

The Anarchy

Die Feldzug-Szenarien in der Zeit der Anarchie

Inhalt

1 - Die Flucht aus Winchester	2
2 – Der Feldzug des Miles von Gloucester	4
3 – Freischärler entlang der Themse	6
4 – Der Mönch, der zu viel wusste	9
5 – Hinweg mit den neuen Burgen	11

1 - Die Flucht aus Winchester

Hintergrund

September 1141: Mit Robert von Gloucester als Nachhut flieht Kaiserin Mathilde mit einem kleinen Gefolge in Richtung Gloucester. Sie muss sich mehrfach durch feindliches Gebiet bewegen. Josselin von Chaulieu befehligt ihre Eskorte, ein junger Ritter, der sich freiwillig für diesen gefährlichen Auftrag gemeldet hat.

Gruppen und Startpositionen

Art	#	Standort	Größe	Vorräte	Loyalität	Geld (£)	Prestige
Angeviner	AC1	Mathilde und ihre Eskorte, im Waldfeld südlich von Basingstoke (Südosten)	12		1	5	6
	A1	Edmond und seine Kampfgruppe in Devizes (Südwesten)	10		3	2	1
	A2	Aymar und seine Kampfgruppe in Faringdon (Mitte)	12		2	0	3
	A3	Philippe und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Cirencester (Nordwesten)	8		3	3	2
Royalisten	R1	Henry und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Marlborough (Mitte)	12		8	4	3
	R2	Richard und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Malmesbury (Nordwesten)	7		7	3	1
	R3	Thierry und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Bath (Westen)	15		8	2	1
	R4	Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Wallingford (Nordosten)	8		9	1	0
Söldner	M1	Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Upavon Priory (Süden)	6				
	M2	Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Oxford (Nordosten)	6				
	M3	Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Swindon (Mitte)	6				
Konvois	C1	Versorgungskonvoi in Swindon (Mitte), im Pendelverkehr nach Chippenham (Westen)	4	3			
	C2	Versorgungskonvoi in Newbury (Südosten), im Pendelverkehr nach Andover (Süden)	3	2			
	C3	Versorgungskonvoi in Cirencester (Nordwesten), im Pendelverkehr nach Bath (Westen)	5	4			

Mathildes Gruppe besteht aus den folgenden Reitern:

Ncc: Matilda, Eleanor

Nck: Josselin, Dreux, Jehan, Baudouin

Ncl: Néel, Herbert, Avray

Wcm: Owen, Gruffydd, Llywellyn

**Das Spiel geht über 10 Tage.
Die Angeviner haben den ersten Zug.**

Siegbedingungen

Mathilde muss durch eines der 3 Felder nordwestlich der Priorei Horsley entkommen. Schafft sie das innerhalb von 10 Tagen 10, ist das ein überwältigender Sieg für die Angeviner. Die Royalisten müssen versuchen, das zu verhindern.

Falls Mathilde nach 10 Tagen frei, aber noch auf dem Spielplan ist, zählt das als knapper Sieg der Angeviner.

Falls Mathilde gefangen genommen wird, zählt das als überwältigender Sieg für die Royalisten.

Falls Mathilde stirbt, zählt das als knapper Sieg für die Royalisten.

Wie es ausging

Mathilde floh zu Pferde, nur begleitet von ihrer kleinen Eskorte. Die erste Nacht verbrachte sie in Ludgershall bei Andover, die nächste in der Burg von Devizes. Nach Gloucester hinein wurde sie in einer Sänfte getragen, weil sie zu erschöpft war, um weiter zu reiten.

2 – Der Feldzug des Miles von Gloucester

Hintergrund

1139: Brian Fitz Count hält die Burg Wallingford an der Themse, den östlichsten Vorposten der Angeviner und eine ständige Bedrohung für König Stephan. Dieser beschließt, Wallingford zu belagern und baut dazu zwei Trutzburgen, eine davon unter Nutzung der Kirche St. Peter. Dem Rat seiner Barone folgend, die eine reguläre Belagerung für zu langwierig halten, lässt Stephan eine kleine Truppe vor Wallingford zurück und startet einen Plünderungszug in Richtung Trowbridge, in das Gebiet der Rebellen hinein. Aber Miles von Gloucester, einer der fähigsten Anführer der Rebellen, startet seinerseits einen Feldzug gegen die Truppen vor Wallingford.

