

***Diex Aie***  
**Geschichte und Szenarien**

# **Geschichtlicher Hintergrund**

## **Die Eroberung Englands durch die Normannen, 1066-1086**

### **1 - Die Tage nach Hastings**

#### **1.1 - Nach der Schlacht**

14. Oktober 1066, 17 h: Harold wird durch einen Pfeil getötet, vielleicht auch von normannischen Rittern, die Meinungen gehen auseinander. Die Nachricht verbreitet sich auf dem Schlachtfeld, die Sachsen ziehen sich zurück. Wilhelm weiß, dass er so viele sächsische Kämpfer wie möglich töten muss, und verfolgt sie. Der Rückzug wird jedoch nicht zur wilden Flucht; nördlich von Senlac finden bis tief in die Nacht heftige Rückzugsgefechte statt, als sich Truppen, die zur Schlacht zu spät kamen, mit Truppen auf dem Rückzug vereinigen und hartnäckig Widerstand leisten. Zu dieser Art von Gefechten gehört auch eines, das bei den Normannen als Malefosse bekannt wurde, wo in der Dunkelheit zahlreiche normannische Ritter in einer Senke starben. All das konnte aber nicht mehr ändern, was in Hastings passiert war: Wilhelm hatte einen entscheidenden Sieg errungen.

#### **1.2 - Der Marsch auf London**

*Bild: Der Feldzug von 1066*

Zunächst sichert der Herzog der Normandie seinen Landungskopf und erobert Dover ohne viel Mühe. Unterwegs schickt er eine Strafexpedition nach Old Romney, östlich von Hastings, weil die Einwohner die Besatzungen zweier versprengter Schiffe umgebracht hatten. Angesichts seiner Verluste in Hastings vermeidet es Wilhelm, sofort nach London zu eilen. Ein langer Marsch durch Kent umkreist die Stadt nach Westen. Auf dem Marsch wird seine Armee wohl von Plänklern angegriffen; eine große Abteilung geht daraufhin gegen London vor und brennt nach einem Scharmützel Southwark nieder, nachdem sie Truppen, die über die London Bridge hinweg angegriffen hatten, vertrieben hatte. Diese aggressive Taktik hatte Erfolg. Adlige und die Bürger Londons unterwarfen sich und boten Wilhelm die Königswürde an. Er besetzt die Stadt und baut sofort eine Burg, wo heute der Tower of London steht; am Weihnachtstag 1066 wird er in Westminster zum König von England gekrönt. Viele Gebiete, vor allem im Norden, kontrolliert er noch nicht völlig, und er verfolgt eine Strategie, die schon in der Normandie erfolgreich war: Er baut im Westen und Süden ein Netzwerk von Festungen. Im März 1067 kehrt er das erste Mal in die Normandie zurück und setzt seinen Halbbruder Odo von Bayeux sowie William Fitz-Osbern als Statthalter in England ein.

### **2 - Die Zeit der Aufstände**

#### **2.1 - Anfänglicher Widerstand**

In die Zeit dieser Reise fiel der erste Aufstand gegen Wilhelm. Ein Than namens Eadric der Wilde hob im Herbst 1067 im Westen Truppen aus, verbündete sich mit den Walisern und begann, Mercia zu verwüsten. Die Belagerung der Burg von Hereford war erfolglos, aber kein schwerer Rückschlag. Der verbündete Eustace von Boulogne versuchte, Dover zu besetzen; Odo war abwesend, und Eustace konnte den Hafen besetzen, wohl mit Hilfe der Bevölkerung, jedoch konnte ihn die normannische Besatzung wieder vertreiben. Wilhelm bricht seine Reise ab, kehrt Ende 1067 nach England zurück und vergibt ihm. Auch Exeter, wo Harolds Mutter wohnt, rebelliert. Wilhelm belagert die Stadt, die nach drei Wochen aufgibt und sich mit ihm arrangiert. Allein Wilhelms Anwesenheit im Westen genügt, um die Region zu beruhigen.

Kurz nachdem Wilhelms Frau, Matilda von Flandern, im Mai 1068 offiziell Königin von England wird, gibt es Unruhe im Norden. Die Earls Edwin und Morcar und walisische Truppen erheben sich, und der neue Earl von Northumbria, Gospatric, schließt sich ihnen an. Sie erklären sich für Edgar Ætheling als Thronfolger. Im Sommer zieht Wilhelm nach Norden; Edwin und Morcar ergeben sich sofort und erhalten Pardon. Edgar jedoch, ebenfalls in den Aufstand verwickelt, zieht sich zusammen mit König Malcolm, seinem künftigen Schwager, nach Schottland zurück, gefolgt von Gospatric und zahlreichen Gefolgsleuten. York ergibt sich ohne Gegenwehr. Wilhelm zieht mit seiner Armee nach Schottland und trifft Malcolm, der zusagt, Edgar nicht militärisch zu unterstützen. Diesmal genügt auch hier noch Wilhelms Anwesenheit, um das Land zu befrieden. Trotzdem lässt Wilhelm in York eine Burg bauen und setzt den Normannen Robert de Comines als Earl von Northumbria ein. Zurück im Süden lässt er Nottingham, Huntington, Lincoln, und Cambridge durch Burgen sichern und dehnt das Netz der Festungen auch nach Norden aus.

Von Irland aus beginnen in diesem Sommer 1068 die unehelichen Söhne Harolds, die Küsten von Somerset, Devon und Cornwall zu überfallen. Sie können jedoch keinen allgemeinen Aufstand anzetteln und werden von den örtlichen normannischen Truppen mit Hilfe der Bevölkerung abgewehrt.

#### **2.2 - Der erste Aufstand im Norden**

Zu Beginn des Jahres 1069 ermorden englische Rebellen Robert, den Earl von Northumbria, und viele seiner

Gefolgsleute auf einer Reise nach Durham. Das löst einen Aufstand aus. Edgar, Gospatric und der frühere Earl Siward verlassen Schottland und marschieren auf York. Die Aufständischen belagern die Burg, der Garnisonskommandant Robert Fitz-Richard kommt um, aber die Garnison hält stand. Sobald er davon hört, reagiert Wilhelm heftig: Er eilt nach York und treibt die überraschten Rebellen, die immer noch die Burg belagern, in die Stadt und den Fluss Tees entlang bis in die Moore von Schottland; das raue Gelände dort hilft einigen von ihnen, zu entkommen. Zurück in York baut Wilhelm eine zweite Burg, und die beiden Garnisonen können kurz darauf einen weiteren Aufstand niederschlagen. Im Süden starten Harolds Söhne im Frühjahr einen zweiten erfolglosen Überfall, werden aber von Brien de Bretagne, Earl von Cornwall, besiegt.

### **2.3 - Der große Aufstand im Norden**

Im August griff auch der dänische König Sven Esthritson ein, ebenfalls ein Thronanwärter, obwohl er noch 1066 Wilhelm versichert hatte, er werde neutral bleiben. Bis dahin hatte er nur einige Überfälle auf die Ostküste verübt; jetzt plünderte eine Flotte von 300 Schiffen, befehligt von seinem Sohn, den Südosten bis hinauf zur Humbermündung nahe bei York. Seine Ankunft löste neue Revolten aus. Im Norden kamen Edgar und Gospatric von Schottland her. Waltheof, Earl der Midlands, schloss sich ihnen an, und sie zogen nach York. Der Burgkommandant William Malet, wohl zu selbstsicher, zündete einen Teil der Stadt an und zog den Rebellen entgegen; seine Normannen wurden in einer offenen Feldschlacht von den überlegenen Angreifern massakriert.

