



Siege

Belagerung

Regeln und Szenarien

SIEGE - Belagerung

Zusammenfassung		Seite
Einführung		1
Abschnitt 1	1.1 Geländearten, Burgkarte	2
	1.2 Spielablauf	3
	1.3 Schuß mit dem Bogen oder der Armbrust	4
	1.4 Schuß einschränkungen	4
	1.5 Deckung	6
	1.6 Bewegung	7
	1.7 Kampf	7
	1.8 Spezielle Ausrüstung: Zugbrücke	9
	1.9 Spezielle Ausrüstung: Sturmleitern	9
Abschnitt 2	2.1 Besonderes Gelände	11
	2.2 Die Spielsteine "aufgefüllter Graben" (fossé comblé)	11
	2.3 Die Spielsteine "zerstörte Mauer" (muraille démolie)	11
	2.4 Spezielle Ausrüstung: Belagerungsturm	12
Abschnitt 3	3.1 Geländearten, Lagerkarte	14
	3.2 Einschränkungen von Schüssen und Deckung	14
	3.3 Sonderregeln für Figuren zu Pferd	15
	3.4 Spezielle Ausrüstung: Balista	16
	3.5 Feuer: Löschen bzw. Legen von Feuer	16
Abschnitt 4	4.1 Zerstören der Mauer des Schlosses	18
	4.2 Spezielle Ausrüstung: Onager und Katapult	19
	4.3 Spezielle Ausrüstung: Widder	19
Abschnitt 5	5.1 Wagen und Zugvieh	21
	5.2 Spezielle Ausrüstung: Schutzschilde	21
	5.3 Feuer: Brennende Pfeile und kochendes Öl	22
	5.4 Heilung von Wunden	22
Optionelle Regeln	Panik und Flucht	23
	Richtig zielen	24
	Regelzusammenfassung	26

Einführung

Das Spiel SIEGE ist gleichzeitig eigenständig spielbar wie auch in der Verbindung mit CRY HAVOC. 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 SIEGE vertraut zu machen.

ABSCHNITT 1

1.1 GELÄNDEARTEN, BURGGARTE

Aussehen	Bezeichnung	Bewegungspunktkosten pro Feld	Deckungsart	Einfluß des Geländes auf Kämpfe
	Burgmauer	nicht passierbar	voll	Kämpfe unmöglich
	Schießscharte	1 zu Fuß (von außen nicht passierbar)	schwer	+ (Kämpfe durch Schießscharten)

Wall	1 4 von einer Leiter	schwer	sind nicht möglich) 0
Treppe	2 zu Fuß (für Pferde unpassierbar)	keine	-
Turm- oder Burgfriedpforte	1 zu Fuß (für Pferde unpassierbar)	mittel (voll für die Burgfriedpforte)	-
Innere eines Turms oder Burgfrieds	1	gemäß der Position des Schützen	+
Graben	1 zu Fuß, von Grabenfeld zu Grabenfeld, wenn nicht, dann 4. Für Pferde unpassierbar	keine	-
Ebenes Gelände	1	keine	0

SPEZIELLE AUSRÜSTUNG

Aussehen	Bezeichnung	Bewegungspunktkosten pro Feld	Deckung	Einfluß des Geländes auf Kämpfe
	Zugbrücke	1	keine	0
	Sturmleiter vertikal	3 zu Fuß (für Pferde unpassierbar)	keine	0

Zu Beachten: Figuren, die sich mit einem Ausrüstungsgegenstand in einem Feld befinden, beachten das natürliche Gelände des Feldes nicht. Wie man später noch sehen wird, hat die Deckung eines Feldes Einfluß auf Schüsse aus der Distanz, und das Gelände verschafft einen Vor- (+) oder Nachteil (-) bei Kämpfen von Mann gegen Mann.

1.2 SPIELABLAUF

Bei SIEGE 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.

1.21 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.

1.3 BOGEN- ODER 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 jeder 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.

Zu beachten: Das Spiel SIEGE ist eine dreidimensionale Simulation. Auf der Rückseite des Szenarioheftchens befindet sich eine Tabelle, die die verschiedenen Höhenstufen der einzelnen Geländearten darstellt und eine Zusammenfassung der Einschränkungen für Schüsse, wenn sich der Schütze und sein Ziel nicht auf der gleichen Höhenstufe befinden sollten.

1.4 SCHUSSEINSCHRÄNKUNGEN

1.41 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.

1.42 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)

1.43 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.

1.44 Schuß von Brustwehren und Schießscharten

Wenn eine Figur von einer Brustwehr auf ein Ziel außerhalb der Burg schießt, wird die Schußlinie von der Mitte der Wehr ermittelt und nicht von der Mitte des Feldes. Das gleiche gilt auch für eine Figur, die durch eine Schießscharte nach außen schießt. Auch hier wird die Schußlinie von der Mitte der Öffnung festgestellt. In allen anderen Fällen wird die Schußlinie normal bestimmt. In dem Spiel SIEGE befinden sich Figuren in dem Burgfried auf einer höheren Ebene als Figuren auf den Brustwehren oder Türmen und diese wiederum befinden sich auf einer höheren Ebene als Figuren in anderem Gelände, mit Ausnahme der Figuren, die sich auf der Spitze von Sturmleitern oder Belagerungstürmen befinden. Ein Schütze braucht, wenn er sich auf einem Brustwehrfeld befindet, gegnerische Figuren und andere Hindernisse, die tiefer postiert sind, in einem Radius von 8 Feldern für die Schußlinienermittlung nicht mehr beachten. Das gleiche gilt, wenn der Schütze durch eine Schießscharte des Burgfrieds schießt, allerdings in einem Radius von 12 Feldern. Der Schuß ist allerdings nicht möglich, wenn sich neben dem Ziel und auf gleicher Höhe wie das Ziel eine Figur aus dem eigenen Lager befindet (wenn Sie allerdings meinen, ihre Schützen seien Eliteschützen, dann können sie auch die von uns vorgeschlagene optionelle Regel auf Seite des Büchleins anwenden). Außerdem genießen Figuren, die sich im oben beschriebenen Radius befinden, keine Deckung mehr in Dickicht und Böschung (siehe Abschnitt 3).