Gruppen und Startpositionen

Art	Standort	Größe	Vorräte	Loyalität	Geld (£)	Prestige
Trutzburgen	Eine Hügelburg östlich der Themse in einem an Wallingford (Osten) angrenzenden Feld	10	3	8		1
	Eine Priorei in einem östlich an Wallingford (Osten) angrenzenden Feld	10	5	7		0
Angeviner	Miles und seine Gruppe, 5 Felder westlich von Wallingford (Osten)	18		1	6	7
	Dreux und seine Kampfgruppe in Trowbridge (Südwesten)	14		3	3	1
	Aubry und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Swindon (Mitte)	7		2	1	2
Royalisten	Amaury und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Chippenham (Westen)	15		7	3	1
	Henry und seine Kampfgruppe im Umkreis von 1 Feld von Marlborough (Mitte)	8		8	4	2
	Gauthier und seine Kampfgruppe im Umkreis von 1 Feld von Upavon Priory (Süden)	9		9	2	3
	Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Avebury Priory (Mitte)	7		7	1	0
Söldner	Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Newbury (Südosten)	6				
	Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Tetbury (Nordwesten)	6				
	Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Faringdon (Nordosten)	6				
Konvois	Versorgungskonvoi in Oxford (Nordosten), im Pendelverkehr nach Newbury (Süden)	5	5			
	Versorgungskonvoi in Basingstoke (Südosten), im Pendelverkehr nach Swindon (Mitte)	3	4			
	Versorgungskonvoi in Malmesbury (Westen), im Pendelverkehr nach Faringdon (Mitte)	4	3			

Das Spiel geht über 12 Tage.
Die Angeviner haben den ersten Zug.

Siegbedingungen

Miles muss beide Trutzburgen in Wallingford einnehmen. Gelingt ihm das vor Ablauf der 10 Tage, zählt das als überwältigender Sieg der Angeviner. Nimmt er nur eines ein, zählt das als knapper Sieg.

Die Royalisten müssen Trowbridge einnehmen. Gelingt ihnen das vor Ablauf der 10 Tage, zählt das als knapper Sieg der Royalisten. Behalten sie außerdem die Kontrolle über beide Trutzburgen in Wallingford, zählt es als überwältigender Sieg für sie.

Wie es ausging

Der Feldzug von Miles war erfolgreich: Er verletzte und tötete viele Soldaten des Königs und nahm die übrigen gefangen. Gleichzeitig eroberte Stephan die Burgen von South Cerney und Malmesbury, aber die Nachrichten von den Siegen des Miles von Gloucester ließ ihn auf dem Weg nach Trowbridge innehalten. Es deutete sich an, dass dieser Bürgerkrieg lang und unübersichtlich sein würde.

3 – Freischärler entlang der Themse

Hintergrund

1144: Wilhelm Pevel hat in Cricklade, Wiltshire, eine Burg errichtet, die durch Gräben und umliegende Sümpfe geschützt ist. Er beschließt, die Garnisonen des Königs entlang der Themse in Atem zu halten und heuert eine Armee aus Söldnern und Bogenschützen an, die den Feind Tag und Nacht behelligen.

Gruppen und Startpositionen

Art	#	Standort	Größe	Vorräte	Loyalität	Geld (£)	Prestige
Hügel- burgen des Königs		Entlang der Themse, 2 Felder östlich von Cricklade	10	3	7	2	1
		Entlang der Themse, 2 Felder westlich von Faringdon (Eagle Nest)	12	2	8	0	2
		Entlang der Themse, 2 Felder östlich von Faringdon	10	4	7	3	0
Angeviner	A1	Jehan und seine Kampfgruppe in Cricklade (Mitte)	18		1	3	5
	A2	Josselin und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Faringdon (Mitte)	9		3	0	1
	A3	Foulque und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von South Cerney (Nordwesten)	7		4	3	2
	A4	Amaury und seine Kampfgruppe im Umkreis von 1 Feld von Swindon (Mitte)	9		2	4	3
Royalisten	R1	Miles und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Oxford (Nordosten)	7		7	2	2
	R2	Richard und seine Kampfgruppe im Umkreis von 1 Feld von Malmesbury (Nordwesten)	6		7	1	1
Söldner	M1	Kampfgruppe im Umkreis von 1 Feld von Bradenstoke Priory (Mitte)	6				
	M2	Kampfgruppe im Umkreis von 1 Feld von Steventown Priory (Nordosten)	8				
	M3	Kampfgruppe im Umkreis von 1 Feld von Marlborough (Mitte)	7				
Konvois	C1	Versorgungskonvoi in Andover (Süden), im Pendelverkehr nach Swindon (Mitte)	3	4			
	C2	Versorgungskonvoi in Chippenham (Westen), im Pendelverkehr nach Cirencester (Nordwesten)	5	3			
	C3	Versorgungskonvoi in Newbury (Südosten), im Pendelverkehr nach Bath (Westen)	4	5			