Edgar versuchte, seinen Marsch nach Süden fortzusetzen, aber die normannischen Truppen von Lincolnshire stoppten ihn. Mittlerweile flammte auch Mercia wieder auf: Shrewsbury Castle wurde angegriffen. Im Süden belagerte eine Armee aus Devon und Cornwall Exeter; Brien de Bretagne holt eilig einige Truppen zusammen, zieht ihnen entgegen, greift sie zusammen mit der Garnison an und stellt die Ruhe wieder her. Auch Dorset und Somerset im Südosten sind in Aufruhr. Geoffrey von Montbray und William Fitz-Osbern holt sich Truppen aus den Garnisonen von London, Winchester und Salisbury und schlägt die Rebellen schnell. Wilhelm selbst zieht mit dem Großteil der Armee nach Norden. Er trifft in Lincolnshire auf die Dänen, die sich schnell nordwärts des Humber zurückziehen. Der König und Herzog lässt Lincolnshire unter der Aufsicht von Robert von Mortain zurück und wendet sich westwärts.

Die Rebellen von Mercia haben Shrewsbury verlassen und ziehen nach Northumbria, aber Wilhelm fängt sie in Staffordshire ab und vernichtet sie. Die Dänen nutzen seine Abwesenheit für den Versuch, wieder zum Gebiet südlich des Humber durchzubrechen, aber die Normannen wehren sie ab. Als Wilhelm im Oktober nach York zurückkehrt, greifen ihn Aufständische am Fluss Aire an; er wehrt sie ebenfalls ab und wendet sich nach Northumbria, wo er mit den Dänen verhandelt; sie sagen zu, England gegen Tributzahlungen und Verpflegung im Frühjahr 1070 zu verlassen. Die Problem mit den Dänen geklärt, kümmert er sich jetzt um York. Wilhelm verbringt den Winter 1069/1070 dort und baut zwei Burgen wieder auf, die bei den Sommeraufständen zerstört wurden. Dann beginnt er, die Rebellen zu jagen, deren Einheiten immer noch in der Region verstreut sind. Seine Truppen toben durch Northumbria, er kennt keine Gnade und straft furchtbar; er lässt Dörfer und Lebensmittelvorräte zu verbrennen und unterschiedslos Männer, Frauen und Kinder töten.

### **2.4 - Der Aufstand im Fenland**

Im Frühjahr 1070 bildete sich eine Gruppe von Aufständischen im Fenland, nördlich von Cambridge. Der Than Hereward führte sie an und schlug sein Lager auf einer Insel im Fluss Ouse, nahe der Stadt Ely, auf; es ist wildes, sumpfiges Gelände, schwer zugänglich. Edwin und Morcar nutzen das zum Versuch eines neuen Aufstandes und gehen auch nach Ely, allerdings kommt nur Morcar an, weil Edwin auf dem Weg von seinem Gefolge getötet wird. Wilhelm versammelt eine Armee und eine Flotte und beginnt eine Blockade. Er kann die Rebellen stellen und die Insel im Oktober 1071, als sie sich dort neu formieren, stürmen. Morcar wird bis zu seinem Tod eingekerkert; Herwards Schicksal ist unklar, je nach Chronist wird er ebenfalls gefangen, er entkommt, oder Wilhelm begnadigt ihn.

Der letzte Akt englischen Widerstands spielt sich im Herbst 1072 ab. Wilhelm der Eroberer startet einen Feldzug gegen Schottland. Der schottische König Malcolm hatte, wie viele seiner Vorgänger, den Drang, seinen Grenzen auf Kosten Englands nach Süden zu verschieben; sein Hof, an den sich auch viele englische Gegner Wilhelms geflüchtet haben, ist ein Unruheherd. Es gab wohl einige kleine Gefechte, aber letztlich zieht es Malcolm vor, dem Zusammenstoß auszuweichen. Er schwört Treue und wird sein Vasall.

### **2.5 - Der Aufstand der Earls**

*Bild: Aufstände und Einfallsversuche*

1075, während einer von Wilhelm Reisen auf den Kontinent, kam der Aufstand von den eigenen Leuten. Ralph von Norfolk ist einer der letzten Earls englischer Herkunft; sein Vater war mit Edward verwandt, seine Mutter kam aus der Bretagne, seine Frau ist die Schwester von William Fitz-Osbern. Er überzeugte seinen Bruder Roger von Breteuil, der seinem Vater als Earl von Hereford nachfolgte, gegen Wilhelm zu rebellieren, und sie bringen auch Waltheof auf ihre Seite, der die englischen Aufstände überlebt hatte.

Der Plan ist, beide Armeen in der Grafschaft Waltheofs zusammenzuführen. In Abwesenheit Wilhelm übernimmt der treue Lanfranc, seit 1070 Erzbischof von Canterbury, die Führung. Ihm ist klar, dass er verhindern muss, dass die Armeen sich vereinigen, und er kann Rogers Armee mit Hilfe der Grafen aus Mittel- und Westengland aufhalten, während im Osten Odo, Geoffrey von Montbray, Robert Malet und William von Warenne Ralphs Armee abwehren. Ralph flüchtet sich in die Burg von Norfolk und schließlich in die Bretagne, wo er weiterhin aktiv gegen die Normannen kämpfen wird.

Kaum haben die loyalen Grafen Norfolk eingenommen, plündern eine dänische Flotte schon wieder Yorkshire und wird auf dem Rückweg in Flandern empfangen.

Interessant ist, dass sich an diesem Aufstand das englische Volk nicht beteiligte, sei es aus Ermüdung oder weil es die Verhältnisse akzeptiert hatte. Wilhelm wurde also auch mit dieser Situation fertig und kehrte erst im Dezember 1075 nach England zurück. Roger wurde bis an sein Lebensende eingesperrt, Waltheof hingerichtet.

Die Eroberung Englands war vollkommen. Von kleinen lokalen Aufständen abgesehen, war der englische Widerstand beendet.

### **3 - Wie es weiter ging**

Das Ende von Wilhelms Herrschaft ist von Feindseligkeiten mit Frankreich gekennzeichnet, das ungeachtet von Verträgen einen „kalten Krieg“ in der Normandie führt. Wilhelm stirbt bei einem Reitunfall während der Plünderung von Mantes im Laufe eines Vergeltungsangriffs im Vexin.

Er glaubte zur Zeit seiner Krönung zweifellos an eine Einheit von Normannen und Engländern und hielt sich für den rechtmäßigen Thronfolger. Die englischen Aufstände ließen diese Hoffnung schwinden; schon 1075 kamen die meisten Grafen vom Kontinent, zehn Jahre später waren 80% des Landes in normannischem Besitz.

Wilhelm verbesserte das existierende englische Verwaltungssystem und machte aus seinem Königreich, einschließlich der Normandie, einen Zentralstaat. Sein Verlangen nach vollkommener Kontrolle führte 1086 zur Erstellung des "Domesday Book", einer genauen fiskalischen Erfassung seiner englischen Provinzen.

Er hat das Entstehen der anglo-normannischen Kultur nicht mehr erlebt, aber der Staat, den er geschaffen hatte, sollte weiter bestehen und für zwei Jahrhunderte der mächtigste in Europa werden.

