

# ÜBERSICHTSBLATT 4

## Feldzüge

### Geländart

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

### Spielrunde

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

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

### Loyalität prüfen

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

### Anpassung des Würfelwurfs

Ansehen des Anführers:

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

Zahl normannischer Kämpfer gegenüber sächsischer Gruppe:

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

Normannen betreten ein Dorf:

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

### Begegnungen von Gruppen verschiedener Parteien

- > Sachsen gegen Normannen: Die Haltung der Sachsen wird durch einen Loyalitätstest bestimmt. Sind sie feindlich, darf jeder Spieler einen Kampf anfangen.
- > Schotten oder Wikinger gegen Normannen: Die Gruppen sind immer feindlich; jeder der beiden Spieler darf einen Kampf anzetteln..
- > Sachsen oder Schotten gegen Wikinger: Immer feindselig, jeder der beiden Spieler darf einen Kampf anfangen.
- > Schotten gegen Sachsen: Würfeln Sie 1W10; bei einem Ergebnis von 4 oder mehr sind die Schotten feindselig.

## Verwaltung der Dörfer

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

### Verteidiger im Dorf

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

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

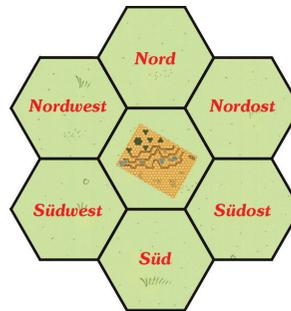
### Plünderung

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

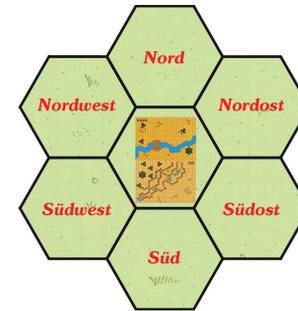
### Rekrutierung

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

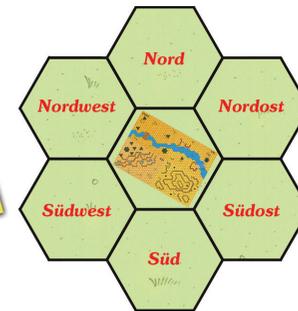
## Orientierung der Kampagnen- und taktischen Spielpläne



> bis zu 30 Einheiten: 1 Spielplan



> 31 bis 60 Einheiten: 2 Spielpläne



> über 60 Einheiten: 4 Spielpläne

## Stärke der Kampfgruppen

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

### Normannen

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

### Sachsen

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

### Schotten

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

### Wikinger

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

### Söldner

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

# Diex Aie