

ÜBERSICHTSBLATT 4

Feldzüge

Geländart

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld
	Ebene	1
	Hügel	2
	Wald	2
	Fluss	2 zum Übersetzen
	Sumpf	2
	Küste	1, Meer unpassierbar
	Kleines Dorf	1
	Großes Dorf	1
	Stadt	1
	Hafen	1, Meer unpassierbar
	Kloster	1

Spielrunde

Jede Spielrunde eines Feldzugs folgt diesem Schema. Jeder Schritt wird von beiden Parteien abgearbeitet, bevor der nächste Schritt beginnt.

- > Versorgungsstatus aller Gruppen mit 10 oder mehr Soldaten prüfen (§ 12)
- > Gruppen im gleichen Feld dürfen sich reorganisieren (§ 10)
- > In Dörfern und Burgen dürfen Versorgungsgruppen gebildet werden; Transfer von Ressourcen (§ 14)
- > Bewegung (§ 11)
- > Begegnungen (§ 18)
- > Kämpfe auf taktischen Spielplänen (§ 20)
- > Belagerungen (§ 23)

Loyalität prüfen

Würfel	Ergebnis
1	Aufstand
2	Aufstand
3	Aufstand
4	-
5	-
6	-
7	-
8	-
9	-
10	-

Anpassung des Würfelwurfs

Ansehen des Anführers:

- > -2 bei Prestige ≤ 2
- > -1 bei Prestige ≤ 4
- > +1 bei Prestige ≥ 6
- > +2 bei Prestige ≥ 8

Zahl normannischer Kämpfer gegenüber sächsischer Gruppe:

- > +2 bei Differenz > 10
- > +1 bei Differenz > 5
- > -1 bei Differenz < -5 & Loyalität < 5
- > -2 bei Differenz < -10 & Loyalität < 5

Normannen betreten ein Dorf:

- > 0 bei ≤ 10 Soldaten
- > +1 bei 11 bis 20 Soldaten
- > +2 bei mehr als 20 Soldaten

Begegnungen von Gruppen verschiedener Parteien

- > Sachsen gegen Normannen: Die Haltung der Sachsen wird durch einen Loyalitätstest bestimmt. Sind sie feindlich, darf jeder Spieler einen Kampf anfangen.
- > Schotten oder Wikinger gegen Normannen: Die Gruppen sind immer feindlich; jeder der beiden Spieler darf einen Kampf anzetteln.
- > 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 4 oder mehr sind die Schotten feindselig.

Verwaltung der Dörfer

Sächsische Dörfer weisen 2 bestimmende Faktoren auf: Den Grad ihrer Loyalität zum normannischen König und ihre Ressourcen, die von Kampfgruppen gekauft oder geplündert werden können.

Verteidiger im Dorf

Ressourcen	Anzahl Verteidiger					Loyalität	Wirkung auf die Zahl der Verteidiger
	Fernkämpfer zu Fuß	Leichte Infanterie	Thegns zu Fuß	Huscarls	Reiter		
1	1	4				1	+NR
2	1	4	1			2	+NR/2
3	1	4	1	1		3	+NR/3
4	2	5	1	1	1	4	+NR/4
5	2	5	2	1	1	5	-
6	2	5	2	2	2	6	-
7	3	6	2	2	2	7	-
8	3	6	3	2	3	8	-
9	4	7	3	3	3	9	-
10	5	8	4	3	4	10	-

Hinweis: NR bedeutet die Zahl der verfügbaren Ressourcen. Ergebnisse werden bei Bedarf aufgerundet.

