsatz sind, muss dabei aber die o.a. Beschränkungen einhalten. Die Patrouille darf von einer beliebigen Spielplanseite her in das Spiel kommen.

11.4.3 - Aktionsmöglichkeit 3: Offene Feldschlacht

Diese Tagesaktion darf im Verlauf einer Belagerung nur ein einziges Mal gewählt werden.

Spielplan:

Die Senke (Ditch) oder die Brücke (Woodbridge), nach Wahl des Belagerten.

Aufstellung und Startspieler:

Alle Einheiten beider Seiten nehmen teil.

Der Belagerte stellen sich zuerst innerhalb von 5 Feldern entweder der linken oder der rechten Seite des Spielplans auf. Danach stellt sich der Belagerer innerhalb von 5 Feldern der gegenüberliegenden Seite auf. Der Belagerer hat den ersten Zug.

- Die Tagesaktion endet, wenn sich eine Seite vom Spielplan zurückzieht oder völlig vernichtet ist. Zieht sich der Belagerer zurück, endet die Belagerung automatisch. Zieht sich der Belagerte zurück, nimmt man an, dass er zurück in seine Festung gegangen ist, und die Belagerung geht am nächsten Tag weiter.

11.5 - Kapitulation der Belagerten

Es gibt zwei Fälle, in denen die Belagerung automatisch endet:

- Die Vorräte sind erschöpft; das ist am vorher berechneten und auf dem Belagerungsprotokoll vermerkten Tag der Fall. Der Belagerte verliert.

- Alle Einheiten mit Kommandogewalt sind umgekommen (normannische Ritter und Adlige, sächsische Earls und berittene Thegns, schottische mittelschwere Reiter). Die betroffene Seite verliert.

Der Belagerer kann pro Tag auch einen Versuch machen, die Kapitulation durch Verhandlungen zu erreichen; das zählt nicht als Tagesaktion. Er würfelt dazu 1W10 und addiert die Korrekturen gemäß der Tabelle § 11.5.1; ist das Endergebnis 12 oder mehr, muss sich der Belagerte ergeben.

11.5.1 - Kapitulationstabelle

Der Belagerer würfelt mit 1W10 und addiert ggf. die Punkte gemäß der Tabelle. Ist das Endergebnis 12 oder mehr, muss der Belagerte kapitulieren!

- Endergebnis weniger als 12: Die Belagerung geht weiter.
- Für eine automatische Kapitulation gemäß § 11.5 braucht nicht gewürfelt werden.

Die verhandelte Kapitulation hängt von zwei Faktoren ab, nämlich vom Kräfteverhältnis und vom Zustand der Festung. Für jeden dieser beiden Faktoren wird nur max. ein, nämlich der höchste anwendbare, Bonus vergeben.

	+1	<i>falls der Belagerer mindestens doppelt so viele Einheiten wie der Belagerte hat</i>
Oder	+2	<i>falls der Belagerer mindestens drei mal so viele Einheiten wie der Belagerte hat</i>
	+1	<i>falls in der Palisade der Vorburg oder der Wand der Halle eine Bresche ist</i>
Oder	+2	<i>falls der Belagerer die Palisade der Vorburg besetzt hat</i>
Oder	+3	<i>falls der Belagerer die Palisade der Vorburg besetzt hat und zusätzlich eine Bresche in der Turmwand ist</i>

Sie können jetzt alle Szenarien spielen!

11.6 - Belagerungsereignisse

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. Diese hat dann in diesem Zug automatisch die Initiative für eine Aktion gemäß §11.4.3.
18	Dauerregen	Der Regen füllt die Zisternen der Burg und erhöht die Moral der Verteidiger, während die Belagerer im Schlamm hocken. > Der Belagerte hat beim nächsten Initiativewurf einen Bonus von +5.
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, die Sturmleitern zu zerstören. Würfeln sie 1W10: > 6 bis 10 : Die Leitern 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 in der Kernburg. > Große Halle: 4 Einheiten zu Fuß sind im Haus.
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 weder Leitern noch Faschinen.
10	Erfolgreiche Holzsammlung	Wenn der Belagerer das nächste Mal Leitern baut, baut er 4 statt 2.
9	Die Belagerten vermuten einen Verräter in ihren Reihen	Würfeln Sie 1W10 für jede belagerte Einheit. Der erste, der eine 0 (bzw. 10) 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	In der Ferne ist Rauch zu sehen	Nur ein Grasfeuer, es beeinflusst die Belagerung nicht.
6	Dem Burgkommandanten geht es nicht gut	Nur eine vorübergehende Schwäche, die keinen Einfluss auf die Belagerung hat
5	-	(keine)
4	-	(keine)
3	-	(keine)
2	-	(keine)

Feldzüge (Kampagnen)

1 - Situation und Ziel

Sie sind ein junger normannischer Ritter, der für seinen Herrn verschiedene Aufträge ausführen wird. Darunter fallen z.B. das Eintreiben von Steuern, die Überwachung von Festungsbauten oder das Zerstören eines rebellischen Dorfes in einem Gebiet, in dem jede Wegbiegung neue Gefahr bringen kann. Führen Sie diese Aufträge gut aus, gewinnen Sie an Erfahrung und Ruhm und sie können erwarten, irgendwann selbst ein Lehnsherr zu werden.