**Das Spiel geht über 12 Tage.
Die Angeviner haben den ersten Zug.**

Siegbedingungen

Die Angeviner müssen den Garnisonen der Burgen des Königs so viel Schaden wie möglich zufügen. Nach Ablauf von 12 Tagen bekommen sie 1 Punkt für jeden verletzten und 2 Punkte für jeden toten Soldaten der Garnisonen (die Soldaten der anderen royalistischen Gruppen zählen nicht). Die selben Punktzahlen bekommen die Royalisten für verletzte und tote Soldaten aller angevinischen Gruppen. Dann zieht man die Punkte der Angeviner von denen der Royalisten ab:

- > Ist das Ergebnis 15 oder mehr, zählt das als überwältigender Sieg der Angeviner;**
- > Ist es 5 bis 14, zählt das als knapper Sieg der Angeviner;**
- > ist es -4 bis 4, endet die Partie unentschieden;**
- > Ist es -5 bis -14, zählt das als knapper Sieg der Royalisten;**
- > Ist es -15 oder weniger, zählt das als überwältigender Sieg der Royalisten.**

4 – Der Mönch, der zu viel wusste

Hintergrund

Oktober 1141: Nach der Gefangennahme des Robert von Gloucester leitete die englische Kirche komplizierte Verhandlungen über die gleichzeitige Freilassung des Königs und des Rebellenführers. Der Prior Cuthbert war einer der Verhandlungsführer; er fiel durch seine Beredsamkeit genau so auf wie durch seine offensichtliche Parteinahme für die Sache von Anjou und wurde so zur Bedrohung für die Royalisten. Als er sich zur Erholung in seine Priorei in Steventon begibt, schicken die Royalisten eine Gruppe von Soldaten, die ihn endgültig zum Schweigen bringen soll. Weil sie etwas derartiges befürchten, haben die Angeviner aber eine eigene Truppe unter Philippe von Mesnil entsandt, um ihn sicher nach Gloucester zu geleiten.

Gruppen und Startpositionen

Art	#	Standort	Größe	Vorräte	Loyalität	Geld (£)	Prestige
Angeviner	A1	Cuthbert und seine Gruppe in der Priorei Steventon (Nordosten)	15	4	2	3	2
	AC1	Kampfgruppe des Philippe von Mesnil ein Feld nördlich von Marlborough (Mitte)	9		1	2	7
	A2	Edmond und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Newbury (Südosten)	7		3	1	2
	A3	Aymar und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Devizes (Mitte)	8		4	2	3
Royalisten	R1	Foulque und seine Kampfgruppe im Feld östlich der Priorei Cogges (Nordosten)	12		8	3	5
	R2	Baudouin und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Cricklade (Nordwesten)	8		7	2	2
	R3	Gauthier und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Chippenham (Westen)	9		7	3	1
Söldner	M1	Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Swindon (Mitte)	7				
	M2	Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Tetbury (Nordwesten)	5				
	M3	Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Bath (Südwesten)	6				
Konvois	C1	Versorgungskonvoi in Andover (Süden), im Pendelverkehr nach Bath (Südwesten)	4	3			
	C2	Versorgungskonvoi in Chippenham (Westen), im Pendelverkehr nach Newbury (Südosten)	5	5			
	C3	Versorgungskonvoi in Swindon (Mitte), im Pendelverkehr nach Cirencester (Nordwesten)	3	4			

Die Gruppe mit Cuthbert enthält die folgenden Einheiten:
Nic: Cuthbert, Philip, Mark, Hardouin
Nis: Botulf, Robyn

Nip: Curteis, Derek, Ansgot, Lambert, Gifford, Godbert

Nil: Abélard, Anselme, Alain

Das Spiel geht über 10 Tage.

Die Angeviner haben den ersten Zug.

Siegbedingungen

Philippe von Mesnil muss Cuthbert retten und ihn dazu über eines der 3 Felder nordöstlich der Priorei Horsley vom Spielplan geleiten.

