

Der Hammer



Regeln
&
Szenarien

Die Serie CRY HAVOC

CRY HAVOC und die Sipele aus dieser Reihe sind Simulationen von Mann-zu-Mann Kämpfen im 13. Jahrhundert. Der Begriff "Cry Havoc" stammt aus dem Mittelalter und bedeutet "Keine Gnade!".

Jeder Spielstein repräsentiert einen Charakter und zeigt dessen individuelle Fähigkeiten in gesundem, verwundeten oder bewußtlosen Zustand. Kein Charakter gleicht dem anderen. Sie unterscheiden sich in ihrer Kleidung, Ausrüstung und Namen.

Die Welt im 13. Jahrhundert

Im 13. Jahrhundert herrscht Feudalismus. In der feudalen Gesellschaft hat jeder Mann einen Vorgesetzten, dem er seine Dienste anbieten muß. Der Bauer muß ein paar Tage die Woche auf den Feldern seines Herrn arbeiten. Der Ritter muß im Jahr einige Tage Militärdienst für seinen Landesherrn leisten. Ein Baron muß seinem König in den Krieg folgen und erhält als Belohnung Land. Der König wiederum verantwortet sich nur vor Gott.

Im 13. Jahrhundert ist das Rittertum noch in seinen Anfängen. Ein Ritter ist kein Heiliger, eher ein Räuber in Rüstung und zu beschützen hat er eigentlich nichts, was nicht im Gehört.

Jede Möglichkeit, seinem Herrn in die Schlacht zu folgen, ist herzlich willkommen, nur so kann ein Ritter aufsteigen. Durch Tapferkeit kann er im Rang aufsteigen und durch die Gefangennahme eines feindlichen Ritters kann er reich werden.

Es gibt nur eine kleine Mittelschicht aus Handwerkern und Händlern. Die Kirche besitzt sonst alles. Mitglieder der Kirche sind die einzigen, die lesen und schreiben können.

Der Bauer ist um sein Dasein nicht zu beneiden. An den Boden gebunden, den er bearbeiten kann, kennt er nichts außerhalb einiger Meilen seines Dorfes. Zu diesem Leben gibt es nur zwei

Alternativen: Der Kirche beizutreten oder Gesetzloser werden. Wenn es ihm gelingt, seinem Herrn für ein Jahr und einen Tag zu entweichen, ist er ein freier Mann und kann seine Geschicke selbst in die Hand nehmen. Die meisten jedoch entscheiden sich dazu, in ihrer Dorfgemeinschaft zu bleiben.

DIE CHARAKTERE

Ein reicher Ritter oder Baron

Ein reicher Ritter im 13. Jahrhundert zog beritten in den Krieg. Von Kopf bis Fuß in einer Eisenrüstung über einem Stoffgewand. Es gibt verschiedene Arten von Helm, die getragen werden. Er trug ein Schild und auch sein Pferd zog nicht schutzlos in den Kampf. Sein Pferd kann vor kleineren Wunden geschützt werden. Pfeile aus großer Reichweite und Hiebe durch stumpfe Waffen können ebenfalls nichts ausrichten. Ein Ritter zu Pferd ist ein mächtiger Kämpfer auf dem Schlachtfeld. Von Geburt an übt er sich im Umgang mit allen Waffen und zusammen mit seinem Pferd ist er ein gefürchteter Gegner. Auf dem Spielstein eines Ritters zu Pferd ist ein großer Angriffswert gedruckt, um seine Durchschlagskraft zu reflektieren und auch der Schutz durch seine Rüstung wird in seinem Verteidigungswert reflektiert.



Hier sehen wir einen Ritter zu Fuß, der sein Pferd verloren hat. Er hat erheblich an Angriffswucht verloren, da er seinen Gegner nicht mehr überreiten kann. Sein Verteidigungswert ist allerdings nicht im gleichen Maße reduziert, da ihn seine Eisenrüstung immer noch schützt. Durch die Rüstung kann er sich allerdings nicht schnell bewegen. Ein Bogenschütze oder ein Leichtbewaffneter läuft viel schneller als er.



Durchschnittlicher Ritter

Dieser Ritter erhält nach jedem Kampf eine Belohnung oder er steht gar regelmäßig im Sold seines Herrn. Sein niedrigerer Stand wird durch seine Kleidung refektiert. Sein Pferd ist nicht so gut geschützt und er hat keine Eisenrüstung. Ein richtiges Schlachtpferd kostet ein Vermögen und ein durchschnittlicher Ritter kann sich ein solches Schlachtroß nicht leisten. Sein Kettenhemd schützt seinen Körper nur teilweise. Seine schlechtere Ausrüstung wird bei seinen Kampfwerten berücksichtigt.



Sergeant

Ein Sergeant ist ein erfahrener Waffenmann und sein Leben lang Soldat, der häufig damit beauftragt wird, kleinere Abteilungen zu führen. Heutzutage würde er ein NCO (Non Commissioned Officer) sein. Er ist generell gut ausgerüstet und manchmal sogar beritten. Im Spiel ist er aber immer zu Fuß unterwegs.



Hellebardenträger

Dieser Soldat hat eine Verteidigungswaffe bei sich, einen Wams am Körper und einen leichten Helm. Die Leichtigkeit seiner Ausrüstung ermöglichen ihm, sich schnell zu bewegen. Seine Hellebarde gibt ihm einen relativ hohen Angriffsfaktor.

Speerträger

Ein Speerträger ist ein Soldat, der sehr günstig ausgerüstet werden kann. Er trägt keine Schutzkleidung mit Ausnahme eines Helms. Ärmere Regionen wie Schottland oder Wales stellen immer große Kontingente an Speerträgern.



Einfacher Waffenmann

Diese sind häufig mit improvisierten Waffen ausgerüstet und sie besitzen wenig Schutz vor Hieben des Gegners. Sie werden häufig kurzfristig zu den Waffen gerufen.



Armbrustschütze

In "Cry Havoc" gibt es Armbrustschützen mit und ohne Rüstung, was sich in den Verteidigungswerten widerspiegelt. Die Armbrust ist eine Waffe mit großer Reichweite und Durchschlagskraft aber mit einer geringen Feuerrate. Um eine Armbrust zu laden, muß der Schütze die Waffe auf den Boden stellen, seinen Fuß in einen Metallbügel stellen und die Schnur spannen. Dann kann er einen Bolzen in den Schaft einlegen und die Waffe ist schußbereit. Die Rolle der Schützen ist sehr statisch. Im Spiel dürfen sie sich nicht bewegen und in der gleichen Runde schießen.