### **4 - Bibliographie**

#### **Aktuelle Bücher**

Guillaume le Conquérant (Paul Zumthor, Tallandier 2003)  
Hastings 1066 (Christopher Gravett, Osprey 1992)  
The Normans (David Nicolle, Osprey 1987)  
Norman Knight 950-1204 (Christopher Gravett, Osprey 1993)  
Anglo-Saxon Thegn 449-1066 (Mark Harrison, Osprey 1993)

#### **Quellen im Netz**

Norman Conquest of England: Wikipedia - [http://en.wikipedia.org/wiki/Norman\\_conquest\\_of\\_England](http://en.wikipedia.org/wiki/Norman_conquest_of_England)  
The fight at the Mal Fosse: <http://www.EnglandandEnglishHistory.com>  
<http://www.essentialnormanconquest.com>  
Open Domesday: <http://domesdaymap.co.uk/>  
Conquest & Resistance – England: 1066 to 1088: <http://www.britannia.com/history/hastings.html>  
Warfare in Medieval Scotland: Wikipedia [http://en.wikipedia.org/wiki/Warfare\\_in\\_Medieval\\_Scotland](http://en.wikipedia.org/wiki/Warfare_in_Medieval_Scotland)

#### **Historische Quellen**

Historia Ecclesiastica (Orderic Vitalis, 1123/1131)  
Gesta Guillelmi (William von Poitiers, 1070)  
Gesta Normannorum ducum (William von Jumièges, 1071/1077)

### **5 - Die Einheiten**

#### **5.1 - Die Normannen**

##### **5.1.1 Adlige (Ncn) (noble)**

Das Vorbild für Eudes war Odo von Conteville, Bischof von Bayeux und Halbbruder des Königs. Helm und Gambeson sind byzantinischen Ursprungs, wahrscheinlich von einer Reise nach Süditalien mitgebracht. Er trägt eine Keule, weil er als Mann der Kirche kein Blut vergießen soll... Odo war autoritär und forderte durch seine Handlungsweise in England Streitigkeiten heraus; Wilhelm schickte ihn sogar in den Kerker, weil er sich an einem Aufstand beteiligte. Thierry ist einer der Adligen, die Besitzungen in England haben und sie angesichts sächsischer Feindseligkeit verwalten müssen.

### 5.1.2 Ritter (Nck) (knight)

Im 11. Jhdt. benutzten Ritter ihre Lanze noch als Stoß- und Wurfwanne, frei aus der Hand geführt; die eingelegte Lanze, fest unter dem Arm gehalten, so dass Reiter, Pferd und Lanze eine einzige Waffe bilden, wurde erst gegen Ende des 11. Jhdt. üblich. Die Pferde der Ritter waren sorgfältig gezüchtet und ausgewählt. Sie waren relativ klein, etwa 1,55 m, aber stark, schnell und so ausgebildet, dass Kampfgetümmel ertragen. Der Angriff einer Reitergruppe mit eingelegter Lanze ist eine Technik, die von den Normannen in Süditalien erfunden wurde und die zum Wahrzeichen europäischer Ritter des 12. und 13. Jhdt. wurde. Diese Angriffstaktik bezog ihre Wucht aus dem festen Halt für die Lanze unter dem rechten Arm und aus der engen Reiterformation.

### 5.1.3 Mittelschwere Reiter (Ncm)

Diese Sergeanten und Junker fochten wie die Ritter, waren aber weniger schwer bewaffnet und gepanzert. Zum Schutz dienten ein kegelförmiger Helm und ein Schuppenpanzer, ihre Waffen waren das Schwert und die Lanze.

### 5.1.4 Leichte Reiter (Ncl)

Sie werden zur Aufklärung und zur Verfolgung fliehender Gegner eingesetzt. Sie haben keinen Panzer, sondern nur den Schild und den kegelförmigen Helm, und sind mit Schwert oder Lanze bewaffnet.

### 5.1.5 Mittelschwere Infanterie (Nim)

Die Bewaffnung der Infanterie und die der Ritter war ähnlich: Kegelförmiger Helm, Kettenpanzer bis zu den Oberschenkeln und der große Normannenschild, sowie eine Wurflanze, ein Schwert oder eine Axt. Ihre Rolle war es, den Feind festzuhalten, um Reiterangriffe vorzubereiten. Waren die Ritter dann im Nahkampf, half ihnen die Infanterie und schützte ihre Flanke. Außerhalb von Gefechten bewachten sie wichtige Positionen oder führten Bauernmilizen an.

### 5.1.6 Leichte Infanterie (Nil)

Sie waren leicht ausgerüstet, ungepanzert, hatten allenfalls einen Helm oder einen Schild. Ihre Hauptwaffe sind Lanze oder Wurfspeer und manchmal als Zweitwaffe ein Messer oder ein Kurzsword. Wilhelm brachte viele solcher Truppen aus der Bretagne mit, daher haben sie hier im Spiel bretonische Namen.

### 5.1.7 Bogenschützen (Nia) (archer)

Bogenschießen war keine Stärke der Normannen, sie rekrutierten eher Bogenschützen in Frankreich oder Flandern. Die etwas 1,2 m langen Bogen schossen die Pfeile zwar nur etwa 50 m weit, aber dafür mit 6-10 Pfeilen pro Minute sehr schnell. Die Pfeile wurden in einem Köcher an der Schulter oder der Hüfte aufbewahrt. Bogenschützen sammelten oft gegnerische Pfeile ein, so dass sie letztlich die Pfeile untereinander austauschten.

### 5.1.8 Armbrustschützen (Nix) (crossbow)

Wilhelm hatte zwar Armbrustschützen, aber nicht viele; sie waren teuer und mussten gut ausgebildet sein. Die meisten waren daher Söldner, oft aus Flandern. Sie wurden auf dem Schlachtfeld ähnlich wie Bogenschützen eingesetzt, hatten ihre Stärke aber eher in der Verteidigung, weil das Nachladen lange dauerte. Die damaligen Armbrüste waren noch längst nicht so gut wie die Modelle, die im 12. Jhdt. viel benutzt wurden.

### 5.1.9 Zivilisten (Nic)

Der Knappe Yves begleitet seinen Herrn als Diener und kümmert sich auch um sein Pferd.

## 5.2 - Die Sachsen

### 5.2.1 Earls (Xie)

Vor der Eroberung war England in Grafschaften geteilt (earldom), dann in Shires, denen ein Sheriff (shire reeve) vorstand, dann in Güter (tenure), „hide“ genannt und ca. 0,4 Hektar groß. Als Wilhelm König wurde, ließ er diese Aufteilung fast unverändert, führte aber das normannische Feudalsystem ein. Die Rollen von Grafen (earls) und Sheriffs wandelten sich zu denen der normannischen Entsprechungen (count und viscount/Vicomte). Häufig wurden auch ehemalige Shires in die Hand eines seiner Grafen gegeben.

Die sächsischen Adligen wurden von den Normannen nach und nach ihrer Besitztümer beraubt; 1086 gibt es nur noch ein einziges sächsisches Lehen, allen anderen waren Adligen vom Kontinent übertragen worden. Die Earls im Spiel sind nicht mehr so mächtig wie einst, aber wenn auch ihre Ausrüstung abgetragen aussieht, bleibt ihr Glaube an eine Rückkehr der alten, goldenen Zeiten ungebrochen.