Sie können aber auch die Rolle eines sächsischen Thans (thegn) einnehmen und gegen die normannischen Thronräuber aufstehen, die über den Ärmelkanal kamen und den Sachsen einen neuen, unerträglichen Lebensstil aufzwingen wollen.

Die Szenarien sind so angelegt, dass sie Konflikte erzeugen, die dann auf den taktischen Spielplänen ausgefochten werden.

Das Kampagnenspiel beruht auf zwei Hauptfaktoren:

- Die Ressourcen, die in den Dörfern, Burgen oder Transportkonvois zur Verfügung stehen. Sie halten die Kampfgruppen versorgt, können aber auch das Ziel von Plünderungen sein.
- Die Loyalität der sächsischen Dörfer und Kampfgruppen zum normannischen König. Fällt sie unter eine bestimmte Grenze, kommt es zu Aufständen.

2 - Die Spielpläne

Die erste Karte zeigt Northumberland von York bis zur Teesmündung. Dieses Gebiet liegt im Einflussbereich von Wikingern und Schotten; es wurde von den Normannen während der Aufstände von 1069 verwüstet.

Die zweite Karte zeigt Kent, von Hastings bis Canterbury. Sie wird für den Feldzug von 1066 benutzt.

Jedes Feld ist etwa 5 km groß.

3 - Die Übersichtsblätter

Das erste Blatt enthält alle Tabellen, die man für Feldzüge braucht.

Die weiteren Bögen nutzen Sie, abhängig von Feldzugsgebiet und Zeitrahmen, um für die Kampfgruppen die Stärke, manchmal auch ihre Loyalität, das Ansehen ihres Anführers, ihren Versorgungsstand und ihre Geldmittel zu verfolgen; für Dörfer, Burgen und Konvois werden die verfügbaren Ressourcen erfasst, für Dörfer außerdem der Grad der Loyalität.

4 - Die Spielsteine

Sie stellen Gebäude (Burg), Kampfgruppen, Versorgungskonvois oder Anführer (meist Ritter) dar.

- Die **blaue Zahl** links unten ist die Zahl der Bewegungspunkte, die eine Gruppe pro Zug benutzen darf.
- Die **rote Zahl** oben links dient nur dazu, die verschiedenen Spielsteine zu unterscheiden.
- Der **schwarze Buchstabe** rechts kennzeichnet die Partei, zu der der Spielstein gehört: N = Normannen, X = Sachsen, S = Schotten, V = Wikingen und M = Söldner (mercenaries).

5 - Dörfer

Dies ist der Sammelbegriff für kleine Dörfer, große Dörfer, Städte, Abteien und Häfen (die einfach nur Dörfer am Meer sind).

Alle Dörfer sind sächsisch, und ihr Verhalten richtet sich nach dem Grad ihrer Loyalität zu König Wilhelm. Jedes Dorf hat einen Ressourcenvorrat von 1 bis 10; dieser beeinflusst, in welchem Maße sich Kampfgruppen hier versorgen können und ob sie, falls der Loyalitätsgrad mindestens 4 ist, hier Soldaten rekrutieren können.

Optional können Sie den Ressourcenlevel zusätzlich von der Jahreszeit und dem Wetter abhängig machen (s.u.).

6 - Burgen

Jedes Feldzugsszenario gibt an, wo normannische Turmhügelburgen (Motten) sind, die zur Sicherung des Gebietes gebaut wurden. Keine andere Partei im Spiel kann Burgen bauen. Legen Sie je einen Burg-Spielstein in die im Szenario benannten Felder.

Jede Burg beginnt das Spiel mit einer Garnison von 10 Soldaten. Diese können von Kampfgruppen rekrutiert werden, aber es müssen immer mindestens 5 Soldaten in der Burg zurückbleiben. Lediglich Überfälle und Belagerungen können die Burgbesatzung auf unter 5 Soldaten verringern, aber in diesem Fall muss der Normanne die Besatzung in den folgenden Tagen so schnell wie möglich wieder auf mindestens 5 aufstocken. Burgen haben zwischen 1 und 5 verfügbare Ressourcen. Optional kann diese Zahl ebenfalls durch die Jahreszeit oder das Wetter beeinflusst werden.

7 - Das Gelände

Übersichtsblatt 4 enthält eine Tabelle, die angibt, wie viele Bewegungspunkte das Betreten eines bestimmten Feldes anhängig von der Geländeart kostet. Enthält ein Feld mehrere Geländearten, gilt die ungünstigste; z.B. kostet es nicht 3, sondern 5 Punkte, um einen Fluss in einem hügeligen Wald zu überqueren.

8 - Feldzug-Spielrunden

Jede Runde entspricht einem Tag. Im Falle einer Belagerung ist ein Feldzug-Tag identisch mit einem Belagerungstag. Beide Parteien müssen einen Schritt abschließen, bevor sie zum nächsten übergehen.