Kurzbogenschütze

Anders als der Langbogen, der in der Zeit von "Cry Havoc" ausschließlich in Wales und manchen Counties in England benutzt wird, findet der Kurzbogen in ganz Europa Verbreitung. Er ist zwar gegen Eisenrüstungen fast wirkungslos, besitzt aber eine hohe Feuerrate. Kurzbogenschützen dürfen sich in der gleichen Runde bewegen und schießen.



Bauer

Die Bauern in "Cry Havoc" erfüllen zwei Aufgaben. Sie repräsentieren die Bauerngemeinschaft und die Art von schlecht ausgerüsteten Waffenträgern, die häufig auf den Schlachtfeldern des 13. Jahrhunderts zu sehen sind. Häufig sind sie lediglich Waffenträger, Diener usw.. und wenn sie dann doch kämpfen müssen, tun sie dies mit den Waffen, die sie eben finden. Sie sind zu schlecht ausgerüstet und nicht ausreichend trainiert um gegen eine gut ausgerüstete Truppe den Hauch einer Chance zu besitzen.

Harmlose Zuschauer

Was wäre ein Spiel aus dem Mittelalter ohne den nötigen Flair weiblicher Charaktere, Händler, Esel und anderer ? Sie geraten eher zufällig in Kampfhandlungen ohne sich daran zu beteiligen, sollen ausgeraubt und gekidnappt werden.



BESCHREIBUNG DER SPIELSTEINE

Jede Spielfigur repräsentiert einen individuellen Charakter und eine Spielrunde repräsentiert einige wenige Sekunden, gerade soviel, um einen Pfeil abzuschließen, einen Schwertstreich zu parieren oder vom Pferd zu fallen. Jedes Feld auf dem Spielbrett repräsentiert ca 2 m. Platz genug für einen Soldaten zu Fuß, ein Ritter zu Pferd benötigt schon zwei Felder. Auf einem Feld auf dem Spielbrett können keine Spielfiguren gestapelt werden.

Die Spielsteine berittener Charaktere

Hier sehen wir einen berittenen unverwundeten Ritter. Links oben ist sein Angriffsfaktor, darunter sein Verteidigungsfaktor und rechts oben sein Bewegungsfaktor.

Dieser Spielstein repräsentiert ein Pferd ohne seinen Reiter. Wenn ein Reiter vom Pferd stürzt, wird der Spielstein umgedreht und die unberittene Spielfigur des Ritters in dem entsprechenden Zustand auf das Spielbrett gesetzt. Nun befindet sich sein Pferd und er selbst auf dem Spielbrett.

Dieser Spielstein repräsentiert einen verwundeten Ritter zu Pferd. Seine Kampfwerte sind deutlich verringert. Wenn durch die Illustration einer Figur der Zustand nicht richtig deutlich sein sollte, durch die geringen Kampfwerte kann man sich Gewißheit verschaffen. Wenn ein Charakter zu Pferd durch einen Kampf verwundet wird, aber nicht vom Pferd fällt wird Spielstein 1 durch Spielstein 2 ersetzt.

Movement value

Attack strength
Defence strength



1

Defence strength



1



2

Dieser Spielstein repräsentiert ein totes Pferd. Wenn das Pferd im Moment des Todes einen Reiter trägt, wird dieser nun durch die entsprechende Spielfigur zu Fuß ersetzt.

Spielfiguren zu Fuß oder abgessene Reiter

Eine Spielfigur zu Fuß wird durch zwei Spielsteine vertreten. Dieser Spielstein zeigt einen Charakter bei vollen Kräften. Links oben ist sein Angriffswert, darunter sein Verteidigungswert und rechts unten sein Bewegungsfaktor.



1

Movement value

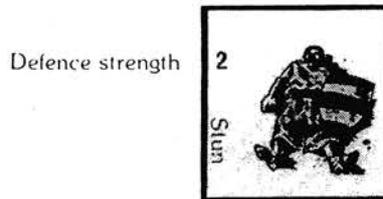


2

Dieser Spielstein repräsentiert einen Kombattanten, der im Gefecht sein Bewußtsein verloren hat. Der Spielstein eines gesunden Charakters, der sein Bewußtsein verliert, wird einfach umgedreht.

Ein bewußtloser Charakter behält diesen Zustand für eine vollständige Spielrunde. Er kann sich weder bewegen, noch kämpfen. Er hat einen sehr geringen Verteidigungswert.

Hier sehen wir einen verwundeten Ritter zu fuß. Wenn ein Charakter durch einen Kampf oder Treffer eines Schusses verwundet wird, muß Spielfigur 1 durch Spielfigur 2 ausgetauscht werden.



Defence strength

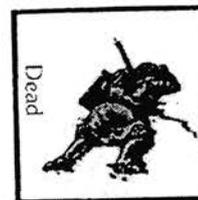
2

Stun



2

Diese Spielfigur repräsentiert einen getöteten Charakter. Wenn eine gesunde oder eine bewußtlose Figur getötet wird, muß Spielfigur 1 durch Spielfigur 2 ausgetauscht werden. Wenn die Figur bereits verwundet war, dreht man den Spielstein lediglich um.



Dead

2

Defence strength

Packesel

Ein Packesel wird nur durch einen Spielstein repräsentiert. Hier sehen wir einen gesunden beladenen Packesel.



Movement value

Hier sehen wir einen toten Packesel. Wenn ein Packesel getötet wird, muß einfach nur sein Spielstein umgedreht werden.



Dead

Ransom (Geisel)

Dieser Spielstein wird unter einen Ritter gelegt, der gefangengenommen wurde und als Geisel gehalten wird. (Siehe sonderregeln "Geiselnahme und Aufgabe")

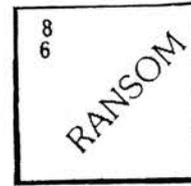
Dieser Marker ist für Charaktere, die bewußtlos als Geisel genommen wurden.