### 5.2.2 Thans/Thegns (Xct, Xit)

Diese Landbesitzer mit mindestens 5 Hides Land (2 ha) sind die Elite der sächsischen Gesellschaft, weil sie direkt ihrem König oder Grafen dienten. Wenn sie zum Militärdienst (Fyrd) gerufen wurden, mussten sie ausgerüstet, bewaffnet und trainiert sein; das war ihre Gegenleistung und Rechtfertigung für das überlassene Land. Für Waffen und Einkommen selbst verantwortlich, waren sie eine gut ausgebildete und oft kampferprobte

Truppe. Im Gefecht dienten die Thans meist als schwere Infanterie, kampfstark, motiviert und zu Höchstleistungen fähig.

#### **5.2.13 Huscarls (Xih)**

Eine Elitetruppe, die auf die dänischen Könige zurückgeht; mit ihren skandinavischen Äxten waren sie furchterregende Krieger, aber nach der Schlacht von Hastings arbeitslos. Nur wenige bleiben in Südengland, viele wanderten aus und verdingten sich bei den byzantinischen Herrschern als Warägergarde. Auf diese Weise kämpften sie schließlich im Balkan gegen die Normannen von Robert Guiscard.

#### **5.2.4 Bogenschützen (Xia) (archer)**

Der Bogen ist keine Lieblingswaffe der angelsächsischen und englischen Armeen, sie kämpfen lieber im Nahkampf; benutzt wird er von Mitgliedern der Fyrd-Miliz, Seeleuten und Bauern, sowohl in Scharmützeln als auch zur Verteidigung. Ein solcher Pfeil traf den norwegischen König Harald Hardrada in der Schlacht von Stamford Bridge in den Hals und tötete ihn.

#### **5.2.5 Speerträger (Xij) (javelin)**

Eine Variante der leichten Infanterie, eingesetzt vor allem als Plänkler oder als Vorhut schwerer Truppen.

#### **5.2.6 Ceorls/Churls (Xil) (light)**

Sie sind freie Bauern und Mitglieder der Fyrd-Miliz. Ihre Stärke rührt nicht von überlegener Ausrüstung oder Ausbildung her, sondern aus ihrem Mut und ihrer großen Zahl. Im Gefecht unterstützen sie die schweren Truppen und sichern das Gelände. In seiner Regierungszeit wird Wilhelm sie mehrfach aufrufen und sie sogar in der Normandie gegen aufständische Gefolgsleute kämpfen lassen.

#### **5.2.7 Zivilisten (Xic, Xin)**

Die sächsische Gesellschaft hatte sich von den kontinentalen Traditionen entfernt und andere Eigenarten ausgebildet. Die Männer trugen Schnurrbärte und langes Haar, die Frauen Zöpfe. Bauern wurden nur im Rahmen der Fyrd-Miliz und in Notfällen zu den Waffen gerufen; als Krieger sind sie nicht bemerkenswert, können aber allein durch ihre Zahl ein Gefecht beeinflussen und ein Heer auf dem Feldzug unterstützen.

### **5.3 - Die Schotten**

"Braveheart" war ein unterhaltsamer und optisch beeindruckender Film, vermittelt aber ein völlig falsches Bild der schottischen Krieger. Vergesst die blau bemalten Gesichter (das waren, 500 Jahre vorher, die Picten) und die Röcke (der Kilt erschien erst Ende des 16. Jhdt.). Erkennbar waren die schottischen Krieger an ihrem safrangelben Leinenhemd, auf gälisch leine croich, das meist mit einem Gürtel getragen wurde. Die tiefgelbe Farbe kam von einer Mixtur, die man aus Pferdeurin, Baumrinde und zerstoßenen Blättern anfertigte. Dieses Überhemd war recht dick; die vielen Meter Stoff, aus denen es bestand, waren vermutlich sogar ein guter Schutz gegen Schwerthiebe.

Schottische Kriegszüge waren meist Überfälle, um Sklaven zu bekommen. Das machte sie in den Augen ihrer südlichen Nachbarn, die das längst aufgegeben hatten, zu fürchterlichen Barbaren.

#### **5.3.1 Mittelschwere Reiter (Scm)**

Schottische Adlige trugen über dem gelben Hemd einen Ketten- oder Ringpanzer und einen Helm; eine richtige Rüstung, die schwer zu beschaffen und sehr teuer war, konnten sich nur Häuptlinge leisten. Sie waren den normannischen Reitern nicht ebenbürtig und wussten das auch. Sie konzentrierten sich auf Überfälle und griffen allenfalls versprengte Truppenteile an. Ihre Art von Landkrieg wurde von den kleinen Truppen der Adligen geführt und umfasste keine großen Schlachten.

#### **5.3.2 Leichte Reiter (Scl)**

Diese Reiter waren ideal für Überfälle im Grenzgebiet. Auf schnellen Pferden, ohne Rüstung und nur mit einem kleinen Rundschild, konnten sie gegnerische Reiter jederzeit abhängen, falls nötig.

#### **5.3.3 Mittelschwere Infanterie (Sim)**

Im Krieg trugen Sie einen Kettenpanzer, der den ganzen Oberkörper bedeckte. Viele Schotten trugen einen Umhang und kämpften häufig mit bloßen Beinen.

#### **5.3.4 Leichte Infanterie (Sil)**

Diese kaum geschützten Soldaten waren Teil der Armeen, die von schottischen Königen jeweils für kurze Zeiträume ausgehoben wurden und die einige zehntausend Mann stark sein konnte. Sie hatten oft ein Breitschwert, einen Speer oder eine Hippe oder Glaive, immer aber einen kräftigen, einschneidigen und rasiermesserscharfen Dolch im Gürtel.

#### **5.3.5 Speerträger (Sij) (javelin)**

Ebenfalls eine Art leichter Infanterie, die gut als Plänkler eingesetzt werden konnte. Als Schutz trugen diese

Soldaten über dem leine croich ein Wams aus Kuh- oder Hirschleder, das mit Wachs oder Pech wasserdicht gemacht war.

#### **5.3.6 Schleuderer (Sis)**

Die Schleuder ist eine billige, aber wirkungsvolle Waffe, die man in jeder mittelalterlichen Armee finden konnte. Die schottischen Kämpfer benutzten sie bei ihren Überfällen. Auch diese Krieger trugen natürlich das gelbe leine croich.

#### **5.4 - Die Söldner**

In Wilhelms Armee kämpften bei Hastings nicht nur Normannen, er hatte auch Söldner aus der Bretagne, Flandern und französischen Provinzen angeworben. Die versprochene Belohnung für diese Glücksritter war das Versprechen, dass sie plündern dürften, wenn Harold besiegt wäre. In den Folgejahren zieht er viele weitere Söldner vom Kontinent nach, um die Eroberungen zu sichern. Andererseits verdingten sich in den Jahren nach Hastings auch viele sächsische Ritter und Soldaten als Söldner; ein bekannter Fall sind die Huscarls, die Teil der byzantinischen Warägergarde wurden. Selbst der berühmte Hereward war Söldner in Flandern, bevor er in seine Heimat zurückkehrte.

#### **5.3 - Packtiere**

Diex Aie enthält zwei Arten von Packtieren: Pferde und Esel. Sie transportieren Vorräte und sind ein beliebtes Ziel der ruchlosen Soldaten.