- > **Wenn Cuthbert den Plan wie beschrieben verlässt, zählt das als überwältigender Sieg der Angeviner;**
- > **Ist Cuthbert nach 10 Tagen noch auf dem Spielplan und in Freiheit, zählt das als knapper Sieg der Angeviner;**
- > **Ist Cuthbert nach 10 Tagen noch auf dem Spielplan, aber in Gefangenschaft, zählt das als knapper Sieg der Royalisten;**
- > **Wird Cuthbert gefangen genommen und zwischen Basingstoke und Andover über die Südkante der Feldzugskarte aus dem Spiel gebracht, zählt das als überwältigender Sieg der Royalisten.**
- > **Wird Cuthbert von einer Seite getötet, zählt das als überwältigender Sieg für die andere Seite, weil man mit einer solchen Freveltat das gesamte Land gegen sich aufbringen würde.**

5 – Hinweg mit den neuen Burgen

Hintergrund

1142: Im westlichen England haben die aufständischen Barone im Laufe des letzten Jahres zahlreiche Burgen erbaut, um zwischen Oxford und Wallingford eine Verteidigungslinie zu schaffen. König Stephan beschließt einen Feldzug, um diese Burgen zu zerstören. Die meisten von ihnen sind schlecht verteidigt, und ein schneller Handstreich sollte ihnen schnell ein Ende bereiten.

Gruppen und Startpositionen

Art		Standort	Größe	Vorräte	Loyalität	Geld (£)	Prestige
Angevinische Burgen		Entlang der Themse, 2 Felder südlich von Oxford (Eagle Nest)	6	2	3	1	1
		Entlang der Themse, 3 Felder westlich von Wallingford (Motte & Bailey)	4	1	4	0	0
		Entlang der Themse, 2 Felder südlich von Wallingford (Eagle Nest)	7	3	2	2	1
		Zwischen Themse und River Avon, 5 Felder südlich von Wallingford (Motte & Bailey)	5	1	4	1	0
Angeviner	A1	Miles und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Swindon (Mitte)	12		2	4	2
	A2	Aymar und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Basingstoke (Süden)	8		4	2	1
Royalisten	R1	Dreux und seine Kampfgruppe im Umkreis von 1 Feld von Faringdon (Mitte)	25		9	8	7
	R2	Aubry und seine Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Marlborough (Mitte)	8		7	2	3
	S1	Tross mit Belagerungsgerät im Umkreis von 1 Feld von Faringdon (Mitte)	8		7	2	0
Söldner	M1	Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Newbery (Südosten)	8				
	M2	Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von South Cerney (Nordwesten)	6				
	M3	Kampfgruppe im Umkreis von 2 Feldern von Devizes (Südwesten)	10				
Konvois	C1	Versorgungskonvoi in Oxford (Nordwesten), im Pendelverkehr nach Swindon (Mitte)	5	4			
	C2	Versorgungskonvoi in Newbury (Osten), im Pendelverkehr nach Devizes (Südwesten)	3	2			

C3	Versorgungskonvoi in Basingstoke (Südosten), im Pendelverkehr nach Cirencester (Nordwesten)	4	3
-----------	--	----------	----------

Der Belagerungstross besteht aus den folgenden Einheiten und Maschinen:

Nie: Hamelin, Ymbert;

Nip: Gifford, Godbert, Faramond, Looy, Randall, Holger;

Nil: Anselme, Louis, Alain, Ernulf;

2 Mangonel;

1 Rammbock;

6 Zugochsen.

Das Spiel geht über 20 Tage.

Die Royalisten haben den ersten Zug.

Siegbedingungen

Die Royalisten müssen so viele angevinische Burgen zerstören wie möglich. Nach 20 Tagen wird das Ergebnis ermittelt:

- > **Alle 4 Burgen zerstört: Überwältigender Sieg der Royalisten;**
- > **3 Burgen zerstört: Knapper Sieg der Royalisten;**
- > **2 Burgen zerstört: Unentschieden;**
- > **1 Burg zerstört: Knapper Sieg der Angeviner;**
- > **Keine Burg zerstört: Überwältigender Sieg der Angeviner.**

Wie es ausging

Die Burg von Cirencester wurde in einem Überraschungsangriff genommen, während der größte Teil der Garnison abwesend war, Bampton wurde durch einen Sturmangriff genommen und Radcot hat sich nach kurzer Zeit ergeben.

Deutsche Übersetzung: Lutz Pietschker

Titelgrafik: Massimo PREDONZANI

Copyright HISTORIC'ONE Editions

www.historic-one.com

Die Anarchie

Der normannische Zyklus

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

Bereits erschienen:



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



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

In Vorbereitung:

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

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

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

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