Dieser Marker ist für Charaktere, die in einem verwundeteten zustand gefangengenommen wurde.

Bewußtlose Charaktere haben keinen Angriffsfaktor, können keine Schußwaffen benutzen und können sich natürlich nicht bewegen.

Das Prinzip des Umdrehens der Spielfiguren trifft auf alle Charaktere im Spiel zu.

Attack strength
Defence strength



Defence strength



Cry Havoc - Keine Gnade !

Inhaltsverzeichnis

Einführung

1. Geländearten,
2. Spielablauf
3. Schuß mit dem Bogen oder der Armbrust
4. Schuß einschränkungen
5. Deckung
6. Bewegung
7. Kampf
8. Einschränkungen von Schüssen und Deckung
9. Sonderregeln für Figuren zu Pferd
10. Wagen und Zugtiere
11. Heilung von Wunden

Optionelle Regeln Panik und Flucht
Richtig zielen

Regelzusammenfassung

Einführung

Das Spiel CRY HAVOC ist gleichzeitig eigenständig spielbar wie auch in der Verbindung mit SIEGE. Die Regeln beider Spiele sind vollkommen verknüpfbar und

wenn fünf der vorgeschlagenen Szenarien für SIEGE gedacht sind, so sind für die beiden anderen das Spielmaterial aus CRY HAVOC notwendig. Die Spieler werden auch dazu aufgefordert, ihre eigenen Szenarien zu entwerfen. Außerdem sind zusätzliche Karten und Figuren erhältlich.

SIEGE enthält eine Reihe neuer Regeln, da diese Simulation in die Angriffs- und Verteidigungstechniken einer Burg aus dem XIII. Jahrhundert einführt. Um den Spielern die schrittweise Erlernung der Regeln zu ermöglichen, sind diese in fünf Abschnitte aufgeteilt, denen jeweils ein Szenario gewidmet ist. Am Ende jedes Abschnittes ist es möglich, sofort das Szenario zu spielen, das die gerade gelesenen Regeln in die Praxis umsetzt. Eine Regelzusammenfassung ist sowohl auf der Rückseite des Regelheftes, als auch auf der Rückseite des historischen Heftchens zu finden. Dies erlaubt den Spielern sehr schnell, sich mit dem Ablauf einer Partie Cry Havoc vertraut zu machen.

Spielregeln

1. GELÄNDEARTEN,

Auf der Geländetabelle entnehmen Sie die verschiedenen Geländerarten, der Bewegungspunktkosten, Deckungsart und sonstige Eigenschaften.

2. SPIELABLAUF

Bei Cry Havoc besteht jede Partie aus einer Folge von Spielrunden und jede

Spielrunde setzt sich aus zwei getrennten Phasen zusammen, eine für jede anwesende Seite. In seiner Spielphase kann der betreffende Spieler seine Figuren bewegen, schießen und kämpfen lassen. In jedem Szenario ist angegeben, welche Seite als erste spielt.

Wenn es mehrere Spieler pro Seite gibt, dann können alle ihre Figuren in der gleichen Phase bewegen, schießen und kämpfen lassen.

2.1 Spielrundenaufbau

Jede Spielphase läuft in der gleichen Weise ab: (der Begriff "alle" bezieht sich hier auf alle Figuren der gleichen Seite)

Phase des ersten Spielers

1. Alle Bogen- und Armbrustschützen können schießen, mit Ausnahme derer, die letzte Runde in einen Nahkampf verwickelt waren.
2. Alle Figuren können sich bewegen, mit Ausnahme der Armbrustschützen, die gerade geschossen haben.
3. Alle Bogenschützen können erneut schießen, darin auch die inbegriffen, die letzte Runde in einen Nahkampf verwickelt waren.
4. Alle Figuren, die sich angrenzend zu feindlichen Figuren befinden, können nun in Nahkämpfe eingreifen.
5. Alle eigenen Figuren, die in der letzten Phase des Gegners bewußtlos waren, sind wieder einsatzbereit. (Man dreht die betroffenen Spielsteine um.)

Phase des zweiten Spielers

Diese läuft genauso ab wie die Phase des ersten Spielers. Sobald die Unterphase Nr.5 beendet ist, beginnt eine neue Spielrunde und der Spieler, der die Spielrunde als erster beginnt, führt die Unterphase Nr.1 durch.

Zu beachten: Es ist wichtig, daß sich die Spieler genau an die Reihenfolge der Unterphasen halten. Man kann eine neue Unterphase nur dann beginnen, wenn eine vorherige bereits beendet ist.

3. BOGEN- UND ARMBRUSTSCHUSS

Wenn es auch vor allem der Würfel ist, der das Ergebnis eines Schusses bestimmt, so gibt es doch mehrere Umstände, die die Bedingungen für einen Schützen beeinflussen können. Dies kann man dem Spielhilfeblatt entnehmen.

Auf diesem Blatt, links neben der Geländetabelle, findet man alle Tabellen, die zur Auflösung eines Schusses notwendig sind. Die erste Tabelle gibt an, ob eventuell aufgrund der Entfernung und dem Zustand des Schützen das Würfelergebnis modifiziert werden muß. Die beiden nächsten Tabellen entsprechen jede einer anderen Zielgruppe. Je nachdem in welcher Situation man sich befindet, benutzt man also eine dieser beiden Tabellen und die Spalte 'Kurbogen', 'Langbogen' oder 'Armbrust', gemäß der Waffe, mit der geschossen wird. Man würfelt einmal. Man folgt nun auf der Tabelle horizontal der Linie des ermittelten Würfelergebnisses (nach eventuellen Modifikationen) und in der entsprechenden Deckungsspalte des Ziels erhält man das Ergebnis des Schusses: A, B, C, D, E oder F. Die Bedeutung jedes Ergebnisses ist bei jeder Tabelle erläutert. Die Deckung, die jedes Gelände dem Beschossenen bietet, ist auf der Geländetabelle in der Mitte des Spielhilfeblatts angegeben.

Nun sollen die verschiedenen Einschränkungen und Sonderfälle beim Schießen betrachtet werden.