Ablauf einer Runde

- Überprüfen Sie den Versorgungsstatus aller Gruppen mit 10 oder mehr Soldaten (§ 12).
- Gruppen im gleichen Feld dürfen sich umgruppieren (§ 10).
- Bildung von Versorgungskonvois in Dörfern oder Burgen, Transfer von Ressourcen (§ 14).
- Bewegung (§ 11)
- Begegnungen (§ 18)
- Ausspielen taktischer Gefechte (§ 20)
- Belagerungen (§ 23)

9 - Loyalität

Alle normannischen Gruppen sind bedingungslos loyal zu König Wilhelm; für sächsische Gruppen und Dörfer ist das nicht so sicher. Schotten und Wikinger sind immer feindlich. Daher machen nur sächsische Gruppen und Dörfer solche Loyalitätschecks. Söldnergruppen können aus anderen Gründen rebellieren: Wenn ihnen Anteil der Beute versprochen wurde, der aber ausbleibt (siehe § 22).

Jedes Dorf und jede sächsische Gruppe hat zu Beginn des Szenarios einen Loyalitätswert von 1 bis 10 (gemäß Übersichtsblatt). Die Loyalität hängt von mehreren Faktoren ab:

- Prestige des Anführers der normannischen Gruppe
- Stärke der normannischen Gruppe
- Plünderung (§ 17)

Der Loyalitätswert beeinflusst die Haltung gegenüber Kampfgruppen der Normannen. Wenn so eine Gruppe ein Feld mit einem Dorf oder einer sächsischen Kampfgruppe betritt, würfelt der sächsische Spieler zunächst 1W10 gegen seinen Loyalitätswert, evtl. modifiziert durch die unten angegebenen Werte. Bei einem Endergebnis von 3 oder weniger rebelliert das Dorf oder die Gruppe und kann die Normannen angreifen.

Loyalitätstest	
Würfel	Ergebnis
≤ 3	Aufstand
≥ 4	loyal

Anpassung des Loyalitätswurfes

Prestigewert des normannischen Anführers

Je größer das Ansehen, das der Anführer genießt, desto weniger werden Dorf bzw. Gruppe geneigt sein, zu rebellieren. Addieren oder subtrahieren Sie ggf. einen der folgenden Werte zu Würfelwurf:

- -2 bei einem Prestigewert von maximal 2
- -1 bei einem Prestigewert von 3 bis 4
- +1 bei einem Prestigewert von 6 bis 7
- +2 bei einem Prestigewert von 8 oder mehr

Stärke der normannischen Gruppe

Wenn Gruppen aufeinandertreffen, ziehen Sie die Zahl der Sachsen von der Zahl der Normannen ab. Addieren oder subtrahieren Sie dann ggf. einen der folgenden Werte zu Würfelwurf:

- +2 bei einer Differenz von mindestens +101
- +1 bei einer Differenz von +6 bis +10
- -1, wenn die Differenz -6 bis -10 ist und der Loyalitätswert weniger als 5 beträgt
- -2, wenn die Differenz -11 oder weniger ist und der Loyalitätswert weniger als 5 beträgt

Betritt eine normannische Gruppe ein Dorf, beeinflusst ihre Größe ebenso die Wahrscheinlichkeit eines Aufstandes. Addieren oder subtrahieren Sie ggf. einen der folgenden Werte zu Würfelwurf:

- Keine Anpassung bei bis zu 10 Soldaten
- +1 bei 11 bis 20 Soldaten
- +2 bei mehr als 20 Soldaten

10 - Kampfgruppen

Jede Gruppe besteht aus mindestens 3 Einheiten; solche kleinen Gruppen wären vor allem als Erkunder, Lockvögel oder zur Verstärkung geeignet. Der Gegner sieht nur, wo sich die Gruppe auf der Feldzugskarte befindet, aber nicht ihre Stärke oder Zusammensetzung– das sieht er erst, wenn er mit ihr im gleichen Feld zusammentrifft.

Besteht eine Gruppe ausschließlich aus Reitern, benutzen Sie einen Spielstein für Reitergruppen; solche Gruppen können sich schneller bewegen als Gruppen zu Fuß oder gemischte Gruppen.

In der Umgruppierungsphase dürfen Sie Gruppen aufteilen oder Gruppen, die im gleichen Feld sind, zusammenfassen. Bei den Sachsen erhalten Teilgruppen den gleichen Loyalitätswert wie die ursprüngliche Gruppe; zusammengefasste Gruppen übernehmen den Loyalitätswert des Anführers der größten ursprünglichen Gruppe.

Zwei oder mehr Gruppen der gleichen Partei dürfen nicht mehr als eine Runde im gleichen Feld verbringen, ohne zusammengefasst zu werden. Anders gesagt, es darf nie mehr als ein Gruppen-Spielstein einer Partei für mehr als eine Runde im gleichzeitig in einem Feld sein.

Fällt eine Gruppe unter die Mindeststärke von 3, löst sie sich sofort und automatisch auf, und die Einheiten werden aus dem Spiel entfernt (sie irren vermutlich alleine durch die Wildnis).

11 - Bewegung

Eine Kampfgruppe darf sich bis zu 5 Felder pro Zug bewegen (der blaue Bewegungswert unten links auf dem Spielstein); besteht die Gruppe ausschließlich aus Reitern, kann sie sich bis zu 8 Felder bewegen.