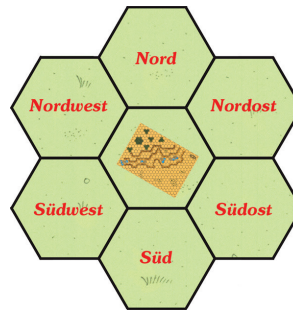
Plünderung

Ressourcen	Geplünderte Ressourcen	Wirkung auf die Loyalität
1	1	-1
2	2	-2
3	3	-3
4	4	-4
5	5	-5
6	6	-6
7	7	-7
8	8	-8
9	9	-9
10	10	-10

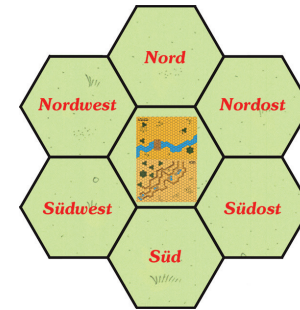
Rekrutierung

Ressourcen	Rekruten
1	0
2	0
3	0
4	1 mal leichte Infanterie
5	1 mal leichte Infanterie
6	2 mal leichte Infanterie
7	2 mal leichte Infanterie
8	3 mal leichte Infanterie
9	3 mal leichte Infanterie
10	4 mal leichte Infanterie

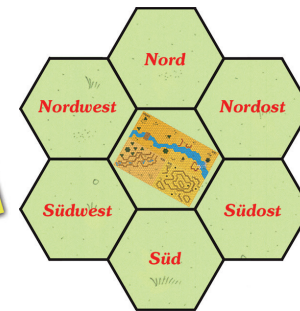
Orientierung der Kampagnen- und taktischen Spielpläne



> bis zu 30 Einheiten: 1 Spielplan



> 31 bis 60 Einheiten: 2 Spielpläne



> über 60 Einheiten: 4 Spielpläne

Stärke der Kampfgruppen

Bei mehr als 12 Soldaten zählen Sie die Ergebnisse mehrerer Zeilen zusammen; benutzen Sie dabei die 10er Linie für jeden Satz von 10 Personen.

Normannen

Gesamtzahl	Fernkämpfer	leichte Infanterie	mittlere Infanterie	leichte Reiter	mittlere/schwere Reiter
3	1	2			
4	1	2	1		
5	1	2	1	1	
6	1	2	1	1	1
7	2	2	1	1	1
8	2	2	2	1	1
9	2	2	2	1	2
10	2	2	3	1	2
11	2	2	3	1	3
12	2	3	3	1	3

Sachsen

Gesamtzahl	Fernkämpfer	leichte Infanterie	Thegns zu Fuß	Huscarls	berittene Thegns
3	1	2			
4	1	2	1		
5	1	2	1	1	
6	1	2	1	1	1
7	2	2	1	1	1
8	2	2	2	1	1
9	2	2	2	2	1
10	2	2	3	2	2
11	2	2	3	2	2
12	2	3	3	2	2

Schotten

Gesamtzahl	Fernkämpfer	leichte Infanterie	mittlere Infanterie	leichte Reiter	mittlere Reiter
3	1	2			
4	1	2	1		
5	1	2	1	1	
6	1	2	1	1	1
7	2	2	1	1	1
8	2	2	2	1	1
9	2	2	2	2	1
10	2	2	3	2	2
11	2	2	3	2	2
12	2	3	3	2	2

Wikinger

Gesamtzahl	Bogenschilden	Bondis	Hirdmen	Bersekers	Reiter /Jarls
3	1	2			
4	1	2	1		
5	1	2	1	1	
6	1	2	1	1	1
7	2	2	1	1	1
8	2	2	2	1	1
9	2	2	2	2	1
10	2	3	2	2	1
11	2	3	3	2	1
12	2	3	4	2	1

Söldner

Gesamtzahl	Fernkämpfer	leichte Infanterie	mittlere/schwere Infanterie	leichte Reiter	mittlere/schwere Reiter
3	1	2			
4	1	2	1		
5	1	2	1	1	
6	1	2	1	1	1
7	2	2	1	1	1
8	2	2	2	1	1
9	2	2	2	2	1
10	2	2	3	2	2
11	2	2	3	2	2
12	2	3	3	2	2

Diex Aie