4. SCHUSSEINSCHRÄNKUNGEN

4.1 Schußlinie

Eine Figur kann dann auf eine gegnerische Figur schießen, wenn eine Schußlinie von dem Feld des Schützen in das Feld des Ziels gezogen werden kann. Bei der Schußlinie handelt es sich um eine imaginäre Linie, die von der Mitte des Feldes des Schützen in die Mitte des Feldes des Ziels gezogen wird.

Wenn diese Linie ein Feld durchqueren sollte, in dem sich entweder eine andere Figur oder eine Geländeart befinden sollte, die nicht eben ist, dann kann der Schuß

nur unter bestimmten Einschränkungen durchgeführt werden, was in den folgenden Abschnitten näher erklärt werden wird.

4.2 Über andere Figuren hinwegschießen

Wenn die Schußlinie eines Armbrustschützen ein Feld durchqueren sollte, in dem sich eine andere lebende Figur befindet, dann ist der Schuß nicht möglich. Unter dem Begriff 'lebende' Figur werden auch bewußtlose Figuren, sowie Tiere verstanden.

Bogenschützen können jedoch über andere Figuren hinwegschießen, wenn sich das Ziel in mittlerer oder langer Entfernung befindet und nur eine leichte Deckung besitzt (oder gar keine Deckung). Schüsse von oder in Brustwehr- oder Schießschartenfelder, sowie Schüsse in einen Graben unterliegen speziellen Bedingungen, da hier zwei verschiedene Höhenstufen im Spiel sind. (siehe dazu 1.44, 1.45 und 1.45)

4.3 Schuß durch eine Tür

Eine Figur, die sich im Inneren oder Äußeren eines Gebäudes befindet, kann durch eine Tür schießen, wenn sie sich auf der gleichen Höhenstufe wie die Tür befindet und die Schußlinie nicht einen Teil der Mauer durchquert.

Wenn eine Figur von einem Feld aus schießt, in dem sich die Tür befindet, dann wird die Schußlinie von der Mitte der Tür ermittelt und nicht von der Mitte des Feldes.

Sonderfall: Es ist nicht möglich, durch oder von einem Eingang des Burgfrieds zu schießen.

5. DECKUNG

5.1 Türen

Eine Figur, die sich in einem Türfeld befindet, genießt mittlere Deckung. Diese Deckung gilt aber nur in eine Richtung (nach innen oder außen). Wenn die Figur im Kreuzfeuer liegt, muß der Spieler erklären, gegen welche Richtung er mittlere Deckung genießen möchte.

Jede Figur, die sich im Inneren eines Gebäudes befindet, genießt mittlere

Deckung, wenn auf sie durch eine Tür geschossen werden sollte. Dies ist natürlich nicht der Fall, wenn sich der Schütze auf dem entsprechenden Türfeld befinden sollte.

5.2 Mauern

Figuren hinter einer Mauer, die keine Öffnung besitzt, genießen volle Deckung. Es ist nicht möglich, auf diese Figuren zu schießen.

6. BEWEGUNG

Jede Figur besitzt eine gewisse Anzahl von Bewegungspunkten, die auf den Spielstein gedruckt ist (blaue Zahl). Jedes Feld, das eine Figur überquert, kostet sie eine Anzahl von Bewegungspunkten, die dem Schwierigkeitsgrad des Feldes (siehe Geländetabelle) entsprechen. In jeder Runde kann ein Spieler alle oder nur einen Teil seiner Figuren bewegen, wobei er entweder alle oder nur einen Teil der zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte jeder Figur verwendet. Nicht genutzte Bewegungspunkte können weder von Figur zu Figur übergeben, noch für folgende Runden aufgespart werden.

6.1 Bewegungseinschränkungen

1. Figuren dürfen keine Felder überqueren, die von gegnerischen lebenden Figuren, selbst wenn sie bewußtlos sein sollten, besetzt sind. Es ist aber möglich, Felder zu überqueren, die von eigenen Figuren besetzt sind.

2. Felder, auf denen sich drei tote Figuren oder ein totes Pferd befinden, kosten einen zusätzlichen Bewegungspunkt zu den normalen Bewegungspunktkosten, die für das Betreten des Feldes erforderlich sind.

3. Felder, auf denen sich sechs tote Figuren oder zwei tote Pferde befinden, sind nicht passierbar. Das gleiche gilt auch für Felder, auf denen sich drei tote Figuren und ein totes Pferd befinden.

6.2 Stapeln von Spielsteinen

Es ist während keinem Moment des Spiels möglich, daß sich zwei lebende Figuren im gleichen Feld aufhalten. Ausnahmen: Eine Figur, die von einer Leiter fällt, kann auf eine andere Figur gelegt werden (siehe 1.94) und im Belagerungsturm, der zwei

Figuren, pro Feld beinhalten kann (siehe dazu 2.45). Es ist allerdings möglich, daß Figuren Felder überqueren, in denen sich eigene Figuren befinden.

7. KAMPF

Wenn sich zwei Figuren oder mehr in angrenzenden Feldern befinden, können sie gegeneinander kämpfen. Jeder Kampf ist freiwillig. Die Entscheidung zu kämpfen, fällt dem Spieler zu, dessen Runde momentan gespielt wird. Seine Figuren sind dann Angreifer. In der nächsten Spielphase sind seine Figuren dann Verteidiger.

Um einen Kampf aufzulösen, teilt man die Angriffsstärke (schwarze Zahl) des Angreifers durch die Verteidigungsstärke (rote Zahl) des Verteidigers.

So erhält man ein Stärkeverhältnis, das einer der Spalten auf der entsprechenden Kampftabelle entspricht. Nun muß der Angreifer nur noch würfeln, um das Resultat des Kampfes zu erfahren. Auf dem Spielhilfeblatt findet man zwei Tabellen, die zur Auflösung der Kämpfe dienen: Eine für Kämpfe gegen Figuren zu Pferd und eine gegen Figuren zu Fuß.

Bei der Berechnung des Stärkeverhältnisses wird zu Gunsten des Verteidigers abgerundet, wenn sich Brüche ergeben. Das bedeutet, daß ein Angreifer mit 8 Angriffspunkten ein Stärkeverhältnis von 2,3 zu 1 erhält, was zu 2 zu 1 (2-1) abgerundet wird, wenn der Verteidiger 3 Stärkepunkte besitzt.