Achtung! Bäume, Belagerungstürme, der Burgfried und Türme blockieren weiterhin die Schußlinie. Es ist allerdings möglich, vom Burgfried über Rammen, Türme und Belagerungstürme aus auf Figuren zu schießen, die sich tiefer als der Schütze und mindestens so weit vom Hindernis befinden wie der Schütze selber. Für die Berechnung der Entfernung, wenn Brustwehrfelder betroffen sind,

.....
(siehe Abbildung oben auf Seite...)

1.45 Schüsse auf Figuren, die sich auf einer Brustwehr oder hinter einer Schießscharte befinden

In einem Fall, in dem es möglich ist, von oben nach unten zu schießen, kann man auch von unten nach oben schießen - allerdings gibt es hier zwei Ausnahmen: 1.) Um auf eine Figur hinter einer Schießscharte zu schießen, muß der Schütze eine exakte Schußlinie zu der Öffnung haben; 2.) Figuren, die sich im Burggraben befinden, können nicht auf Figuren schießen, die sich auf einem Brustwehrfeld oder hinter einer Schießscharte befinden.

Das folgende Beispiel erläutert die verschiedenen Fälle aus den Regeln 1.44 und 1.45:

(Illustration)

Figur A kann vom Burgfried aus auf G und D schießen, aber nicht auf C, da sich C nur ein Feld von der Burgmauer entfernt befindet, A aber 2 Felder. A kann auch nicht auf E und F schießen, da sich diese zu nah am Turm befinden. Von der Brustwehr aus kann B auf C,G,D und E schießen, aber nicht auf F, da die Schußlinie die Mauer des Burgturms streift. Umgekehrt können C, D, G und E auf B schießen, der schwere Deckung genießt. G und D können auch auf A schießen (schwere Deckung), da sie in der geraden Linie zu der Öffnung der Schießscharte stehen. Wenn sich eine Figur hinter der Schießscharte vom Burgturm befinden würde, dann könnte nur Figur E auf diese schießen, und zwar nur auf die mittlere. Wenn B eine feindliche Figur wäre, die in die Burg eingedrungen ist, dann könnte A auf sie schießen, wobei B dann keinerlei Deckung besitzen würde. Wenn D eine eigene Figur wäre, dann könnten weder A noch B auf G schießen.

1.46 Schuß gegen Figuren im Burggraben

Figuren, die sich hinter einer Turmschießscharte oder auf der Brustwehr befinden, können dann in den Burggraben schießen, wenn die Schußlinie die Mauer nicht streift. Die Möglichkeit, durch eine Schießscharte des Burgfrieds zu schießen ist eher selten, da die Figuren im Burggraben meistens zu nahe an der Burgmauer sind. Figuren, die sich außerhalb der Burg befinden, und die in den Graben schießen wollen, müssen sich entweder selbst im Graben befinden oder auf einem Feld, das am Rand des Grabens liegt. Da der Graben tief genug ist, können Figuren am Rand des Grabens auch über andere Figuren, die sich im Graben befinden, hinüberschießen.

(Illustration)

Im Beispiel können A und E auf alle anderen Figuren schießen. B aber kann nicht auf D und C schießen. D und C können aber auch nicht auf B schießen - allerdings auch nicht auf E, da sie sich im Graben befinden.

1.5 DECKUNG

1.51 Brustwehren und Schießscharten

Figuren, die sich auf Brustwehr- oder Schießschartenfeldern befinden, genießen schwere Deckung, wenn die Schußlinie die Mauer der Brustwehr, hinter der sich die Figuren befinden, oder die Öffnung der Schießscharte durchquert.

1.52 Das Innere der Burg

Wenn die Zugbrücke oben sein sollte, genießen alle Figuren innerhalb der Burg volle Deckung gegen Schüsse von außen, wenn sie sich nicht auf einer Brustwehr oder hinter einer Schießscharte befinden. Die einzigen Ausnahmen zu dieser Regel sind in Abschnitt 2 erklärt (siehe 2.32 und 2.43).

1.53 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 entsprechendem Türfeld befinden sollte.

1.54 Eingangstür zum Burgfried

Eine Figur, die sich in einer Tür zum Burgfried befindet, genießt volle Deckung. Die Tatsache, daß kein Pfeil oder Bolzen diese Tür durchdringen kann, wird damit erklärt, daß diese Tür besonders robust gebaut ist.

1.55 Graben

Figuren in einem Graben genießen überhaupt keine Deckung.

1.56 Mauern

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

1.57 Zugbrücke

Wenn die Zugbrücke herabgelassen wird, dann besitzen die Figuren, die sich an den beiden Gebäudeecken befinden, schwere Deckung gegen Schüsse von außen. Wenn die Zugbrücke hochgezogen ist, dann besitzen die Figuren im Inneren volle Deckung.

1.6 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.

1.61 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. Mauern und Schießscharten können überquert werden. Um den Burgfried oder einen Burgturm zu betreten, muß dies durch eine Tür geschehen. Die Schießschartenfelder sind nur vom Inneren eines Gebäudes her betretbar.

3. Die Brustwehrfelder sind von außerhalb der Burg nicht passierbar, es sei denn, eine Sturmleiter ist an dieses Mauernfeld angelegt (oder auch ein Belagerungsturm, siehe Abschnitt 2). Die Brustwehrfelder sind durch Treppen im Inneren der Burg erreichbar.

4) 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.

5) 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.

1.62 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.

1.7 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.

1.71 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.

1.72 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 unvorteilhaftem (-) Gelände, dann werden beide Angreifer so behandelt, als ob sie sich auf dem unvorteilhaftem (-) 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.

1.73 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.

1.74 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.