Das Gelände kann die Bewegung erschweren und somit die erlaubte Entfernung verringern; dies zeigt die Tabelle auf dem Übersichtsblatt 4.

12 - Versorgung der Kampfgruppen

Kampfgruppen mit weniger als 10 Soldaten gelten immer als versorgt; alle größeren Gruppen müssen täglich Verpflegung finden, und sie können Vorräte nie länger als einen Tag aufbewahren. Verpflegung findet man nur, wenn auch keineswegs sicher, in Dörfern, Burgen oder wenn die Gruppe im gleichen Feld wie ein Versorgungskonvoi ist.

Die Anzahl Ressourcenpunkte, die eine Gruppe braucht, hängt von ihrer Größe ab:

- 1, wenn die Gruppe 10 bis 19 Einheiten umfasst,
- 2 für Gruppen von 20 und mehr Einheiten

War eine Gruppe für 2 aufeinanderfolgende Tage nicht in der Lage, sich zu verpflegen, erleidet sie in der nächsten Kampfphase Nachteile:

- Zu allen Fern- und Nahkampfwürfen wird 1 hinzugezählt.
- Ihr Bewegungswert bzw. der ihrer Einheiten halbiert sich (abgerundet) sowohl auf taktischen Karten als auch auf der Feldzugkarte, und zwar dauerhaft, bis die Einheit versorgt wurde.

Wenn sich eine Gruppe aus einem Dorf, einer Burg oder von einem Konvoi versorgt, nimmt dessen Ressourcenstand um genau so viel ab, wie die Gruppe verbraucht hat.

13 - Die Anführer

Das Ansehen der Anführer hat Einfluss auf die Loyalität von Kampfgruppen und sächsischen Dörfern. Jedes Szenario benennt die Anführer und die Prestigewerte, die sie zu Beginn des Szenarios haben.

Zu jedem Anführer gehört ein Spielstein; Anführer bewegen sich immer zusammen mit einer Kampfgruppe und immer mit deren Geschwindigkeit.

Der Prestigewert eines Anführers steigt mit jedem gewonnenen taktischen Szenario um 1 und sinkt um 1 mit jeder verlorenen oder durch Rückzug aufgegebenen Schlacht, jedoch kann der Wert nie unter 1 fallen.

Neue Anführer können entstehen, wenn eine Gruppe ohne Anführer mindestens 2 taktische Szenarien gewinnt. Ihre ranghöchste Einheit wird zu ihrem neuen Anführer mit einem anfänglichen Prestige von 2. Eine Gruppe behält ihre Identität, wenn ihr trotz zwischenzeitlicher Umgruppierungen noch mindestens 50% der ursprünglichen Einheiten angehören.

14 - Versorgungskonvois

Versorgungskonvois werden, ebenso wie andere Gruppen, durch einen Spielstein dargestellt; sie können in Dörfern oder Burgen zusammengestellt werden. Es gibt einen eigenen Schritt im Spielablauf, der der Bildung von Konvois und der Umverteilung von Ressourcen gewidmet ist.

Ein Spielstein stellt bis zu 5 Packtiere und ihre Führer dar. Sie können sich mit einem Führer bis zu 5 Felder weit bewegen, ohne Führer bleiben sie stehen, wo sie sind. In einem Ressourcentransfer-Spielschritt können bis zu 5 Ressourcenpunkte zwischen Dorf bzw. Burg und Konvois umgeladen werden. Jedes Packtier transportiert den Gegenwert 1 Ressourcenpunktes.

Konvois alleine sind neutral; sie nehmen automatisch die Partei einer begleitenden Kampfgruppe an.

15 - Den Feldzug finanzieren

Geld (ausgedrückt in Pounds, £) wird benutzt, um in Dörfern neue Einheiten und Söldner zu rekrutieren. Jede Kampfgruppe startet mit einem bestimmten Anfangskapital, das im Szenario vorgegeben ist; außerdem kann man Dörfer plündern, um zu Geld zu kommen (§ 17).

16 - Truppen rekrutieren

Loyalität und ausreichende Ressourcen vorausgesetzt, können normannische Adlige und Ritter in Dörfern leichte Infanterie rekrutieren (siehe Tabelle auf Übersichtsblatt 4); die Kosten betragen 1£ pro Rekrut. Sächsische Gruppen oder Anführer können nur in Dörfern rekrutieren, die ihre Einstellung teilen: in aufständischen Dörfern können nur aufständische Gruppen rekrutieren, in loyalen Dörfern nur loyale Gruppen. Söldner können von Normannen und jeder Art von Sachsen angeworben werden (§ 22). Schotten und Wikinger können gar nicht rekrutieren.

17 - Plünderungen

Wenn eine Gruppe ein Dorf angreift und das resultierende Gefecht gewinnt, kann sie die verbliebenen Ressourcen des Dorfes plündern. Ein Plünderungspunkt entspricht 1 Ressourcenlevel und gleichzeitig einem Geldwert von £1. Nach der Plünderung wird der Ressourcenlevel des Dorfes angepasst. Der Umfang der Plünderung beeinflusst die Loyalität des Dorfes (siehe Tabelle auf Übersichtsblatt 4), daher könnte es sinnvoll sein, ein Dorf nur teilweise zu plündern.