Kämpfe, die ein Stärkeverhältnis von weniger als 1 zu 1 (1-1) haben sollten, sind nicht möglich und können somit auch nicht durchgeführt werden.

7.1 Einfluß des Geländes auf Kämpfe

Das Stärkeverhältnis eines Kampfes kann durch das Gelände, auf dem sich die beteiligten Figuren befinden, beeinflusst werden. Wie man es dem Spielhilfeblatt entnehmen kann, beeinflusst das Gelände

einen Kampf auf drei verschiedene Weisen: Es kann neutral sein (0), der Figur einen Vorteil verschaffen (+) oder sie gar benachteiligen (-).

Je nachdem, auf welchem Gelände sich also die Figuren befinden, kann bei der Ermittlung der Stärkeverhältnisspalte eine Verschiebung des Verhältnisses nach rechts oder links auf der Kampftabelle stattfinden. Dies wird auf der Tabelle über den Kampftabellen zusammengefaßt aufgeführt.

7.2 Kampf zwischen mehreren Figuren

Wenn sich eine Figur angrenzend zu mehreren gegnerischen Figuren befindet, dann kann diese Figur entweder alle, nur bestimmte, einen oder keinen der Gegner angreifen. Wenn er sich dazu entschließt, mehrere Gegner anzugreifen, muß er deren Verteidigungswerte addieren, und die Summe der Verteidigungswerte aller Verteidiger durch seinen Angriffswert dividieren.

Wenn sich zwei (oder mehr) Figuren dazu entschließen, eine gegnerische Figur anzugreifen, können sie ihre Angriffsfaktoren addieren und die Summe ihrer Angriffsfaktoren wird in ein Stärkeverhältnis zu dem Verteidigungswert des Verteidigers gesetzt. Wenn also mehrere Figuren zusammen angreifen, haben sie auch das Recht, eine Spaltenverschiebung nach rechts durchzuführen (siehe Beispiel weiter unten). Diese Regel wird allerdings nicht gegen Figuren zu Pferd angewandt, die beritten sind.

Wenn einer der Angreifer oder Verteidiger bewußtlos oder verwundet wird, dann bestimmt der betroffene Spieler selbst, welche Figur dieses Ergebnis einsteckt. Wenn allerdings das Ergebnis "Angreifer zieht sich zurück" oder "Verteidiger zieht sich zurück" ermittelt wurde, dann betrifft das alle Figuren, die an dem Angriff oder bei der Verteidigung teilgenommen haben.

Wenn mehrere Figuren zusammen einen Gegner angreifen und sich auf

verschiedenem Gelände befinden, dann wird für den Kampf das Gelände berücksichtigt, welches am unvorteilhaftesten für die Angreifer ist. Beispiel: Nehmen wir einen Kampf, bei dem zwei Figuren einen Gegner bei einem Verhältnis von 4 zu 1 (4-1) angreifen. Wenn sich einer auf vorteilhaftem (+) Gelände befindet und der andere auf unvorteilhaften (-) Gelände, dann werden beide Angreifer so behandelt, als ob sie sich auf dem unvorteilhaften (-) Gelände befänden. Nehmen wir an, der Verteidiger befindet sich auf vorteilhaftem (+) Gelände: dann gibt die Tabelle der Geländeauswirkungen vor, daß das Stärkeverhältnis des Kampfes um zwei Spalten von 4 zu 1 auf 2 zu 1 (2-1) verschlechtert wird. Da sie jedoch zu mehreren angreifen, erhalten sie das Recht, eine Spalte nach rechts zu rücken, so daß der Kampf bei einem Verhältnis von 3-1 durchgeführt wird.

7.3 Vorrücken nach dem Kampf

Wenn sich nach einem Gefecht, der/die Angreifer oder Verteidiger zurückziehen mußten (oder wenn einer von ihnen getötet wurde), kann der Sieger des Kampfes eine seiner teilnehmenden Figuren mit der Hälfte des Bewegungspotentials bewegen. Das erste betretene Feld dieser Bewegung muß aber das Feld sein, daß von dem Verlierer verlassen wurde (oder das Feld, auf dem eine Figur getötet wurde). Wenn sich die vorrückende Figur aber vor dem Nachrücken angrenzend zu einer gegnerischen Figur befinden sollte, dann ist das Vorrücken auf ein Feld begrenzt. Nur Figuren, die an einem Kampf teilgenommen haben, können das Vorrücken nach einem Gefecht in Anspruch nehmen. Eine Figur, die Bewegungspunkte beim Vorrücken nach dem Kampf ausgibt, hat dadurch während ihrer normalen Bewegungsphase keine Nachteile.

Das Vorrücken nach dem Gefecht ist freiwillig, die Entscheidung für ein Vorrücken muß aber vor der Auflösung des nächsten Kampfes erfolgen.

Die Bewegungspunkte, die beim Vorrücken ausgegeben werden, hindern

die Figur nicht, sich während der folgenden eigenen Bewegungsphase normal zu bewegen.

7.4 Einschränkungen für Kämpfe

Es ist nicht möglich, gegen eine andere Figur zu kämpfen, wenn sie sich hinter einer Mauer befindet. Allgemein kann man sagen, daß ein Kampf immer dann nicht möglich ist, wenn die Figur ein Feld angreifen möchte, das sie gar nicht betreten kann. Beispiel: Eine Figur auf einer Leiter kann nur eine feindliche Figur angreifen, die sich auf der Brustwehr befindet, an die die Leiter angelehnt ist.

8. EINSCHRÄNKUNGEN FÜR SCHÜSSE UND DECKUNG

8.1 Dickicht

Es ist möglich, in und durch Dickichtfelder zu schießen. Eine Figur genießt leichte Deckung, wenn sie sich in einem Dickichtfeld befindet oder wenn die Schußlinie ein Dickichtfeld durchquert.

8.2 Bäume

Wenn sich zwischen dem Schützen und dessen Ziel ein Baum befindet, dann ist der Schuß nicht möglich. Es ist allerdings möglich, auf ein Ziel zu schießen, das sich in einem Baumfeld befindet, wenn sich zwischen dem Feld des Schützen und dem Zielfeld kein Baum befindet.