ZU BEACHTEN: Das Spiel SIEGE ist eine dreidimensionale Simulation. Auf der Rückseite des Szenarioheftchens befindet sich eine Tabelle, die die verschiedenen Höhenstufen der einzelnen Geländearten darstellt und eine Zusammenfassung der Einschränkungen für Schüsse, wenn sich der Schütze und sein Ziel nicht auf der gleichen Höhenstufe befinden sollten.

1.75 Sonderfall: Die Pforte zum Burgfried

Eine Figur, die sich außerhalb des Burgfrieds befindet und eine Figur angreifen möchte, die sich in der Pforte befindet, befindet sich auf unvorteilhaftem Gelände (Gelände (-) anstelle von (0)).

1.8 SPEZIELLE AUSRÜSTUNG: ZUGBRÜCKE

Um die Zugbrücke zu senken oder hochzuziehen ist es erforderlich, daß sich eine Figur auf dem Feld der Winde befindet (Turm am südlichen Eingang). Diese Figur darf eine Runde lang weder schießen, kämpfen noch sich bewegen, um die Winde bedienen zu können. Am Ende der entsprechenden Runde wird der Marker der Zugbrücke entfernt, wenn die Zugbrücke gesenkt war. Wenn sie hochgezogen war, dann wird der Marker auf den durch Striche eingerahmten Abschnitt auf der Karte gelegt.

Eine Figur, die sich auf der heruntergelassenen Zugbrücke befindet, während diese hochgezogen wird, stürzt in ein angrenzendes Burggrabenfeld (der Spieler, der die Figur kontrolliert, entscheidet, in welches Feld die Figur stürzt). Die Figur ist in Folge des Sturzes bewußtlos. Wenn die Figur allerdings schon bewußtlos oder verwundet war, verunglückt sie tödlich.

1.9 SPEZIELLE AUSRÜSTUNG: STURMLEITERN

1.91 Transport und Anlehnen

Eine Sturmleiter kann von zwei beliebigen Figuren transportiert werden. Zu diesem Zweck nimmt man den Spielstein, der die Sturmleiter horizontal abbildet und stellt die beiden Figuren darauf. Figuren, die eine Leiter tragen, können weder schießen noch angreifen. Ihre Bewegungskapazität ist um zwei Punkte verringert.

Wenn eine der beiden Figuren (oder beide) am Fuß einer Mauer ankommen, ist es möglich, die Sturmleiter aufzustellen. Man tauscht nun den Spielstein der 'horizontalen Leiter' mit dem Spielstein der 'vertikalen Leiter' aus und setzt diesen auf ein Feld, das angrenzend zu einem der Felder ist, das angrenzend zu dem Spielstein der 'horizontalen Leiter' war. Man richtet die Sturmleiter in Richtung der Mauer aus.

Es ist zu beachten, daß an Türme keine Sturmleitern angelegt werden können. Das gleiche gilt auch für die beiden Türme, die die Zugbrücke umgeben.

1.92 Änderung der Ausrichtung

Eine angelehnte Leiter kann um ein Feld bewegt oder im gleichen Feld anders ausgerichtet werden, wenn sich angrenzend zu der Leiter zwei Figuren befinden. Jede der Figuren benötigt für diese Aktion zwei Bewegungspunkte. Es ist nicht möglich, eine Leiter zu versetzen oder ihre Ausrichtung zu ändern, wenn sich eine Figur auf der Leiter befindet.

1.93 Bewegung, Schießen und Kampf

Um eine Leiter zu besteigen, benötigt eine Figur 3 Bewegungspunkte. Es ist nicht möglich, ein Feld zu durchqueren, auf dem sich eine aufgestellte Leiter befindet, ohne drei Bewegungspunkte auszugeben.

Ein Schütze, der sich auf einer Leiter befindet, kann nur auf Brustwehrfelder schießen, denen er zugewandt ist. Die Figur im Zielfeld besitzt schwere Deckung.

Figuren auf einer Sturmleiter besitzen überhaupt keine Deckung und befinden sich auf unvorteilhaftem Gelände im Falle eines Kampfes.

Figuren können sich von der Spitze einer Sturmleiter auf ein Brustwehrfeld begeben, wenn sie vier Bewegungspunkte ausgeben oder im Falle eines Vorrückens nach einem Kampf (siehe 1.73).

1.94 Umwerfen von Sturmleitern

Figuren, die sich in einem Brustwehrfeld befinden, das sich angrenzend zu einer angelehnten Sturmleiter befindet, können versuchen, die Leiter umzustoßen, wenn sie nicht schießen und sich auch nicht bewegen. Der Versuch findet während der Kampfphase statt. Der Spieler würfelt :

- von 1 bis 6: er hat die Leiter umgestoßen
- von 7 bis 10: die Leiter bleibt angelehnt

Wenn eine Leiter umgestoßen wird, dann ersetzt man den Spielstein 'vertikale Leiter' mit dem Spielstein 'horizontale Leiter'. Der Spieler, der die Leiter umgeworfen hat, plaziert diesen Spielstein so, daß sich die eine Hälfte des Spielsteins in dem Feld befindet, in dem vorher die angelehnte Leiter stand. Falls

sich eine Figur auf der Leiter befand, dann stürzt diese natürlich auch und wird vom eigenen Spieler auf ein Feld plaziert, das sich angrenzend zu der aufgestellten Leiter befindet. Die Brustwehrfelder sind hier natürlich ausgenommen.

Die gestürzte Figur kann so also auf eine andere Figur oder auf die Leiter, die eben umgestoßen wurde, gesetzt werden. Die Figur verletzt sich automatisch bei dem Sturz, wenn sie auf eine andere Figur stürzt, dann wird diese bewußtlos. Eine Figur, die bereits verwundet oder bewußtlos war, stirbt. Stürzende Leitern haben keine Auswirkung, wenn sie eventuell auf Figuren fallen.

STOP ! LESEN SIE NICHT WEITER !

Sie können nun das erste Szenario spielen und die eben gelesenen Regeln in die Praxis umsetzen.