18 - Begegnungen

In diesem Spielschritt entscheidet sich, welche Folgen es hat, wenn eine Gruppe ein Dorf betritt oder einer anderen begegnet.

Zwei Gruppen der gleichen Seite treffen sich

In diesem Fall können Sie die Gruppen reorganisieren (§ 10), aber das ist keine Begegnung im Sinne dieser Regeln.

Zwei Gruppen verschiedener Seiten begegnen sich

- > Sachsen gegen Normannen: Ein Loyalitätstest entscheidet über die Haltung der Sachsen. Ist sie feindselig, darf jeder der beiden Spieler einen Kampf anfangen.
- > Schotten oder Wikinger gegen Normannen: Immer feindselig, jeder der beiden Spieler darf einen Kampf anfangen.
- > Sachsen oder Schotten gegen Wikinger: Immer feindselig, jeder der beiden Spieler darf einen Kampf anfangen.
- > Schotten gegen Sachsen: Würfeln Sie 1W10; bei einem Ergebnis von mindestens 4 sind die Schotten feindselig.

Selbst wenn die Gruppen feindselig sind, kommt es nur zum Kampf, wenn mindestens einer der Spieler das wünscht.

Begegnung mit einer Söldnergruppe

Söldner ohne derzeitigen Vertrag können angeworben werden. Sind sie bereits bei einer anderen Partei unter Vertrag, kann man sie abwerben (§ 22) oder angreifen.

Begegnung mit einem Versorgungskonvoi

Gehört der Konvoi zur gleichen Partei oder zu einer sächsischen Gruppe, die sich aber als loyal herausstellt, kann man dem Konvoi die Vorräte ganz oder teilweise abkaufen.

Gehört der Konvoi zu einer feindlichen Gruppe, kann man ihn nach einem erfolgreichen taktischen Gefecht plündern oder übernehmen.

Ein unbegleiteter Konvoi gehört automatisch der ersten Kampfgruppe, die ihm begegnet.

Ein Dorf betreten

In einem loyalen Dorf kann man Vorräte aufnehmen und Truppen rekrutieren. Stellt sich das Dorf beim Loyalitätstest als feindlich heraus, kann man es angreifen, um es zu plündern.

19 - Ein Dorf angreifen

Die Zahl der Dorfverteidiger ist abhängig vom Ressourcenstand und der Loyalität des Dorfes: Je mehr Ressourcen, desto mehr Soldaten, je loyaler, desto weniger Soldaten. Was für Einheiten das Dorf verteidigen, geht aus der Tabelle „Verteidiger im Dorf“ auf dem Übersichtsblatt 4 hervor. Zusätzliche Einheiten aus dem Loyalitätstest sind immer zu mindestens 50% leichte Infanterie, der Rest Fernkämpfer oder Thans (thegn) zu Fuß.

In der Tabelle bedeutet NR die Gesamtzahl der Ressourcen, NR/x einen (aufgerundeten) Bruchteil davon.

Beispiel: Ein Dorf hat 8 Ressourcen und eine Loyalität von 3. Es wird 17 Verteidiger gemäß der Tabelle stellen, und zusätzlich dazu aufgrund des Loyalitätswertes $8/3=2.6$, aufgerundet 3 Soldaten: 2x leichte Infanterie und

1 Fernkämpfer oder Than zu Fuß.

Am Ende des Kampfes und unabhängig vom Ergebnis werden die Verteidiger des Dorfes nach dem Kampf abgelegt; wird das Dorf später erneut angegriffen, werden die Verteidiger auf der Basis der dann geltenden Ressourcen- und Loyalitätswerte neu bestimmt.

Verliert das Dorf den Kampf, erhöht sich seine Loyalität um 3 Punkte; gewinnt es, sinkt sie um 3 Punkte, sie kann aber nie über 10 steigen oder unter 1 sinken.

20 - Kämpfe

Rückzug vor dem Kampf

Hat eine Gruppe noch wenigstens einen Bewegungspunkt übrig, kann sie dem Kampf ausweichen; sie muss dann das Feld des Gegners verlassen und für den Rückzug so viele Bewegungspunkte wie möglich verbrauchen. Wird sie in dieser Runde erneut angegriffen, kann sie nicht noch einmal ausweichen.

Wegen ihrer besseren Beweglichkeit kann eine Reitergruppe sich vor einer Fuß- oder gemischten Gruppe immer zurückziehen, selbst ohne Rest-Bewegungspunkte und auch mehrmals in einer Runde.

Orientierung der Kampagnen- und taktischen Spielpläne zueinander

Die Zahl der Spielplanteile für den taktischen Spielplan richtet sich nach der Gesamtzahl der Einheiten im Gefecht:

- > bis zu 30: 1 Spielplanteil
- > 31 bis 60: 2 Spielplanteile
- > mehr als 60: 4 Spielplanteile

Wenn nur 1 Spielplanteil benutzt wird:

- > Die Gruppen, die von Norden oder Nordosten kommen, kommen von der oberen Seite des Plans,
- > die Gruppen, die vom Nordwesten kommen, kommen von der linken Seite des Plans,
- > usw.