### **6 - Die Spielpläne**

#### **6.1.1 Die Turmhügelburg (Motte & Bailey)**

Dieser Plan zeigt eine Festung, wie sie die Normannen überall bauten, wo sie Eroberungen sichern oder das Land befrieden wollten; sie besteht aus einer Kernburg auf einem Hügel (motte) und einer Vorburg (bailey) mit Graben und Palisade. Die Vorburg betritt man über eine bewegliche Brücke über den Graben und durch ein Torgebäude. Eine Rampe, verteidigt durch ein Wipptor an jedem Ende, führt zum Eingang der Kernburg. Vom Wachturm auf der Hügelkuppe aus kann man die umliegende Landschaft einsehen und überwachen.

#### **6.1.2 Die Senke (The Ditch)**

Dieser Plan zeigt eine sumpfige Senke; sie mit Reitern zu queren, ist durch die Abhänge und das für Pferde ungünstige Gelände nicht ungefährlich – vor allem, wenn Fußtruppen und Bogenschützen im Hinterhalt liegen.

#### **6.1.3 Die Holzbrücke (The Woodbridge)**

Man sieht einen kleinen Fluss, der mittels einer Holzbrücke überquert werden kann. Dieser Plan passt sehr gut zu den älteren Plänen „Der Fluss“ (The River), „Die Furt“ (The Ford) und „Die Wassermühle“ (The Watermill).

#### **6.1.4 Die Sachsenhalle (The Saxon Great Hall)**

Dieses Auflegeteil zeigt ein großes Gebäude mit Flechtwerkwänden (wattle and daub), das die Sachsen als Empfangs- und Festhalle benutzen. Hinten im Haus ist der Thron des Hausherrn, wahrscheinlich ein Graf oder Than. Die Feuerstelle in der Mitte fungiert als Heizung und als Herd.

#### **6.1.5 Sächsische Häuser (Saxon Houses)**

Weitere Auflegeteile zeigen Flechtwerkhäuser, die teilweise auch Umzäunungen, Fenster und Feuerstellen haben. Mit ihnen kann man auf den Spielplänen „Die Holzbrücke“ und „Die Senke“ ganze sächsische Dörfer errichten.

#### **6.1.6 Größere Spielpläne zusammenstellen**

Alle Spielpläne können aneinander gelegt werden, um verschiedene Geländeformen nachzubilden. Um noch mehr Möglichkeiten zum Spielfeldaufbau zu haben, können Sie im „Cry Havoc Fan Shoppe“ auch weitere dazu passende Spielpläne kaufen, entweder über [cryhavocfan.org](http://cryhavocfan.org) oder über den Fachhandel.

# **Szenarien**

Wir schlagen Ihnen hier 13 Szenarien ansteigender Komplexität vor, um nach und nach mit den Regeln vertraut zu werden. Für die letzten drei Szenarien benötigen Sie zusätzliches Material, das separat erhältlich ist: Die Spielpläne „The Knoll“ (Kuppe), „The Crusader Trail“ (Kreuzfahrerpfad), „The River“ (Fluss), „The Hill“ (Hügel) sowie diverse Spielsteine für Sachsen und Normannen.

Die Tabelle „Kosten der Einheiten“ am Ende des Heftes dient dazu, für eigene Szenarien ausgewogene Kampfgruppen zusammenzustellen. Auf [www.cryhavocfan.org](http://www.cryhavocfan.org) finden Sie eine Excel-Tabelle, die Ihnen das erleichtert.

## **Inhalt**

### **Taktische Szenarien**

<generate>

### **Feldzüge**

<generate>

### **Kosten der Einheiten**



## Szenario 1: Malefosse

### Hintergrund

14. Oktober 1066, etwa 18.30 h: Harold ist tot. Seine Armee zieht sich nach Norden zurück, verfolgt von den Normannen. Eine Gruppe von Huscarls trifft auf dem Rückzug eine Miliztruppe, die von Thans geleitet wird und zu spät kam, um an der Schlacht teilzunehmen. Sie beschließen, zusammen den Rückzug der Armee zu decken und postieren sich an einer Senke, die als Malefosse bekannt werden wird. Eine einzelne Gruppe normannischer Reiter nähert sich...

### Spielpläne und Startaufstellung

Spielplan: Die Senke (The Ditch), Seite 1 = Norden

Die Sachsen bauen sich auf dem Plateau nordwestlich des letzten Abhangs auf. Die Normannen kommen von Seite 2 des Spielplans her.

Die Normannen haben den ersten Zug.

Das Spiel dauert höchstens 12 Runden.

### Die Parteien

Normannen:	Ritter:	Roussel, Geoffroy, Baudri, Gaucher, Mauger, Arnoul
	Mittelschwere Reiter:	Bertrand, Charles, Raoul
	Leichte Reiterei:	Enguerrand, Rotrou, Giroix
	Bretonische Infanterie:	Erwan, Gwendal, Malo
	Mittlere Infanterie:	Bouchard, Oderic, Ernault
Sachsen:	Huscarls:	Eadmer, Frithweald, Osmond, Wihtbryth
	Thans (thegns) zu Fuß:	Beostan, Ethelnoth, Wulfram, Ceolferth
	Thans (thegns):	Hildmaer, Tidcytel, Ligulf, Leodweard
	Ceorls:	Alfmaer, Guthstan, Wulfstan, Waldef, Ednoth, Herelac, Leofgar, Byrhtulf, Aldgar
	Speerträger:	Gondulf, Gherbod, Ethelmer

### Siegebedingung

Die Sachsen müssen die Normannen zurückwerfen. Zählen sie nach 12 Runden, wie viele Normannen es schafften, den letzten Abhang zur Seite 4 zu überqueren und das baumbestandene Plateau zu erreichen:

- > 12 oder mehr: Überwältigender Sieg der Normannen. Der Widerstand der Sachsen war vergeblich, der Weg nach London ist jetzt frei.
- > 8 bis 11: Knapper Sieg der Normannen. Die Sachsen werden weiter kämpfen, die nächsten Tage werden wohl schwerer als erwartet.
- > 4 bis 7: Knapper Sieg der Sachsen. Harold's Tod bleibt nicht ungerächt, aber um die Normannen aus England zu vertreiben, wird man noch viele solche Siege brauchen.
- > 3 oder weniger: Überwältigender Sieg der Sachsen. Das rettet für heute die sächsische Ehre und wird den Normannen ihre Grenzen zeigen. Wenn diese kleine Gruppe heute siegen konnte, wird eine größere Armee es wohl schaffen, die Invasoren ins Meer zurück zu werfen.

### Wie es ausging

Die Normannen konnten die von Gebüsch überwucherte Senke nicht sehen, und viele stürzten in den Hohlweg. Wilhelm kam mit seinen Truppen zu Hilfe und brach den letzten Widerstand der Sachsen.

### Quellen

Orderic Vitalis

## Szenario 2: Zurück in das Lager vor Hastings

### Hintergrund

2. Oktober 1066: Die Normannen sind vor 4 Tagen gelandet und haben bei Hastings ein Feldlager aufgeschlagen. Der Ritter Roussel wurde ausgeschickt, um aus dem Dorf Filsham Vorräte zu requirieren. Die kleine Gruppe um Roussel bringt die Beute auf einer Kette von Packtieren zurück zum Lager. Er beschließt, den Weg abzukürzen, und sie geraten in eine sumpfige Senke, wie geschaffen für einen Hinterhalt. Zum Glück ist Harold's Armee noch weit entfernt, das glauben sie zumindest; sie hätten aber den Mut der Leute aus Sussex nicht unterschätzen sollen.