ABSCHNITT 2

2.1 SPEZIELLES GELÄNDE

Aussehen	Bezeichnung	Bewegungspunktkosten pro Feld	Deckung	Einfluß des Geländes auf Kämpfe
	gefüllter Graben	2 zu Fuß (für Pferde unpassierbar)	keine	0

2.2 DIE SPIELSTEINE 'GEFÜLLTER GRABEN'

Vor dem Sturm auf die Brustwehrfelder plaziert der Belagerer die Spielsteine 'gefüllter Graben' in Felder seiner Wahl. Die Anzahl der Spielsteine 'gefüllter Graben', über die er verfügt, ist bei den Hinweisen zu den einzelnen Szenarien angegeben.

Einen Teil des Burgrabens zu füllen, erleichtert nicht nur die Bewegung der Figuren zu Fuß, sondern ist auch die einzige Möglichkeit, Belagerungstürme und Widder an die Burgmauer zu bringen.

Bei Szenarien, die mehrere Tage einer Belagerung abdecken, werden die Spielsteine 'gefüllter Graben' am Ende jeden Tages entfernt und vor den erneuten Angriffen neu gesetzt.

2.3 DIE SPIELSTEINE 'ZERSTÖRTE MAUER'

2.31 Verfügbarkeit der Spielsteine

Bei Szenarien, die sich nur über einen Tag erstrecken, wie bei Szenario 2, wählt man die Spielsteine und deren Postierung wie bei den Spielsteinen 'gefüllter Graben' aus. Wenn das Szenario allerdings die gesamte Dauer einer Belagerung abdeckt, dann werden die Spielsteine 'zerstörte Mauer' nur dann benutzt, wenn Mauerfelder tatsächlich durch Belagerungsmaschinen zerstört werden (siehe Abschnitt 4).

2.32 Schießen und Deckung

Es ist möglich, in ein zerstörtes Mauerfeld oder durch ein solches zu schießen. Die geöffnete Bresche erlaubt es, ins Innere der Burg zu schießen. Figuren, die sich auf einem zerstörten Mauerfeld befinden, besitzen mittlere Deckung, egal von wo aus sie beschossen werden.

2.33 Bewegung

Wenn ein Spielstein 'zerstörte Mauer' auf ein Feld der Brustwehr, Burgmauer oder Schießscharte gelegt wird, dann kann dieses Feld von allen angrenzenden Feldern betreten werden, es sei denn, der Zugang wird durch eine intakte Mauer blockiert. Es ist so also möglich, von einem Graben- (gefüllt oder nicht) oder Brustwehrfeld zu einem Feld mit einer zerstörten Mauer zu gelangen, wenn die Figur zwei Bewegungspunkte ausgibt.

Um allerdings von einem Feld mit einer zerstörten Mauer zu einem Brustwehr-, Turm oder Burgfriedfeld zu gelangen, müssen drei Bewegungspunkte ausgegeben werden.

2.4 SPEZIELLE AUSRÜSTUNG: BELAGERUNGSTURM

Aussehen	Bezeichnung	Bewegung	Deckung	Kampf
	Belagerungsturm	2 zu Fuß (für Pferde unpassierbar)	Innen: total Außen: leicht	0

Beschreibung: Der Belagerungsturm besetzt drei Felder und besitzt zwei Höhenstufen. Figuren, die sich im Inneren (niedrigere Höhenstufe) des Turms befinden, werden unter den Spielstein gelegt; Figuren, die sich auf der Spitze des Turms befinden, werden auf den Spielstein gelegt.

2.41 Bewegung des Belagerungsgeräts

Wenn sich drei Figuren im Inneren des Turms befinden, dann kann dieser pro Runde zwei Bewegungspunkte weit bewegt werden. Die Bewegung kann nur in gerader Linie erfolgen - nach Vorne oder nach Hinten (siehe Abbildung oben). Zu Beginn des Angriffs führt der Angreifer den Belagerungsturm von einem beliebigen Kartenrand auf die Karte, nachdem er ihn so ausgerichtet hat, wie er es wünscht.

Wenn eine der Figuren, die den Belagerungsturm bedient in einen Kampf verwickelt wurde, kann der Belagerungsturm nächste Runde nicht bewegt werden.

Ein Belagerungsturm kann ausschließlich auf ebenen Feldern oder auf Grabenfelder, die gefüllt wurden, bewegt werden.

2.42 Bewegung im Innern des Belagerungsturms

Ein Belagerungsturm kann bis zu drei Figuren auf der Plattform und zusätzlich drei Figuren, die ihn bedienen, enthalten. Eine Figur, die ein Feld betritt, in dem sich ein Belagerungsturm befindet, muß zwei Bewegungspunkte ausgeben, um dieses Feld zu betreten oder um in das Innere des Turms zu gelangen. Um auf die Plattform zu gelangen, müssen zwei zusätzliche Bewegungspunkte ausgegeben werden. Bewegungen von Feldern zu Feldern auf gleicher Höhenstufe kosten nur einen Bewegungspunkt pro Feld. Jedes Feld im Innern des Belagerungsturms steht in Verbindung miteinander, von Oben nach Unten und umgekehrt.

2.43 Schießen von einem Belagerungsturm

In einem Umkreis von zehn Feldern muß ein Schütze auf einem Belagerungsturm weder andere Figuren noch Hindernisse für seine Schußlinie berücksichtigen, die sich tiefer befinden. Der Schuß ist allerdings nicht möglich, wenn sich angrenzend zu der beschossenen Figur eine Figur aus dem eigenen Lager des Schützen befindet und sich auf der gleichen Höhenstufe befindet (Um die Schüsse mit mehr Realismus aufzulösen, können auch die optionellen Regeln auf Seite ... angewandt werden). Zusätzlich erhalten Zielfiguren im oben beschriebenen Radius keine Deckung mehr, wenn sie sich in Dickicht- oder Hangfeldern (siehe Abschnitt 3) befinden.