Wenn 2 Spielplanteile benutzt werden:

- > Die Gruppen, die von Norden kommen, kommen von der oberen Seite des oberen Plans,
- > die Gruppen, die vom Nordwesten kommen, kommen von der linken Seite des oberen Plans,
- > die Gruppen, die vom Südwesten kommen, kommen von der linken Seite des unteren Plans,
- > usw.

Wenn 24 Spielplanteile benutzt werden:

- > Die Gruppen, die von Norden kommen, kommen von der oberen Seite des linken oberen Plans,
- > die Gruppen, die vom Nordwesten kommen, kommen über beide linken Seiten der linken Pläne,
- > die Gruppen, die vom Südwesten kommen, kommen von der unteren Seite des linken unteren Plans,
- > die Gruppen, die vom Süden kommen, kommen von der unteren Seite des rechten unteren Plans,
- > usw.

Aufbau des taktischen Spielplans

Die Auswahl der Spielplanteile, aus denen sich der Spielplan zusammensetzt, hängt von der Geländeart des Feldes auf der Feldzugkarte ab. Benutzen Sie mindestens einen der angegebenen Pläne und vervollständigen Sie den Plan ggf. mit Spielplanteilen, die keine Gebäude zeigen (beispielsweise The Meadow, The Crusader Trail).

Abwechselnd, beginnend mit dem Verteidiger (oder dem Spieler, der nicht am Zug ist), suchen die Spieler passende Planteile ihrer Wahl aus und legen sie an den Gesamtplan an. Abschließend legen sie gemeinsam oder zufällig fest, welche Seite des Gesamtplans der Nordrichtung der Feldzugkarte entspricht.

Auswahl der Spielplanteile

Feldtyp auf der Feldzugkarte	offenes Gelände	Wald	Hügel	Sumpf	Fluss	Küste	Dorf (*)	Burg
Spielpläne von cryhavocfan.org	Meadow Crusader Trail	Woods	Ditch Knoll Hill	Lagoon Ditch	River Woodbridge	Beach Cove	Hamlet	Motte Eagle's Nest
Original-Spielpläne von Cry Havoc	Crossroads Open Field	Forest	-	-	Watermill Ford	Watchtower Abbey	Village	-

(*) Der Sachse darf sein Dorf auch mit Hilfe der Auflegeteile „Sächsisches Dorf“ auf einem Geländeplan seiner Wahl gestalten.

Wenn mehrere Gruppen in den Kampf verwickelt sind

Es ist möglich, dass mehrere Gruppen der gleichen Seite oder Verbündete gegen Gruppen der anderen Seite kämpfen, wenn alle ihre Bewegung im gleichen Feld beendet hatten. Notieren Sie, wer von wo kam, weil das für die Aufstellung auf dem Spielplan wichtig ist.

Aufstellung der Einheiten

Abhängig von der Situation nach dem Spielschritt „Begegnungen“ werden die verschiedenen Gruppen jetzt

gemäß der obigen Zeichnungen an den Spielplanseiten aufgestellt, die der Richtung entsprechen, aus der sie kamen.

Der Angreifer kann wählen, ob er zuerst aufbaut oder nicht. Danach kann er ebenfalls wählen, ob er den ersten Zug haben will oder dies dem anderen Spieler überlässt.

Ende des Kampfes

Ein Gefecht endet mit einem dieser 4 Ergebnisse:

- > Eine Seite ist vollständig vernichtet. Der Sieger bleibt in dem Feld, in dem das Gefecht stattfand, der Spielstein der vernichteten Gruppe wird vom Feldzug-Spielplan entfernt.
- > Eine Seite zieht sich aus dem Gefecht zurück. Der Sieger bleibt in dem Feld, in dem das Gefecht stattfand, der Verlierer zieht sich das Feld zurück, aus dem er kam, oder eines von dessen beiden Nachbarfeldern.
- > Eine Seite ergibt sich. Der Sieger bleibt in dem Feld, in dem das Gefecht stattfand; alle überlebenden Gegner werden zu Gefangenen (siehe § 21).
- > Das Gefecht dauert bereits 12 Runden und keines der oben erwähnten Ergebnisse ist eingetreten. Beide Seiten ziehen sich auf der Feldzugkarte dorthin zurück, wo sie hergekommen waren. War eine Seite bereits in der vorigen Runde in dem Gefechtsfeld, zieht sie sich genau entgegengesetzt zum Gegner zurück.

Verletzte Einheiten

Einheiten, die im Gefecht verletzt wurden, haben ab sofort einen Abzug von 3 Bewegungspunkten. Bewegen sie sich in einer Gruppe, betrifft der Abzug die gesamte Gruppe (d.h. der langsamste bestimmt das Tempo).

Verletzte müssen sich in Richtung des nächsten freundlich gesinnten Ortes bewegen. Sie können dieses Dorf dann bis zur vollständigen Genesung nicht mehr verlassen.

- > Ziel für Normannen und loyale Sachsen: Burg oder loyales Dorf
- > Ziel für aufständische Sachsen: Ein aufständisches Dorf

Wie lange eine Einheit für die Genesung braucht, ergibt sich aus der Tabelle auf Übersichtsblatt 3. Verletzte Schotten oder Wikinger haben keinen Rückzugsort. Ihre Genesungszeit ist entsprechend länger; addieren Sie 2 zum Würfelerggebnis für die Genesung.