### Spielpläne und Startaufstellung

Spielplan: Die Senke (The Ditch), Seite 1 = Norden

Die Normannen kommen von der Seite 1 her; im ersten Zug dürfen sie das Gebiet zwischen den Abhängen zu keiner Seite verlassen. Die Sachsen bauen sich danach in ihrem ersten Zug auf dem Plateau im Nordwesten auf; sie dürfen in diesem Zug bereits schießen und sich bewegen.

Das Spiel dauert höchstens 12 Runden.

### Die Parteien

Normannen:	Ritter:	Roussel, Geoffroy, Mauger
	Knappe:	Yves
	Mittelschwere Reiter:	Bertrand, Charles
	Leichte Reiterei:	Enguerrand, Rotrou
	Bretonische Infanterie:	Erwan, Gwendal, Malo
	Armbrustschützen:	Asselin, Vougrin
	Packtiere:	2 Pferde, 4 Esel
Sachsen:	Earls zu Fuß:	Aegelferth
	Thans (thegns) zu Fuß:	Guthwold, Ethelnoth, Aescgar
	Thans (thegns):	Hildmaer, Tidcytel, Ligulf, Leodweard
	Ceorls:	Alfmaer, Guthstan, Waldef, Herelac, Leofgar, Byrhtulf
	Speerträger:	Gondulf, Gherbod
	Bogenschützen:	Aldbeorth, Ethelwold

### Sonderregel

Packtiere: Sie sind in einer Kette zusammengebunden. Um ein Tier aus der Kette zu lösen, muss eine Einheit einen vollen Zug ohne andere Aktion neben ihm verweilen; die folgenden Tiere bleiben dabei mit dem Seil verbunden. So lange sie am gleichen Seil gehen, können sich die Pferde nicht schneller bewegen als die Esel. Nur eine Person kann jeweils eine Kette von Tieren führen; sie muss sich neben dem Kopf des vordersten Tieres aufhalten.

### Siegbedingung

Die Normannen müssen den Spielplan mit so vielen Tieren wie möglich überqueren. Zählen sie nach 12 Runden, wie viele Packtiere den Spielplan durch die Seite 4 verlassen haben:

- > 5 oder 6: Überwältigender Sieg der Normannen. Der zukünftige König wird auf Roussel stolz sein und ihn wohl später mit einer Grafschaft belohnen.
- > 3 oder 4: Knapper Sieg der Normannen. Die Armee wird in dieser Nacht etwas zu essen haben.
- > 1 oder 2: Knapper Sieg der Sachsen. Die zurückeroberten Vorräte werden die Einwohner von Filsham wohl durch den Winter bringen.
- > keine: Überwältigender Sieg der Sachsen. Die Normannen werden es nicht wagen, in diesen Landstrich weiter zu plündern!

### Quellen

essentialnormanconquest.com

## Szenario 3: London Bridge

### Hintergrund

November 1066: Wilhelms Vorhut stößt nach London vor, bis in den Vorort Southwark. Die Londoner sind zur Gegenwehr entschlossen und haben sich um Edgar Æthling geschart, der auch ein Thronanwärter ist. Als sie die Normannen erspähen, versucht eine Gruppe von Städtern, die Brücke durch einen Schildwall zu sichern.

### Spielpläne und Startaufstellung

Spielplan: Die Holzbrücke (The Woodbridge), Seite 1 = Süden  
Die Sachsen bauen sich südlich der Brücke auf, bis zu 3 Felder vom Südufer entfernt. Die Normannen kommen dann von Seite 1 des Spielplans her.

Die Sachsen haben den ersten Zug.  
Das Spiel dauert höchstens 12 Runden.

### Die Parteien

Normannen:	Adliger:	Eudes
	Ritter:	Roussel, Geoffroy, Baudri, Gaucher, Mauger, Arnoul
	Mittelschwere Reiter:	Bertrand, Charles, Raoul
	Leichte Reiterei:	Enguerrand, Rotrou, Giroix
Sachsen:	Earls:	Gospatric, Theoraed
	Thans (thegns) zu Fuß:	Beostan, Aescgar, Wulfram, Ceolferth
	Thans (thegns):	Hildmaer, Ethelric, Tidcytel, Athelstan, Ligulf, Leodweard
	Ceorls:	Alfmaer, Guthstan, Wulfstan, Waldef, Ednoth, Herelac, Leofgar, Byrhtulf, Aldgar
	Speerträger:	Gondulf, Gherbod, Ethelmer
	Bogenschützen:	Aldbeorth, Ethelwold, Thurstin

### Sonderregel

N (London)



Im ersten Zug dürfen die Normannen Reiterangriffe (§ 7.2) machen, auch wenn sie nicht die nötige Mindestentfernung zum Ziel haben. Wir nehmen an, sie hätten bereits außerhalb des Spielplans Anlauf genommen.

### Siegbedingung

Zählen sie nach 12 Runden, wie viele Sachsen sich südlich des Flusses aufhalten:

- > 21 oder mehr: Überwältigender Sieg der Sachsen. Edgar Æthling kann sich auf seine Krönung vorbereiten, die verdammten Normannen werden so schnell nicht wiederkommen.
- > 16 bis 20: Knapper Sieg der Sachsen. Die Gefahr ist kurzfristig gebannt, aber die Normannen machen immer noch die Gegend unsicher.
- > 11 bis 15: Knapper Sieg der Normannen. London wird fallen, sobald die Hauptarmee eintrifft.
- > 10 oder weniger: Überwältigender Sieg der Normannen. Lasst uns heute noch London erobern!

### Wie es ausging

Die normannischen Sturmangriffe auf die Brücke brachen am Schildwall und unter dem Pfeilhagel der Londoner zusammen. Aus Rache verbrannten die Normannen den gesamten Vorort Southwark.

### Quellen

The battle of London 1066 (Peter Mills, Archeology Data Service)

## Szenario 4: Hinterhalt der Schotten

### Hintergrund

Verstärkungen auf ihrem Weg nach Durham werden von den Schotten angegriffen, als sie den Fluss Wear überqueren. Auch sächsische Patrioten beteiligen sich an dem Kampf.

### Spielpläne und Startaufstellung

Spielplan: Die Senke, die Holzbrücke (Ditch, Woodbridge) wie abgebildet  
Die Normannen spielen zuerst und bauen sich rechts des Flusses auf. Die Schotten und Sachsen bauen sich auf dem Planteil „Die Senke“ auf.  
Das Spiel dauert höchstens 12 Runden.



### Die Parteien

Normannen:	Adliger:	Thierry
	Ritter:	Gaucher, Mauger, Arnoul
	Knappe:	Yves
	Mittelschwere Reiter:	Bertrand, Charles
	Leichte Reiterei:	Enguerrand, Rotrou
	Armbrustschützen:	Asselin, Gérold
	Bogenschützen:	Fulbert, Hamon
	Mittlere Infanterie:	Bouchard, Orderic, Ernault, Herluin, Gervais, Renouf
	Bretonische Infanterie:	Erwan, Gwendal, Malo
Sachsen:	Packtiere:	2 Pferde, 4 Esel
	Thans (thegns):	Beostan, Guthwold, Ethelnoth, Aescgar
Schotten:	Mittelschwere Reiter:	Eanruig, Malcolm, Angus
	Leichte Reiterei:	Urquhart, Aedan, Lulach
	Mittlere Infanterie:	Conan, Aluinn, Harailt
	Leichte Infanterie:	Tyree, Lachlan, Duncan
	Speerträger:	Ailbeart, Eachann, Ruairidh
	Schleuderer:	Alec, Munro, Ragnall

### Siegbedingung

Die Normannen müssen den Fluss über die Brücke überqueren und den Spielplan nach links verlassen; die Schotten und Sachsen müssen das verhindern. Zählen sie nach 12 Runden, wie viele Normannen (einschließlich der Packtiere) den Spielplan über die Seite 3 der Senke verlassen haben:

- > 20 oder mehr: Überwältigender Sieg der Normannen. Mit dieser Verstärkung wird Durham jedem Aufstand trotzen können.
- > 15 bis 19: Knapper Sieg der Normannen. Trotz der Verluste sollte die Burg Durham den nächsten Angriff abwehren können.
- > 10 bis 14: Knapper Sieg der Schotten. Durham wird bei weitem nicht die Truppen bekommen, die man dort erwartet hatte.
- > 9 oder weniger: Überwältigender Sieg der Schotten. Durham wird mit dem nächsten Angriff fallen.

