

The Anarchy

Belagerungen

Ablauf einer Belagerung

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

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

Initiative

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

Belagerer	Belagerter
Sturmangriff auf die Festung	Ausfall gegen das Feldlager
Minier-Schutzdach vorbringen, Minieren	Ausfall zur Vorratsbeschaffung
Nahkampf im Miniertunnel	Eine Gegenmine graben
Über eine Kapitulation verhandeln	Nahkampf im Miniertunnel
	Ausfall gegen die Mine
	Entscheidungsschlicht

Der Belagerte kann auf die Initiative verzichten, sie geht dann an den Belagerer.

Tagesaktionen

Diese Aktionen können jeden Tag stattfinden, falls nicht durch eine andere Aktion verboten:

Belagerer	Belagerter
Holzkonstruktionen anzünden	Holzkonstruktionen anzünden
Minieren	Gegenmine graben
Bombardierung durch Wurfmaschinen	
Belagerungsgerät bauen	

Vorrat

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

#	Modifikation für die Zahl der Belagerten							
	W	-8	-6	-4	0	+4	+6	+8
Burg	3D10	≥ 35	34 - 29	28 - 24	23 - 20	19 - 11	10 - 5	≤ 4
Priorei, Farm	1D10	≥ 27	26 - 23	22 - 19	18 - 15	14 - 11	10 - 7	≤ 6
Kapelle	1D10	≥ 19	18 - 16	15 - 13	12 - 10	9 - 7	6 - 4	≤ 3

Die Minimaldauer einer Belagerung beträgt 2 Tage.

Jedes Packtier, das die Festung erreicht, verlängert die Belagerungs-Höchstdauer um 1 Tag.

Wirksamkeit der Blockade

Sind die Belagerer nicht stark genug, können sie nicht verhindern, dass weiterhin Vorräte die Festung erreichen. Das beeinflusst die Zufallsereignisse. Nach der folgenden Tabelle wird jeden Tag ermittelt, ob der Zufallswurf angepasst wird:

Quote	Belagerer/Belagerte	Wirksamkeit	Einfluss auf Zufallsereignisse
> 2		Gut	unverändert
> 1.1 bis 2		Mittel	addiere +4 zum Würfelwurf
≤ 1		Schlecht	addiere +8 zum Würfelwurf

Belagerungsgerät bauen

Anzahl Tage	5 Einheiten unter Leitung eines Ingenieurs können bauen:
1	2 Wurfanker oder 2 Faschinen oder 2 Leitern oder 2 Schutzwände oder 2 Ölkessel
4	1 Mallesta or 1 Rammbock oder 1 Minierdach
8	1 Steinschleuder ioder 1 Mangonel
12	1 Belagerungsturm

Hat der Ingenieur 10 Arbeiter, halbiert sich die Bauzeit, mit 20 Arbeitern wird sie geviertelt (je-weils aufgerundet).

Schadensstufen

	Doppelte Steinmauer (P)	Steinmauer (S)	Holzkonstruktion (W)
	Normannenburg Byzantinischer Turm Befestigter Hafen	Priorei Flechtwerkwände Haupttor	Hurden Gerüste Palisaden Brücken Tür oder Ausfallpforte
1	Mauer leicht beschädigt	Mauer beschädigt	zerstört
2	Mauer beschädigt	Mauer zerstört	
3	Mauer stark beschädigt		
4	Mauer zerstört (Geröll)		

Einreißtabelle

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

Ergebnis:

D : Treffer, + 1 Schadensstufe
C : Anzahl der Einreißpunkte, die wegen beschädigter Maschinen verlorengehen

D : Doppelte Steinmauer (z.B. Burg)
S : Steinmauer (z.B. Priorei)
W : Holzkonstruktion (z.B. Hurden, Gerüste, Tore)

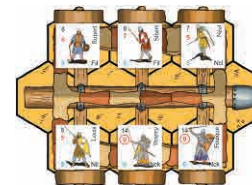
Anpassung des Wurfs:

-1 für den Hauptturm der Normannenburg

Genesung

Würfelwurf	Einheit ist geheilt nach:
1	1 Tag
2	2 Tagen
3	3 Tagen
4	4 Tagen
5	5 Tagen
6	10 Tagen
7	15 Tagen
8	20 Tagen
9	Mehreren Monaten
10	Einheit stirbt

Nach jedem Tag wird für alle Einheiten gewürfelt, die an diesem Tag verletzt wurden.



Fire table

W10	Feuer-ausbreitung	Öl-Kessel	Brandpfeil gegen:		Feuer löschen
			Wurfmaschinen, Mangonel, Tür, Ballista, Palisade, Gerüst, Brücke	Belag.turm, Rammbock, Minierdach, Hurde	
1					D
2					D
3					D
4					DA
5					DA
6					
7	F				
8	F	F	F		
9	F	F	F		
10	F	F	F	F	

Für Belagerungstage (§ 7.5): +2 zum Würfelwurf, und weitere +1 für jeden zusätzlichen Bogen-schützen.

Ergebnis:

F - Fängt Feuer, oder Feuer breitet sich aus
D - Feuer in diesem Feld gelöscht

DA - Feuer in diesem nur Feld gelöscht, falls es durch Brandpfeile verursacht war

Kapitulationstabelle

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

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

> Bei einem Endergebnis von 12 oder mehr muss der Belagerte sich ergeben,

> bei weniger als 12 geht die Belagerung weiter.

> Automatische (erzwungene) Aufgabe: Die Verpflegung ist verbraucht (d.h. die vorher berechnete Zeit ist abgelaufen), oder alle Anführer (Grafen, Ritter, Adlige) der Belagerten sind tot.

Folgen einer Kapitulation

In Feldzug-Szenarien benutzt man diese Tabelle, um das Schicksal der Verlierer zu ermitteln:

W10	Ergebnis
1	Alle Verteidiger sterben
2	Alle Verteidiger sterben
3	Die Hälfte der Verteidiger stirbt, der Rest geht in Gefangenschaft
4	Die Hälfte der Verteidiger stirbt, der Rest geht in Gefangenschaft
5	Alle Verteidiger gehen in Gefangenschaft
6	Alle Verteidiger gehen in Gefangenschaft
7	Alle Verteidiger gehen in Gefangenschaft
8	Alle Verteidiger werden freigelassen
9	Alle Verteidiger werden freigelassen
10	Alle Verteidiger werden freigelassen

Aktionen:

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.

3-7 : 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.