Achtung ! : Bäume, der Burgfried und Burgtürme blockieren weiterhin die Sichtlinie. Es ist allerdings möglich, von der Spitze eines Belagerungsturms über Brustwehrfelder ins Innere der Burg zu schießen, wenn sich die beschossene Figur mindestens so weit von der Mauer entfernt befindet wie der Schütze

2.44 Schußbeschränkungen und Deckung

Es ist möglich auf einen Belagerungsturm zu schießen aber nicht durch ihn hindurch.

Figuren auf der Spitze des Belagerungsturms genießen leichte Deckung. Figuren im Innern des Turms genießen totale Deckung, können aber selbst nicht schießen.

2.45 Bewegung und Kampf von einem Belagerungsturm aus

Wenn sich eine Figur auf der Spitze eines Belagerungsturms befindet, dann kann sie sich auf eine angrenzende Brustwehrbewegung, wenn dieses nicht von einer gegnerischen Figur besetzt ist. Die Bewegung von einem Belagerungsturm auf ein Brustwehrfeld oder umgekehrt kostet zwei Bewegungspunkte. Diese Bewegung ist auch möglich in Folge des Vorrückens nach dem Kampf (siehe 1.73).

Figuren, die sich auf der Spitze eines Belagerungsturms befinden, können Figuren auf einem Brustwehrfeld bekämpfen und umgekehrt, wenn sie sich angrenzend zueinander befinden. Kämpfe können auch auf den drei Feldern stattfinden, die die Plattform des Belagerungsturms repräsentieren. Hingegen ist ein Kampf zwischen Figuren, die sich auf verschiedenen Höhenstufen des Turms befinden, nicht möglich.

Figuren, die sich im Innern des Turms befinden, können von angrenzenden Figuren angegriffen werden, die sich auf dem Boden befinden und sie können diese auch angreifen.

2.46 Stapeln von Spielsteinen

Im Innern des Turms und auf dessen Spitze können sich bis zu drei Figuren gleichzeitig befinden, d.h. also, daß sich jeweils ein Spielstein unter einem Drittel des Turms und ein Spielstein über einem Drittel des Turms befinden kann.

STOP ! LESEN SIE NICHT WEITER !

Sie können nun das zweite Szenario spielen und die gelesenen Regeln in die Praxis umsetzen.

ABSCHNITT 3

3.1 GELÄNDEARTEN , LAGERKARTE

Aussehen	Bezeichnung	Bewegungspunktkosten	Deckung	Einfluß des Geländes auf Kämpfe
	Ebene	1	keine	0
	Dickicht	2	leicht	-
	Baum	2 zu Fuß (für Pferde unpassierbar)	leicht	-
	Hang	2	mittel	-
	Zelt oder Teil davon	2 zu Fuß (für Pferde unpassierbar)	leicht	-
	Schützen-graben	1	schwere	+
		können den Graben überqueren, aber nicht anhalten		

3.2 EINSCHRÄNKUNGEN FÜR SCHÜSSE UND DECKUNG

3.21 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.

3.22 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.

3.23 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.

3.24 Zelte

Es ist möglich, in ein Zeltfeld zu schießen aber nicht durch ein Zeltfeld, wenn das Zelt nicht vorher durch Feuer zerstört worden ist. Eine Figur auf einem Zeltfeld genießt leichte Deckung.

3.25 Schützengräben

Es ist möglich, in und durch ein Schützengrabenfeld zu schießen, selbst wenn es besetzt sein sollte. Eine Figur auf einem Schützengrabenfeld genießt schwere Deckung.

3.3 SONDERREGELN FÜR FIGUREN ZU PFERD

3.31 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.

3.32 Bewegungseinschränkungen

Die folgenden Geländearten sind für Pferde und deren Reiter unpassierbar: Brustwehrfelder, Leitern, Türen und Eingänge zum Burgfried oder zu den Burgtürmen, Gräben (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).)

3.33 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.

3.34 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.

3.35 Schüsse und Nahkämpfe gegen Pferde und Reiter

Wenn ein Reiter aufgrund eines Nahkampfes oder Schusses von einem Pferd geworfen wird, dann wird der entsprechende Spielstein - tot, bewußlos 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.

3.4 SPEZIELLE AUSRÜSTUNG: BALLISTA

3.41 Betrieb

Eine Ballista kann jede dritte Runde schießen, in der gleichen Abfolge wie Armbrustschützen. Während dieser drei Runden müssen sich zwei Figuren angrenzend zu der Ballista befinden, damit diese richtig betrieben wird. Mindestens eine von diesen beiden Figuren muß ein Techniker sein. Um das Ergebnis des Schusses kennenzulernen, würfelt man und betrachtet die Feuertabelle unter Berücksichtigung des entsprechenden Zieles.

Anmerkung: Um die abgelaufenen Runden anzuzeigen, ist es ratsam, Marker mit den Zahlen 1, 2 und 3 in den entsprechenden Runden auf die Ballista zu legen.

3.42 Schußbeschränkungen

Es ist nicht möglich, durch ein Feld zu schießen, in dem sich eine Ballista befindet.

3.43 Bewegungseinschränkungen

Eine Ballista kann sobald sie auf die Karte gesetzt wird, nicht mehr bewegt werden. In Szenarien, die sich über mehrere Tage erstrecken, können diese Maschinen vor jedem neuen Angriff neu postiert werden.

Es ist für eine Figur nicht möglich, ein Feld zu betreten, in dem sich eine Ballista befindet.

3.5 FEUER: WIE MAN FEUER LEGT BZW. LÖSCHT

3.51 Feuer legen

Eine Figur kann versuchen, ein Zelt oder eine Belagerungsmaschine in Brand zu setzen, indem sie eine ganze Runde neben dem Feld des entsprechenden Objektes bleibt. Wenn er in der Runde nach dem Erreichen des Objektes sich weder selbst bewegt hat, noch durch einen Gegner gezwungen wurde, sich zu bewegen, dann kann er anstelle eines Schusses oder Nahkampfes versuchen, in ein angrenzendes Feld Feuer zu legen. Während der Nahkampphase legt man einfach einen Feuerspielstein in das betroffene Feld.