## Szenario 5: Eine Brücke zu nah

### Hintergrund

Frühjahr 1067: Gruppen von Gesetzlosen ziehen sich in die Wälder zurück, um von dort aus den Normannen zu trotzen. Sie haben geschworen, nicht wieder unter einem Dach zu schlafen, bevor nicht die Normannen aus England vertrieben sind.

In Kent ist Graf Eudes entschlossen, diese Banditen loszuwerden. Seine Späher melden, dass eine Gruppe Briganten eine Brücke bei Rochester besetzt hält.

### Spielpläne und Startaufstellung

Spielplan: Die Senke, die Holzbrücke (Ditch, Woodbridge) wie abgebildet, die Oberkante zeigt nach Norden.

Die Sachsen stellen sich zuerst in der nördlichen Hälfte der beiden Pläne auf. Dann betreten die Normannen den Spielplan von der Südseite her (zu beiden Seiten des Flusses, wenn sie wollen).

Das Spiel dauert höchstens 12 Runden.

### Die Parteien

Normannen:	Adlige:	Eudes, Thierry
	Ritter:	Gaucher, Mauger, Arnoul
	Mittelschwere Reiter:	Charles, Raoul
	Leichte Reiterei:	Enguerrand
	Mittlere Infanterie:	Orderic, Ernault, Gervais, Renouf
	Bretonische Infanterie:	Erwan, Gwendal, Malo
	Bogenschützen:	Hamon, Vital
Sachsen:	Earls:	Aegelferth, Gospatric
	Thans (thegns) zu Pferd:	Beostan, Guthwold, Wulfram, Ceolferrth
	Thans (thegns):	Hildmaer, Ethelric, Ligulf, Leodweard
	Ceorls:	Alfmaer, Wulfstan, Ednoth, Leofgar, Aldgar
	Speerträger:	Gherbod, Ethelmer
	Bogenschützen:	Ethelwold, Thurstin
	Zivilisten:	Hygeric, Ordwulf

### Siegebedingung

Die Normannen müssen sie viele Gesetzlose wie möglich töten. Zählen sie nach 12 Runden, wie viele Sachsen am Ende des Spiels noch auf dem Spielplan und am Leben sind:

- > 16 oder mehr: Überwältigender Sieg der Sachsen. Solch ein Erfolg wird den Gesetzlosen Zulauf bringen, und die Gegend wird für die Normannen immer schwerer zu halten sein.
- > 11 bis 15: Knapper Sieg der Sachsen. Für heute sind die Normannen in ihre Schranken verwiesen.
- > 6 bis 10: Knapper Sieg der Normannen. Die Gesetzlosen sind besiegt, aber nicht vernichtet. Wir werden auf der Hut bleiben müssen.
- > 6 oder weniger: Überwältigender Sieg der Normannen. Diese Banditen schaden niemandem mehr, und es ist eine gute Warnung an alle, die etwa ihrem Beispiel folgen wollten.

### Quellen

Guillaume le Conquérant (Paul Zumthor, Seiten 308-309)

## Szenario 6: Euer König lässt euch im Stich!

### Hintergrund

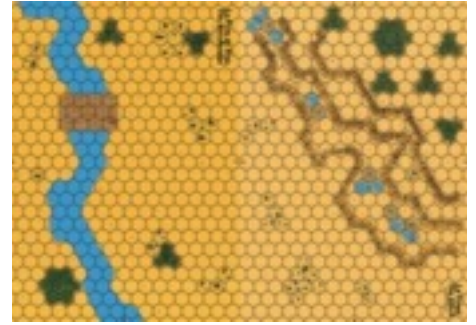
2. Oktober 1066, bei Pevensey: Wilhelms Truppen verwüsten Ost-Sussex, das Land von Harold. Er will den Engländern zeigen, dass ihr Herr und König nicht in der Lage ist, sie zu schützen, und er hofft, Harold auf diese Art zu einer sofortigen Schlacht herauszufordern.

Die Normannen nähern sich der Stadt Hailsham, aber die Bevölkerung sammelt sich unter dem Befehl von Than Beostan, um ihr Eigentum zu verteidigen.

### Spielpläne und Startaufstellung

Spielplan: Die Senke, die Holzbrücke (Ditch, Woodbridge), dazu die Auflageteile Große Halle (Saxon Great Hall) und die Häuser A, B, C, D wie abgebildet.

Die Sachsen stellen sich zuerst auf dem Spielplan „Holzbrücke“ auf. Dann haben die Normannen den ersten Zug; sie betreten den Spielplan von Seite 3 der Senke her.





Das Spiel dauert höchstens 12 Runden.

### Die Parteien

Normannen:	Ritter:	Gaucher, Mauger
	Mittelschwere Reiter:	Bertrand, Charles, Raoul
	Leichte Reiterei:	Enguerrand, Rotrou, Giroix
	Mittlere Infanterie:	Bouchard, Orderic, Ernault, Herluin, Gervais, Renouf
	Bretonische Infanterie:	Erwan, Gwendal, Malo
Sachsen:	Adlige:	Edric
	Thans (thegns) zu Fuß:	Beostan, Guthwold, Ethelnoth, Wulfram
	Thans (thegns):	Ethelric, Tidcytel, Athelstan, Ligulf, Leodweard
	Ceorls:	Guthstan, Wulfstan, Waldef, Ednoth, Herelac, Leofgar, Byrthulf
	Speerträger:	Gondulf, Gherbod, Ethelmer
	Bogenschützen:	Aldbeorth, Ethelwold, Thurstin
	Zivilisten:	Hygeric, Ordwulf, Leoflada

### Sonderregeln

- > Häuser können gemäß § 10.2, 10.3 und 11.3 in Brand gesetzt werden.
- > Die Sachsen dürfen den Spielplan nicht verlassen.

### Siegebedingung

Das einzige Ziel der Normannen ist Tod und Verwüstung. Jeder tote Sachse zählt 1 Punkt, jedes Haus, bei dem mehr als die Hälfte der brennbaren Felder zerstört sind, zählt 5 Punkte, die große Halle sogar 10 Punkte.

Zählen sie nach 12 Runden, wie viele Punkte die Normannen erzielt haben:

- > 43 oder mehr: Überwältigender Sieg der Normannen. Warum sollten andere Dörfer Harold noch die Treue halten? Er hat sein Volk verlassen, nur Gott kann jetzt noch helfen.
- > 29 bis 42: Knapper Sieg der Normannen. Warum diese Verwüstung? Für den Moment bleibt den Sachsen von Sussex nichts übrig, als Wilhelms Herrschaft anzuerkennen.
- > 15 bis 28: Knapper Sieg der Sachsen. Wir haben gezeigt, dass wir uns wehren können, aber Harold sollte besser bald mit seiner Armee auftauchen...
- > 14 oder weniger: Überwältigender Sieg der Sachsen. Auch ohne Harold können sich die Sachsen gegen die verhassten Eroberer wehren!