8.3 Hänge

Hangfelder blockieren die Schußlinie nicht. Dies trifft dann nicht zu, wenn die Schußlinie eine Hangkante durchquert. Wenn die Schußlinie eine Hangkante durchquert, dann ist der Schuß nur dann möglich, wenn die Figur, die sich tiefer befindet, mindestens genau so weit von der Hangkante entfernt steht wie der Schütze. Wenn sich die tiefer postierte Figur näher zu der Hangkante befindet als die andere Figur, dann ist der Schuß **nicht** möglich. **Ausnahme:** Der Schuß ist dann möglich, wenn die Figur, die sich tiefer befindet, auf einem Hangfeld steht. In einem solchen Fall können beide Figuren aufeinander schießen.

Wenn die Schußlinie eine Hangkante durchquert, dann genießt die betroffene Figur leichte Deckung, wenn sie sich auf einer Hangkante befindet.

Es ist zu beachten, daß bei der Berechnung der Distanz das Hangfeld gezählt wird, während bei Schüssen von Brustwehrfeldern das Brustwehrfeld nicht mitgerechnet wird, sondern die Entfernung wird von der Mauer an berechnet.

9. SONDERREGELN FÜR FIGUREN ZU PFERD

9.1 Deckung für Berittene

Eine Figur zu Pferd besetzt zwei Felder. Wenn die beiden Felder nicht die gleiche Deckung bieten, dann wird davon ausgegangen, daß sich der Reiter immer in dem Feld befindet, das ihm mehr Deckung bietet.

Beispiel: Eine Figur zu Pferd befindet sich in einem "Ebenefeld" und in einem "Dickichtfeld". Sie besitzt folglich leichte Deckung.

9.2 Bewegungseinschränkungen

Die folgenden Geländearten sind für Pferde und deren Reiter unpassierbar: Brustwehrfelder, Leitern, Türen und Eingänge zum Burgfried oder zu den Burgtürmen, Graben (gefüllt oder leer), zerstörte Mauerfelder, Bäume und Zelte und alle Felder, in denen sich Belagerungsmaschinen befinden.

Was die Schützengrabenfelder betrifft, so können Reiter diese wohl überqueren, selbst wenn sich eine Figur auf dem Feld befindet. (Dies ist also eine Ausnahme zu der Regel, die besagt, daß es verboten ist Felder zu überqueren, die von lebenden, feindlichen Figuren besetzt sind (siehe 1.61).)

9.3 Auf- und Absteigen

Für das Auf- oder Absteigen eines Pferdes benötigt ein Reiter eine ganze Runde. Um auf ein Pferd zu steigen, muß sich die Figur neben dem Pferd befinden.

Nur Ritter können auf im Kampf gefangene Pferde steigen. Wenn ein Ritter von seinem

Pferd absteigt oder auf ein Pferd steigt, dann müssen die Spielsteine, die das Pferd und den Ritter einzeln darstellen, mit dem Spielstein, der beide darstellt eingetauscht werden.

Ein verwundeter Ritter kann weder von einem Pferd absteigen, noch kann er auf ein Pferd steigen.

9.4 Reiter ohne Pferd

Pferde, die keinen Reiter haben, bewegen sich so lange nicht, bis sie an den Zügeln geführt werden oder bis sie von einem Reiter bestiegen werden.

Um ein Pferd am Zügel zu führen reicht es schon, eine beliebige Figur - auch verwundete - angrenzend zu dem Pferd zu bringen. Die Figur kann ihre Bewegung beenden, wobei das Pferd ihr folgt, als wäre es eine Erweiterung des Spielsteins, die es führt.

9.5 Schüsse und Nahkämpfe gegen Pferde und Reiter

Wenn ein Reiter aufgrund eines Nahkampfes oder Schusses von einem Pferd gewofen wird, dann wird der entsprechende Spielstein - tot, bewußtlos oder verwundet - vom eigenen Spieler auf ein Feld neben dem Pferd gelegt. Das Pferd bleibt an Ort und Stelle (als eigener Spielstein, lebendig oder tot, je nach Gefechtsergebnis).

Wenn ein Spieler ein Pferd angreifen möchte, dann entspricht die Vorgehensweise der eines Angriffes gegen eine Figur zu Pferd, wobei Ergebnisse, die eine Verwundung des Reiters nach sich ziehen, ignoriert werden.

Anmerkung: Pferde ohne Reiter haben einen Verteidigungsfaktor von 1.

Wichtig: Figuren zu Pferd, die in einen Nahkampf verwickelt sind, befinden sich auf dem Gelände (sie besetzen ja zwei Felder), das für sie am wenigsten vorteilhaft ist.

10. WAGEN UND ZUGTIERE

10.1 Allgemein

Wägen müssen durch Tiere gezogen werden. Zugtiere, Pferde oder Ochsen, müssen sich immer wie in der Abbildung gezeigt in einem der vorderen Felder des Wagens befinden.

Zugtiere werden genauso bewegt wie Pferde ohne Reiter (siehe 3.34) und haben die gleichen Einschränkungen zu beachten wie diese. Die beiden Felder, die durch einen Wagen besetzt werden, blockieren für Figuren auf gleicher Höhe die Schußlinie.

Es wird von einer Figur eine ganze Runde benötigt, um ein Zugtier ein- oder auszuspannen, ob das Tier nun tot oder lebendig ist.

10.2 Schuß und Kampf gegen Zugtiere

Wenn sich ein Spieler dazu entscheiden sollte, ein Zugtier anzugreifen, dann wird dieser Kampf so aufgelöst, als ob er gegen eine berittene Figur kämpfen würde, wobei natürlich die Ergebnisse, die den Reiter betreffen ignoriert werden.

Zu beachten: Die Zugtiere haben in der Verteidigung einen Gefechtswert von 1.

11. HEILUNG VON WUNDEN

In Szenarien, die sich über mehrere Tage erstrecken, ist es eventuell möglich, daß Figuren von ihren Wunden geheilt werden. Am Ende jedes Belagerungstages wird für jede neu verwundete Figur gewürfelt und die Heilungstabelle auf dem Belagerungsblatt zu Rate gezogen. Danach wird der Zeitpunkt notiert, wann die Figur die Verwundungen überwunden hat. Am Morgen des besagten Tages und unter der Bedingung, daß die Figur nicht vorher in einem Kampf getötet wurde, wird der Marker der verwundeten Figur mit dem Marker der Figur bei vollen Kräften ausgetauscht.