Anmerkung: Eine Figur auf einem Brustwehfeld kann auf diese Weise eine angrenzende Belagerungsmaschine nicht in Brand setzen. Um dies zu tun, muß er sich Brandpfeilen bedienen oder kochende Olfässer benutzen, wie es in Abschnitt 5 beschrieben ist.

3.52 Wie sich Feuer ausbreiten kann

Am Ende der Phase des Gegners überprüft der andere Spieler, ob sich Feuer, das er gelegt hat, ausbreitet. Das Feuer kann sich nur dann ausbreiten, wenn sich in den angrenzenden Feldern eine Belagerungsmaschine, ein Teil einer Belagerungsmaschine, ein Zelt oder ein Teil eines Zeltes befindet. Man würfelt einmal für jedes angrenzende Feld, auf das die obigen Kriterien zutreffen und zieht die "Feuertabelle" bei der Spalte "Feuer breitet sich aus" (siehe Spielhilfeblatt) zu Rate. Diese Prozedur kann natürlich nur dann angewandt werden, wenn es der Gegner nicht geschafft hat, das Feuer in seiner Phase zu löschen...

3.53 Wie man Feuer löschen kann

Eine Figur kann versuchen, ein Feuer zu löschen, wenn sie sich angrenzend zu dem Feld befindet, in dem ein Feuer ausgebrochen ist. Jede Figur kann nur einen Lösversuch in eine Richtung pro Runde unternehmen. Es ist möglich, daß mehrere Figuren gleichzeitig versuchen, ein Feuer zu löschen, wenn sie sich alle angrenzend zu dem entsprechenden Feld befinden. Eine Figur darf sich in der Runde, in der sie ein Feuer löschen will weder bewegen, kämpfen noch schießen. Während der Gefechtsphase wird für jeden Versuch, ein Feuer zu löschen auf der "Feuertabelle" unter Spalte "Löschversuch" ermittelt, ob er gelingt.

3.54 Verlassen eines Feldes, in dem ein Feuer brennt und Bewegungseinschränkungen

Wenn sich ein Feuer auf ein Feld ausbreitet, das von einer Figur besetzt ist, muß diese Figur das Feld sofort verlassen, sonst ist die Figur in der folgenden Runde verwundet und in der darauf folgenden tot. Sobald in einem Feld Feuer brennt, ist dieses Feld unpassierbar.

Eine bewußtlose Figur, die sich in einem Feld befindet, in dem ein Feuer ausgebrochen ist, erlangt sofort wieder das Bewußtsein, wenn der Spieler für diese Figur 1-6 würfelt. Würfelt er schlechter, dann wird er ein Opfer der Flammen!

3.55 Feuerschäden

Wenn ein Feuer drei Runden in Folge in einem Feld brennt, sind jegliche Objekte unwiderruflich zerstört. Um sich die bereits verstrichenen Runden zu merken, legt man Marker mit den Zahlen 1, 2 und 3 in die betroffenen Felder.

Anmerkung: Es genügt, wenn ein einziges Feld einer Belagerungsmaschine drei Runden in Folge brennt, um die gesamte Maschine zu zerstören.

STOP ! LESEN SIE NICHT WEITER !

Sie können nun bereits das 3. Szenario spielen und das eben gelesene in die Praxis umsetzen.

ABSCHNITT 4

4.1 WIE BURGMAUERN ZERSTÖRT WERDEN

4.11 Die Mittel der Belagerer

Es gibt drei verschiedene Belagerungsmaschinen, die zu der Zerstörung von Burgmauern benutzt werden können: Katapult, Onager und Widder. Katapulte und Onager schleudern aus großer Entfernung Steinbrocken gegen Mauern und werden in der Regel in den Szenarien außerhalb der Karte plaziert. Die Widder hingegen müssen an die Mauer geführt werden, um diese zu zerstören. Während die Zerstörung der Mauern aus der Distanz jede andere Form von Aktion ausschließt, wird der Widder während eines Angriffs benutzt.

4.12 Das Belagerungsblatt

Auf dem Belagerungsblatt werden die Schäden, die den Mauern beigebracht werden notiert. Es gibt eine Zerstörungstabelle und einen Grundriß der Burg, wo Schäden sofort notiert werden. Die Regeln auf dem Blatt vervollständigen die hier beschriebenen Regeln für die Funktionsweise der verschiedenen Belagerungsmaschinen.

4.13 Verschiedene Schadensstufen

Die Mauern der Burg werden in vier Schritten zerstört:

- 1) Mauer leicht beschädigt
- 2) Mauer beschädigt
- 3) Mauer schwer beschädigt
- 4) Mauer zerstört

Jeder Zerstörungsschritt entspricht einer gelungenen Zerstörung auf der Zerstörungstabelle (Ergebnis D).

Bei der Zerstörung aus der Distanz, ist der Schaden, der der Mauer beigebracht werden kann auf einen Zerstörungsschritt pro Tag begrenzt. Der Gebrauch des Widders hingegen, erlaubt es dem Angreifer mehrere Verlustschritte während eines Angriffs zu erreichen. Wenn es auch so ist, daß mit dem Widder die Zerstörung einer Mauer leichter erscheint und schneller vonstatten geht, so ist der Gebrauch dieser Maschine gefährlicher in der Handhabung und leichter zu neutralisieren.

Solange Mauerfelder nicht vollkommen zerstört sind, bleibt ihre Wirkung auf Kampf, Bewegung und Deckung gleich.

4.14 Folge der Zerstörung

Wenn ein Brustwehr-, Burgmauer- oder Schießschartenfeld zerstört ist, wird auf das entsprechende Feld ein Spielstein "zerstörte Mauer" (siehe Abschnitt 2) gelegt. Wenn sich in dem Moment vollständiger Zerstörung der Mauer eine Figur auf dem entsprechenden Feld befinden sollte, dann wird sie durch die einstürzende Mauer verwundet.