Wird ein Ort angegriffen, in dem sich Verletzte aufhalten, dürfen diese am Gefecht teilnehmen (benutzen Sie die verletzte Seite der Spielsteine).

21 - Gefangene

Die Gefangenengruppe wird ab dem nächsten Zug mit einer Gruppe von Bewachern, die mindestens 3 Einheiten stark ist, eskortiert; das Ziel ist:

- > die nächste Burg oder das nächste loyale Dorf, wenn die Normannen gewonnen haben,
- > das nächste aufständische Dorf, wenn die Sachsen gewonnen haben,
- > das nächstliegende Küstenfeld, wenn die Wikinger gewonnen haben,
- > die nächstliegende Feld an der Nordgrenze der Feldzugkarte, wenn die Schotten gewonnen haben.

Der Spielstein, der die Gefangenen darstellt, kommt unter den Spielstein der Bewacher. Wenn keine ausreichende Bewachergruppe zusammengestellt werden kann, werden die Gefangenen an Ort und Stelle umgebracht.

Ist das Zielfeld erreicht, werden die Gefangenen aus dem Spiel genommen, und die Bewacher können wieder als Kampfgruppe eingesetzt werden.

Hinweis für taktische Gefechte: Wird der Gefangenekonvoi angegriffen, haben alle unbewaffneten Gefangenen einen Verteidigungswert von 1. Um einen Gefangenen zu befreien, muss eine Einheit der selben Seite einen vollen Zug angrenzend zum Gefangenen verbringen, ohne irgend etwas anderes zu tun. Der Befreite kann sich wieder auf volle Stärke bewaffnen, indem er einen vollen Zug angrenzend zu einer toten oder bewusstlosen Einheit verbringt, wiederum ohne eine andere Aktion.

22 - Söldner

Allgemeines und Bewegung

Wo Söldnergruppen sind, wird im Szenario beschrieben; die Spielsteine von Söldnergruppen sind mit dem Bustaben M (mercenary) markiert. Söldner sind neutral, so lange sie nicht von einer Seite angeworben wurden. Neutrale Söldnergruppen werden wechselseitig von beiden Spielern bewegt; sie müssen sich immer in Richtung einer Kampfgruppe bewegen. Wie immer, können reine Reitergruppen sich schneller bewegen.

Anwerben

Für das Anwerben gibt es 2 Methoden:

- > Bargeld oder
- > das Versprechen, Beute zu machen (was allerdings dazu führen kann, dass sie feindselig werden, wenn die Beute zu lange auf sich warten lässt oder zu gering ist)

Die Spielsteine von angeworbenen Söldnergruppen kommen unter die Spielsteine der kontrollierenden Gruppe; wie immer, bestimmt die langsamste Gruppe das Tempo.

Kosten

Beim Anwerben gegen Geldzahlung bekommt jede einzelne Söldnereinheit £2; diese einmalige Zahlung garantiert ihre Loyalität bis zum Ende des gesamten Feldzugs.

Beuteversprechen

In diesem Fall macht die Söldnergruppe in jeder Runde einen Loyalitätstest. Für den 2. und jeden weiteren Test zieht man je 1 vom Würfelwurf ab (z.B. -3 beim 4. Test). Sie können so angeworbene Söldner auch nachträglich in Geld auszahlen, um sich ihre unverbrüchliche Treue zu sichern.

Teilen der Beute nach einer Plünderung

Der Anführer der Kampfgruppe entscheidet, wie viele Plünderungspunkte (Ressourcenpunkte) an die Söldner verteilt werden. Ist diese Zahl mindestens so groß wie die Zahl der Einheiten in der Söldnergruppe, wird die Gruppe bis zum Ende des Feldzugs loyal bleiben; ist sie kleiner, würfeln Sie 1W10 auf der Loyalitätstabelle. Ist das Ergebnis eine Revolte, greift die gesamte Söldnergruppe an; das resultierende taktische Gefecht wird sofort ausgetragen.

Wenn Sie mehr als eine Söldnergruppe kontrollieren, finden Beuteverteilung und ggf. Loyalitätschecks für jede Söldnergruppe einzeln statt. Es ist möglich, dass manche Gruppen rebellieren und andere loyal bleiben.

23 - Belagerungen

Alle nicht-normannischen Gruppen (auch Söldner) dürfen von den Normannen gehaltene Burgen angreifen. Es gelten die taktischen Regeln für Belagerungen, mit den folgenden Ausnahmen:

Jeder Vorratspunkt der Burg reicht, um 2 Belagerungstage auszuhalten. Sind alle Vorräte verbraucht, müssen die Normannen wie üblich aufgeben; ihr Schicksal richtet sich nach der Kapitulationstabelle.