WAHLREGELN

Die Spieler können eigene Wahlregeln erfinden und die Welt von SIEGE ein bißchen bereichern. Wir schlagen hier zwei Wahlregeln vor. Sie finden andere Wahlregeln in CRY HAVOC, ein Spiel, das mit SIEGE kombiniert werden kann und dem die gleiche Epoche zu Grunde liegt.

PANIK UND FLUCHT

Wenn eine Figur getötet wird, besteht die Wahrscheinlichkeit, daß Figuren aus dem gleichen Lager in einem bestimmten Radius von Panik ergriffen werden. Panik erfaßt nicht alle im Spiel repräsentierten Figuren, die im Spiel in drei Gruppen eingeteilt werden können, gleich: Ritter, Soldaten und Bauern (oder Zivilisten).

Ritter sind ohne Furcht und werden deswegen nie von Panik erfaßt. Ein Soldat kann dann von Panik erfaßt werden, wenn **innerhalb von drei Feldern** ein Ritter oder ein Soldat getötet wird. Bauern oder Zivilisten können dann von Panik erfaßt werden, wenn irgendeine Figur **innerhalb von drei Feldern** getötet wird. Der Tod einer gegnerischen Figur kann natürlich unmöglich dazu führen, daß eigene Figuren von Panik erfaßt werden.

Jedesmal, wenn eine eigene Figur getötet wird, dann würfelt der betroffene Spieler und konsultiert die weiter unten abgebildete Tabelle. Das Ergebnis tritt sofort in Kraft.

Paniktabelle

Würfelwurf	Folgen
1-5	Keine Auswirkung
6	Panik ! 1 Figur betroffen
7	Panik ! 2 Figuren betroffen
8	Panik ! 3 Figuren betroffen
9	Flucht ! 3 Figuren betroffen
10	Flucht ! 6 Figuren betroffen

Der Spieler wählt selbst, welche Figuren von einem Ergebnis betroffen werden. Er

legt einen Spielstein PANIK oder FLUCHT (PANIC oder ROUT auf Engl.) auf jede Figur. Nur Figuren, die sich innerhalb von drei Feldern der getöteten Figur befinden, können von Panik oder Flucht ergriffen werden. Es ist möglich, daß die Anzahl der Figuren innerhalb dieses Gebietes kleiner ist als die Anzahl, die vom Ergebnis vorgeschrieben wird. Umgekehrt kann der Spieler aber alle Figuren, die sich innerhalb dieses Radius befinden freiwillig in Panik versetzen, auch wenn diese Anzahl die Zahl vom Ergebnis überschreitet.

Auswirkungen der Panik

Eine Figur, die in Panik ist, muß sich sofort drei Felder zurückziehen, wobei sie versuchen muß, sich vom Gegner zu entfernen. Wenn sich einer der Belagerer bereits im Inneren der Burg befindet und in Panik gerät, dann muß er versuchen, sich zu dem nächstgelegenen Ausgang zu bewegen: einer Bresche in einer Mauer, einer angelehnten Leiter, einem Belagerungsturm, oder der herabgelassenen Zugbrücke. Dieser Rückzug kann über von eigenen Figuren besetzte Felder führen, aber nicht in Felder, die angrenzend zu feindlichen Figuren in Angriffsposition sind. Wenn ein normaler Rückzug nicht möglich ist, dann wird ,die sich in Panik befindende Figur, verwundet.

Der Rückzug in Folge einer Panik beeinflusst nicht die Bewegungsfähigkeit der Figur in der nächsten Bewegungsphase.

Figuren in Panik können nicht angrenzend zu gegnerischen Figuren ziehen. Wenn sie angegriffen werden sollten, erhält die angreifende Seite folgende Vorteile: Die Kampfverhältnisspalte wird um 1 nach rechts zu Gunsten des Angreifers verschoben und Ergebnisse, die den Angreifer betreffen werden ignoriert.

Eine Person ist dann nicht mehr in Panik, wenn eine der beiden Situationen eintreten sollte:

- ein Ritter oder Sergeant befindet sich in einem der sechs angrenzenden Felder der betroffenen Figur.

- die nächste feindliche Figur ist mindestens sechs Felder von der betroffenen Figur entfernt.

Sobald eine der beiden oben beschriebenen Situationen eintritt, wird der PANIK-Marker entfernt.

Auswirkungen der Flucht

Eine Figur auf der Flucht verhält sich wie eine Figur, die in Panik geraten ist - mit folgenden Ergänzungen:

- eine Figur auf der Flucht zieht sich so weit zurück wie es ihre Bewegungskapazität erlaubt, wobei Geländeeinflüsse berücksichtigt werden müssen. Jede Runde zieht sich die Figur um ihre gesamte Bewegungskapazität zurück, wobei sie versuchen muß, sich von feindlichen Figuren zu entfernen.

- eine Figur flieht so lange bis sich ein Ritter oder Sergeant aus der eigenen Partei am Ende einer Bewegungsphase angrenzend befindet. Wenn dies eintritt, wird der Marker FLUCHT entfernt.

Verlassen der Karte

Figuren, die aus Gründen der Panik oder Flucht die Karte verlassen haben, können die Karte nicht mehr betreten. Wenn sie nicht verwundet sind, zählen Figuren, die die Karte verlassen haben, nicht zu der Verlustrechnung am Ende einer Partie.

Wichtige Anmerkung

Eine Figur, die von der Panik erfaßt wurde, befindet sich automatisch im Fluchtzustand, wenn erneut eine eigene Figur in einem Radius von drei Feldern getötet wird und sie somit ein zweites mal riskieren sollte, von der Panik erfaßt zu werden.

RICHTIG ZIELEN

Diese Regel teilt sich in zwei Kategorien. Die erste beinhaltet Figuren, die Schützen betrifft, die ihr Ziel verfehlen, das sich mit einer eigenen Figur in Kontakt befindet. Diese Regel annulliert also die Regel, die besagt, daß Schüsse gegen feindliche Figuren angrenzend zu eigenen Figuren verboten sind (siehe § 1.44 und §2.43). Die zweite beinhaltet Regeln für die individuelle Fähigkeit von Schützen.