4.2 SPEZIELLE AUSTRÜSTUNG: ONAGER UND KATAPULT

(Illustration)

4.2.1 Gebrauch

Das gleiche Katapult und der gleiche Onager können pro Tag nur ein und dasselbe Mauerfeld unter Beschuß nehmen und zerstören. Diese Maschinen können aber an verschiedenen Tagen auch verschiedene Mauerfelder beschießen. Es ist aber auch möglich, daß mehrere Maschinen am gleichen Tag das gleiche Feld beschießen. Ihre Zerstörungspunkte werden dann zusammengezählt.

Ein Katapult zählt 1 Zerstörungspunkt

Ein Onager zählt 3 Zerstörungspunkte

Der Belagerer bestimmt jeden Tag, welches Feld (oder welche Felder) - Brustwehr, Turm oder Burgfriedfelder - er beschießen will, und wie viele Belagerungsmaschinen er jedem Feld zuteilt. Er zählt dann alle Zerstörungspunkte zusammen, die er auf das entsprechende Feld richtet und konsultiert die entsprechende Tabelle auf dem Spielhilfeblatt. Für jedes beschossene Feld würfelt er einmal. Wenn der Belagerer ein Turm- oder Burgfriedfeld beschießt, dann muß von dem Würfelergebnis 1 abgezogen werden. Dies reflektiert die größere Widerstandsfähigkeit und Dicke der runden Mauern.

Die Mauern des Burgfrieds können nur dann zerstört werden, wenn mindestens eines der drei umliegenden Burgfriedfelder vorher beschädigt worden ist.

Die beiden Mauerfelder, die die Zugbrücke umgeben, werden wie Brustwehrfelder bei ihrer Beschießung behandelt.

4.2.2 Schuß- und Bewegungseinschränkungen

Wenn Katapulte und Onager auf der Karte sind, gelten für diese Maschinen die gleichen Einschränkungen wie für die Ballista (siehe 3.4).

4.2.3 Reparatur von Onagern und Katapulten

Wie der Tabelle auf dem Spielhilfeblatt zu entnehmen ist, kann es sein, daß Onager und Katapulte beim Schießen beschädigt werden (Ergebnis C). Ihre Wirkung kann eingeschränkt oder gar annulliert werden (den entsprechenden Abzug von Zerstörungspunkten teilt der Spieler unter seinen Maschinen auf). Um beschädigte Maschinen zu reparieren wird ein Tag benötigt, egal um wie viele beschädigte Maschinen es sich handelt. Eine Maschine, die repariert wird, kann ihre Zerstörungspunkte nicht einsetzen. Maschinen, die durch Feuer ganz oder teilweise zerstört worden sind, können überhaupt nicht mehr eingesetzt werden.

4.3 SPEZIELLE AUSTRÜSTUNG: WIDDER

Aussehen	Bezeichnung	Bewegungspunktkosten	Deckungsart	Einfluß des Geländes auf Kämpfe
siehe unten	Widder 2 zu Fuß (für Pferde unpassierbar)	total	-	-

4.3.1 Bewegungen der Maschine

Ein Widder wird genauso wie ein Belagerungsturm bewegt (siehe 2.41). Es ist allerdings nicht möglich, daß Figuren auf dem Widder platziert werden, sondern es können lediglich drei Figuren unter dem Spielstein platziert werden (eine Figur pro Feld). Diese drei Figuren sind notwendig, um den Widder zu bewegen und zu bedienen.

4.3.2 Funktionsweise

Sobald ein Widder mit der Frontseite angrenzend zu einem Mauerfeld bewegt wird, kann der Widder in der folgenden Kampfphase eingesetzt werden (4. Spielabschnitt).

Ein Widder ist 9 Zerstörungspunkte wert.

Jede zweite Spielrunde wird einmal gewürfelt, wobei das Resultat C ignoriert wird. Die Schäden, die durch einen Widder entstehen, werden auf dem entsprechenden Spielhilfeblatt notiert. Mit einem Widder können sowohl bereits beschädigte als auch intakte Mauerfelder angegangen werden. Wenn ein Mauerfeld bereits beschossen wurde, dann wird vom Würfelergebnis 1 abgezogen. Ein Widder kann nicht gegen Mauerfelder des Burgfrieds eingesetzt werden.

Wenn man mit einem Widder gegen die Mauerfelder geht, die die Zugbrücke umgeben, dann werden diese wie Brustwehrfelder behandelt.

4.3.3 Schuß- und Bewegungseinschränkungen

Die drei Felder, die der Widder besetzt blockieren die Schußlinie für Figuren, die sich auf der gleichen Höhenstufe befinden.

Figuren, die sich in einem Widder befinden, genießen totale Deckung, können aber ihrerseits nicht schießen.

4.3.4 Widder und Kämpfe

Wenn eine der Figuren, die den Widder bedient in einen Kampf verwickelt wird oder versucht ein Feuer zu löschen, dann kann der Belagerer mit diesem Widder in dieser Runde keinen Zerstörungsversuch unternehmen. Dies ist erst in der nächsten Runde wieder möglich.

Eine Figur unter einem Widder kann angrenzende Felder angreifen und auch von solchen aus angegriffen werden. Wenn eine der drei Figuren, die den Widder bedienen, bewußtlos oder getötet wird, dann kann der Widder solange seine Zerstörungsarbeit nicht fortsetzen, bis die Figur wieder das Bewußtsein erlangt oder im Falle des Todes durch eine andere Figur ersetzt wird.

STOP ! LESEN SIE NICHT WEITER !

In Szenario 4 erwartet Sie eine lange Belagerung...

ABSCHNITT FÜNF

5.1 WAGEN UND ZUGTIERE

5.11 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.

(Illustration)

Der Ochse oder der hintere Teil des Zugpferdes müssen sich in einem der mit einem Kreuz gekennzeichneten Felder befinden.
Es ist zu beachten, daß sich nur die hintere Hälfte des Zugpferdes angrenzend zu dem Wagen befinden muß.