Kapitulationstabelle	
Würfel	Ergebnis
≤2	Alle Verteidiger werden umgebracht
3-4	Die Hälfte der Verteidiger wird umgebracht, die anderen gefangen genommen
5-7	Alle Verteidiger werden gefangen genommen
≥8	Die Verteidiger dürfen frei abziehen

Folgen einer Kapitulation im Detail:

Ist das Ergebnis

3-4: Würfeln Sie 1W10 für jeden Verteidiger, in der umgekehrten Reihenfolge der Angriffsstärke (also die stärksten Einheiten zuerst). Ein Wurf von 1-5 bedeutet, dass die Einheit stirbt. Die Prozedur wird beendet, wenn 50% der Einheiten tot sind.

5-7: Der Sieger gruppiert die Gefangenen zu einer oder mehr Gruppen; jede Gruppe benötigt eine Eskorte von mindestens 3 Einheiten. Gefangene Reiter lassen ihre Pferde zurück.

24 - Stärke der Kampfgruppen

Die Szenarien geben an, wie viele Soldaten in jeder Gruppe sind; die genaue Verteilung der Einheiten ergibt sich, abhängig von der Partei, aus der Tabelle auf Übersichtsblatt 4. Hat eine Gruppe mehr als 12 Einheiten, ermitteln Sie die Einheiten einzeln für jeden Satz von 10 Einheiten, bis ein Rest von weniger als 10 übrig ist.

Beispiel: Eine Gruppe von 15 Normannen würde als Summe einer 10er-Gruppe und einer 5er-Gruppe zusammengestellt.

25 - Ortsbestimmung auf den Feldzugkarten

Die Szenarien geben die Position von Gruppen relativ zu einem bestimmten Ort (meist einem Dorf) an. Die angegebene Richtung entspricht einer Himmelsrichtung gemäß der nebenstehenden Zeichnung.

diagram: Ort - Nord - Nordost - Südost - Süd - Südwest - Nordwest



26 - Optionale Regeln: Die Umwelt

Diese Werte werden zu Beginn eines Feldzuges ermittelt; sie ändern sich während des Feldzuges nicht mehr.

Wetter

Anhaltend schlechtes Wetter kann die eingelagerte Ernte vernichten, anhaltend gutes Wetter bringt gute Ernten, beides beeinflusst die verfügbaren Vorräte. Das Wetter wird am Anfang des Feldzuges ermittelt (1W10) und ändert sich dann nicht mehr (da jede Runde nur einen Tag darstellt, wären Wetteränderungen während des Feldzuges nur kurzfristig und daher bedeutungslos).

Wetter	
Würfel	Verfügbare Ressourcen
1	-3
2	-2
3	-1
4-7	0
8	+1
9	+2
10	+3

Jahreszeiten

Die Jahreszeit beeinflusst die Beweglichkeit der Gruppen, weil Wasser, Schnee und ungünstiges Wetter Straßen und Wege verschlechtert. Im Spiel drückt sich das als Abzug von den verfügbaren Bewegungspunkten der Gruppen aus.

Die Jahreszeit wird zu Beginn eines Feldzugs ermittelt und ändert sich dann nicht mehr.

Jahreszeiten		
Würfel	Jahreszeit	Verlust an Bewegungspunkten
1-2	Winter	-2
3-4	Frühling	-1
5-7	Sommer	-
8-10	Herbst	-1

Diex Aie

Der normannische Zyklus

Diese Serie folgt der abenteuerlichen Spur der Normannen im 11. und 12. Jahrhundert, sei es in Frankreich, England, Süditalien, Sizilien oder im Nahen Osten.

Bereits veröffentlicht:

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.

In Vorbereitung:

Zeit der Anarchie : Diese Erweiterung behandelt die Kriege in England und der Normandie, die sich König Stephan von Blois und Kaiserin Matilda in der ersten Hälfte des 12. Jahrhunderts lieferten. Das Spiel wird Feldzugregeln enthalten, neue Spielsteine, und 2 taktische Spielpläne: Eine normannische Burg, wie sie typisch für die Sicherung der normannischen Gebiete war, und eine Abtei.

Geplanter Erscheinungstermin: 2. Halbjahr 2015

Mare Normannorum : (das „normannische Meer“, wie die Gelehrten des 12. Jahrhunderts das Mittelmeer nannten) werden die Eroberungen zu Lande und zur See behandeln, die König Roger II von Sizilien und die Nachkommen von Bohemund von Tarent machten; letztere waren Ritter des Fürstentums Antiochia, einem der Kreuzfahrerstaaten. Mare Normannorum wird aktualisierte Regeln für Kämpfe zur See enthalten, wie sie zuerst in „Vikings“ und „Nefs & Galleys“ veröffentlicht wurden, und außerdem neue Spielsteine für Szenarien, die im frühen 12. Jahrhundert, zwischen dem 1. und 2. Kreuzzug, im „heiligen Land“ spielen.

Geplanter Erscheinungstermin: 1. Halbjahr 2016

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.

Geplanter Erscheinungstermin: 2. Halbjahr 2017

Plantagenet : Dieses Spiel wird mit Feldzügen und taktischen Gefechten die ausgedehnten Kämpfe darstellen, die sich im Frankreich in der 2. Hälfte des 12. Jahrhunderts zwischen den Dynastien von Plantagenet und den Kapetingern abspielten.

Geplanter Erscheinungstermin: 2. Halbjahr 2018

**Schachtelgrafik:
Massimo Predonzani**