Errare humanum est

Im Mittelalter herrschte bei Kämpfen oft ein großes Durcheinander, welches dadurch verstärkt wurde, daß es noch keine Uniformen gab. Um diesen Zustand zu reflektieren wird jedesmal ermittelt, ob eine eigene angrenzende Figur getroffen wurde, wenn das ursprüngliche Ziel verfehlt wurde (Ergebnis "verfehlt" auf der Tabelle). Dazu wird die unten abgebildete Tabelle nach einem Würfelwurf betrachtet. Diese Regel wird nur dann angewandt, wenn sich die Figur aus dem eigenen Lager in einem der sechs angrenzenden Felder und auf der gleichen Höhenstufe befindet. Wenn sich mehrere Figuren aus dem eigenen Lager angrenzend zu dem ursprünglichen Ziel befinden sollten, dann wird gelost, welche von ihnen aus Versehen getroffen wird. Falls die Schußlinie durch ein Hindernis blockiert wird, kann die Figur natürlich nicht getroffen werden.

Tabelle für Fehlschüsse

Die Veränderungen für einen Schuß

von 1 bis 7: der Pfeil oder der Bolzen fliegt an den bedrohten Figuren vorbei ohne eine davon zu treffen.

8, 9 und 10: eine eigene angrenzende Figur wird durch den Schuß aus Versehen verwundet

Um die Fähigkeiten der individuellen Schützen aufzuschlüsseln, teilen die Spieler jedem Schützen eine Ziffer von -3 bis +3 zu. Die Summe der zugeteilten Ziffern muß 0 betragen, sowohl die Summe für die Kurz- und Langbogenschützen als auch für die Armbrustschützen. Diese Ziffer wird jedesmal von dem Würfelergebnis des Schützen subtrahiert bzw. zu dem Ergebnis addiert, sowohl bei normalen Schüssen als auch bei Fehlschüssen, bei denen ermittelt wird, ob aus Versehen eine eigene Figur getroffen wurde. Diese Veränderungen kommen zu den gewöhnlichen Veränderungen hinzu.

Achtung: Wenn die Ziffern für die verschiedenen Fähigkeiten der Schützen einmal verteilt sind, dann können sie im Laufe der Partie nicht mehr geändert werden.

WIE SPIELT MAN CRY HAVOC ? (kurze Regelzusammenfassung)

Die Siegbedingungen der jeweiligen Szenarien helfen bei der Ermittlung der siegreichen Seite am Ende der Partie.

Bewegungen

Die blaue Ziffer auf den Spielsteinen gibt die Zahl der Bewegungspunkte, über die jede Figur jede Runde verfügt, an. Eine Figur kann alle, einen Teil oder gar keine ihrer Bewegungspunkte ausgeben, um ihre Position in jedweder Richtung zu verändern. Gemäß dem Schwierigkeitsgrad des Geländes, benötigt die Figur mehr oder weniger Bewegungspunkte für das Betreten von Feldern (siehe Geländetabelle). Es ist zu beachten, daß bestimmte Geländetypen unpassierbar sind, oder daß bestimmte Bedingungen erfüllt werden müssen, die von der Realität abgeleitet sind, damit eine Figur das eine oder andere Feld betreten kann. Um die Brustwehrfelder zu betreten, müssen Treppen oder eine Leiter bestiegen werden, eine berittene Figur kann den Burggraben nicht betreten, etc...

Fähigkeit der Schützen

Kämpfe

Um angreifen zu können, muß sich eine Figur in einem Feld angrenzend zu einer feindlichen Figur befinden. Auf der Rückseite des Szenariobüchleins sind besondere Einschränkungen für Kämpfe aufgeführt.

Die Kämpfe werden mit Hilfe eines zehneitigen Würfels aufgelöst, der von 0 bis 9 numeriert ist (die 0 entspricht der 10). Aber das Gefechtsergebnis hängt auch von dem Verhältnis der Angriffspunkte (rote Ziffer) und der Verteidigungspunkte (schwarze Ziffer) ab. Diese beiden Ziffern werden miteinander verglichen und es wird ein Gefechtsverhältnis

Angreifer / Verteidiger gebildet, das einer der Kampfpunkteverhältnis-Spalten auf der Kampftabelle entspricht. Der Würfel dient dann dazu, um eines der 10 möglichen Ergebnisse der entsprechenden Spalte zu ermitteln.

Beispiel: Ein Ritter mit 24 Angriffspunkten greift einen Soldaten mit 7 Verteidigungspunkten an. Das Punkteverhältnis ist also 24 gegen 7, das entspricht 3,4 zu 1, da aber Brüche immer zu Gunsten des Verteidigers abgerundet werden, ergibt dies ein 3 zu 1 (man wählt also die 3/1 Spalte der Kampftabelle gegen Figuren zu Fuß).

Der Spieler, der den Ritter kontrolliert würfelt einmal mit dem zehneitigen Würfel und erhält eine 2, das Kampfergebnis ist ein "D" = der Verteidiger ist bewußtlos. Der Spielstein des Soldaten wird einfach umgedreht. Wenn der Angreifer eine 7 gewürfelt hätte, dann wäre das Ergebnis ein "A" gewesen und der Ritter wäre verwundet gewesen.

Es ist zu beachten, daß das Gefechtsverhältnis verändert werden kann, wenn mehrere Figuren gleichzeitig dieselbe Figur angreifen und wenn sich die beteiligten Figuren auf unterschiedlichem Gelände befinden.

Schüsse

Wenn festgestellt worden ist, daß ein Schuß möglich ist, hängt dessen Wirkung von der benutzten Schußwaffe (Kurz- oder

Langbogen, Armbrust oder Ballista), aber auch von der Entfernung des Schützen und der Deckung des Ziels ab. Es ist offensichtlich, daß die Erfolgchancen größer sind, wenn sich das Ziel in offenem Gelände nicht weit entfernt befindet, als wenn es sich weit entfernt hinter einem Baum versteckt... Wie bei den Kämpfen, wird hier gewürfelt, um das Ergebnis des Schusses zu erfahren (siehe Schußtabelle). Es ist zu beachten, daß Ritter besser geschützt sind, auch wenn sie zu Fuß sind, und daß verwundete Schützen schlechter schießen.