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.

5.12 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.

5.2 SPEZIELLE AUSTRÜSTUNG: BELAGERUNGSSCHIRM

5.21 Bewegungen des Gegenstandes

Eine Figur kann den Schirm mit sich führen, wenn sie sich auf dem gleichen Feld befindet, allerdings ist ihre Bewegungskapazität um 2 verringert. Alle Geländearten, die für Pferde als unpassierbar gelten, sind dies nun auch für die Schirmträger mit der Ausnahme von gefüllten Grabenfeldern.

5.22 Ausrichtung und Deckung des Schirmes

Sobald ein Schirm auf die Karte geführt wird, muß dieser exakt ausgerichtet werden: die Unterseite des Schildmarkers muß entlang einer Sechseckkante gelegt werden (um hier mehr Eindeutigkeit zu besitzen, könnten Ecken der Marker an der Unterseite angeschnitten werden).

Sobald eine Schußlinie die Kante, auf der der Schirm postiert ist, oder die beiden angrenzenden Kanten durchquert, besitzt die hinter dem Schirm postierte Figur schwere Deckung, egal woher der Schuß kommt. In allen anderen Fällen bietet der Schirm keine Deckung, da sich der Schütze auf der gleichen Seite des Schirmes befindet wie der Beschossene.

5.23 Einschränkungen für Schüsse und Kämpfe

Es ist nicht möglich, über eine Schirmfeldseite ein Gefecht zu führen. Es ist auch nicht möglich, sich über eine Schirmfeldseite zurückziehen.

5.3 BRANDPFEILE UND BRENNENDES ÖL

5.31 Brandpfeile

Bogenschützen können anstelle von normalen Pfeilen auch in Öl getränkte Brandpfeile verschießen. Diese Pfeile haben gegen Figuren keine besondere Auswirkung, können aber Belagerungsmaschinen in Brand setzen.

Brandpfeile können nur auf Ziele abgeschossen werden, die sich in kurzer Entfernung befinden. Es wird hierbei dann nicht die Schußtabelle konsultiert, sondern der Spieler würfelt und betrachtet dann die Feuertabelle in der Spalte der entsprechenden Maschine (dies zeigt gleichzeitig, wie schwer es ist das Ziel zu treffen und dies in Brand zu setzen).

Wenn man die Maschine in Brand gesetzt hat, dann wird ein Feuermarker auf die Maschine gelegt.

5.32 Kochendes Öl

Verteidiger, die sich auf Brustwehfeldern befinden, können kochendes Öl auf Angreifer und Belagerungsmaschinen schütten, wenn sich diese in angrenzenden und tieferen Feldern befinden. Es ist auch möglich, kochendes Öl auf Figuren zu schütten, die sich auf Leitern oder in Belagerungstürmen befinden. Figuren, die sich auf einem Belagerungsturm befinden, können mit kochendem Öl nicht erreicht werden, müssen diesen allerdings verlassen, wenn der Belagerungsturm Feuer fängt.

Eine Figur schüttet brennendes Öl in der Kampfphase aus. Die Figur kann in dieser Runde dann allerdings weder schießen noch in einen Kampf verwickelt sein.

Wenn eine Figur ein Ölfaß transportiert, dann werden beide Spielmarker auf das gleiche Feld gesetzt und die Bewegungskapazität der Figur wird um 2 Punkte verringert.

Eine Figur, auf die kochendes Öl geschüttet wird und nicht durch eine Belagerungsmaschine geschützt wird, muß sofort die Auswirkung des Öls überprüfen, wobei auf der Kampftabelle gegen Figuren zu Fuß in der 8-1 Spalte gewürfelt wird, um zu ermitteln, welcher Schaden der Figur zugefügt wird. Eine Figur, die sich in einer Belagerungsmaschine befindet, erleidet diese Konsequenzen nur, wenn die Belagerungsmaschine Feuer fängt. Um zu ermitteln, ob die Belagerungsmaschine Feuer fängt, konsultiert der Spieler die Feuertabelle unter der Spalte "Ölfässer". Sollte der Belagerungsturm Feuer fangen, dann wird der Marker des Ölfasses auf die brennende Seite umgedreht und in der 8-1 Spalte auf der Kampftabelle ermittelt, welchen Schaden die Figur erleidet. Wie auch immer das Ergebnis der Schadensermittlung sein sollte, die Figur muß sich auf jeden Fall zurückziehen. Wenn die Belagerungsmaschine kein Feuer fangen sollte, dann wird der Ölfaßmarker einfach entfernt.

Wichtig: Alle Regeln, die in Abschnitt 3 erläutert wurden, die die Ausbreitung und das Löschen von Feuer und die Beseitigung von Schäden betreffen, gelten auch für Brandpfeile und kochendes Öl.

5.4 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 überwinden 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.

Paniktablelle

Würfelfwurf	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.

Die Verteidiger der Burg werden nicht von Panik oder Flucht erfaßt, wenn sie sich im Inneren der Burg befinden.

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.

Die Veränderungen für einen Schuß bleiben die gleichen, wie bisher, d.h. die Reichweite und der Gesundheitszustand des Schützen berücksichtigt werden.

Tabelle für Fehlschüsse
von 1 bis 7: der Pfeil oder der Bolzen fliegt ins
Leere.
8, 9 und 10: eine eigene angrenzende Figur
wird durch den Schuß aus Versehen müssen

verwundet

Fähigkeit der Schützen

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.

Beispiel (Szenario 5):

- Lager der Normannen: Armbrustschützen - Alric (+2), Edric (-2)
- Lager der Gallier: Armbrustschützen - Emlyn (-1), Gawain (+1);
Langbogenschützen - Aylwin (0), Dylan (-1), Gwyn (-2), Idris (0),
Owen (+3), Myrlyn (0)

Man sieht, daß Gwyn der beste Bogenschütze und Edric der beste Armbrustschütze ist.

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