### Wie es ausging

Hailsham, Herstmonceux und Hooe wurden halb verbrannt, Ninfield schwer beschädigt; Crowhurst, Wilting und Filsham wurden völlig verwüstet. Die Hälfte der Bevölkerung von Pevensey musste fliehen oder starb.

### Quellen

[essentialnormanconquest.com](http://essentialnormanconquest.com)

## Szenario 7: Die Todesschwadron

### Hintergrund

Dezember 1069: König Wilhelm ist entrüstet über den Widerstand in Yorkshire. Er schickt zwei Kampfgruppen mit dem Befehl aus, auf ihrem Weg nichts leben zu lassen. Eine Abteilung nähert sich dem Dorf Sutton Howgrave, wo man sächsische Rebellen vermutet. Die Normannen verbergen sich in einer Senke, bereit zum Angriff.

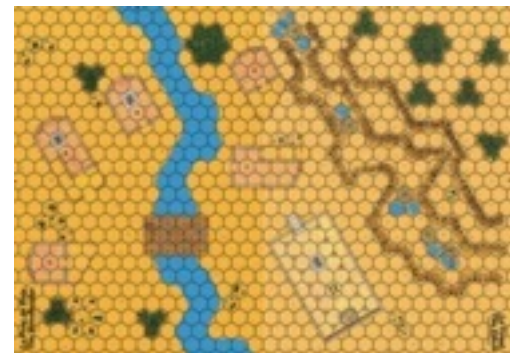
### Spielpläne und Startaufstellung

Spielplan: Die Senke, die Holzbrücke (Ditch, Woodbridge), dazu die Auflageteile Große Halle (Saxon Great Hall) und die Häuser A bis E wie abgebildet (C & E zwischen Fluss und Abhang, A, B & D links vom Fluss).

Die Sachsen stellen sich zuerst auf; erlaubt ist der gesamte Spielplan „Holzbrücke“ und das Gelände links vom ersten Abhang der Senke. Dann stellen sich die Normannen in der Senke auf, und zwar in dem sumpfigen Tal einschließlich seiner Abhänge bis hin zur Planseite 1 der Senke. Die Normannen haben den ersten Zug. Das Spiel dauert höchstens 15 Runden.

### Die Parteien

Normannen:	Ritter:	Roussel, Geoffroy, Baudri, Gaucher, Mauger, Arnold
	Mittelschwere Reiter:	Bertrand, Charles, Raoul
	Mittlere Infanterie:	Bouchard, Orderic, Ernault, Herluin, Gervais, Renouf
	Armbrustschützen:	Asselin, Gérold, Vougrin
Sachsen:	Adlige:	Edric



Earls:	Aegelferth, Theoraed
Thans (thegns) zu Pferd:	Guthwold, Ethelnoth, Aescgar, Wulfram
Thans (thegns):	Hildmaer, Ethelric, Tidcytel, Athelstan, Ligulf, Leodward
Ceorls:	Alfmaer, Guthstan, Wulfstan, Waldef, Ednoth, Herelac, Leofgar, Byrthulf, Aldgar
Speerträger:	Gondulf, Gherbod, Ethelmer
Bogenschützen:	Aldbeorth, Ethelwold, Thurstin
Zivilisten:	Hygeric, Ordwulf, Leoflada

### Siegbedingung

Das einzige Ziel der Normannen ist es, so viele Sachsen wie möglich umzubringen; jeder tote Sachse zählt 1 Punkt. Zählen sie nach 15 Runden, wie viele Punkte die Normannen erzielt haben:

- > 25 oder mehr: Überwältigender Sieg der Normannen. Wilhelms Befehl wurde ausgeführt, und der sächsische Widerstand wurde zerschlagen.
- > 18 bis 24: Knapper Sieg der Normannen. Den Sachsen wurde gezeigt, wer die Macht hat, und in Zukunft werden sie wohl ruhig bleiben.
- > 10 bis 17: Knapper Sieg der Sachsen. Trotz hoher Verluste brennt die Flamme des Aufruhrs noch. Dieser Kampf ist noch nicht vorbei.
- > 9 oder weniger: Überwältigender Sieg der Sachsen, ein vernichtender Rückschlag für die Normannen! Das Beispiel von Sutton Howgrave wird auch anderen Dörfern zeigen, dass es sich lohnt, sich den normannischen Horden zu widersetzen.

### Wie es ausging

Sutton Howgrave war eines der vielen Dörfer, die zwischen 1066 und 1086 (Domesday Book) 3/4 ihres Wertes verloren (2,5 £ gegenüber 10 £). 1086 wohnten dort nur noch 12,5 steuerpflichtige Familien, eine der Folgen der Verwüstung im Winter 1069/1070.

### Quellen

Guillaume le Conquerant (Paul Zumthor, Seiten 320-321)

Open Domesday: <http://domesdaymap.co.uk/>

## Szenario 8: Verdamnte Waliser!

### Hintergrund

Herbst 1067: Zwei normannische Grafen in Mercia, die von Edward dem Bekenner eingesetzt wurden, nutzen das Durcheinander der Eroberung, um ihr Land auf Kosten der umliegenden sächsischen Thane zu vergrößern. Einer der Thans, Eadric der Wilde, will Rache nehmen: Er verbündet sich mit den walisischen Prinzen Bleddyn und Rhiwallon, verwüstet Herefordshire und greift die Burg Hereford an.

### Spielpläne und Startaufstellung

Spielplan: Die Burg (Motte & Bailey).

Die Normannen stellen sich zuerst innerhalb der Burg auf. Die Sachsen betreten den Spielplan über die Seite 1, ihre walisischen Verbündeten (dargestellt durch Spielsteine der Schotten) über die Seite 3. Die Sachsen und Waliser haben den ersten Zug; zu Beginn dieses Zuges platzieren sie die Faschinenbündel (sie liegen seit der letzten Nacht dort).

Das Spiel dauert höchstens 15 Runden.

### Die Parteien

Normannen:	Ritter zu Fuß:	Geoffroy, Baudri, Gaucher, Mauger
	Mittlere Infanterie:	Orderic, Ernault, Herluin, Gervais
	Bogenschützen:	Fulbert, Hamon, Vital
Sachsen:	Earls:	Gospatric (stellt Eadric den Wilden dar)
	Thans (thegns) zu Fuß:	Beostan, Guthwold, Ethelnoth, Aescgar
	Thans (thegns):	Hildmaer, Ethelric, Tidcytel, Athelstan
	Ceorls:	Alfmaer, Guthstan, Wulfstan, Waldef
	Bogenschützen:	Aldbeorth, Ethelwold, Thurstin
Waliser (Schotten)	Mittelschwere Reiter (zu Fuß):	Eanruig, Malcolm, Angus
	Mittlere Infanterie:	Conan, Aluinn, Harailt
	Leichte Infanterie:	Tyree, Lachlan, Duncan
	Speerträger:	Ailbeart, Eachann, Ruairidh
	Schleuderer:	Alec, Munro, Ragnall
Sonstiges:	6 Faschinenbündel, 4 Sturmleitern	

### Siegbedingung

Eadrics Ziel ist es, die Burg so stark wie möglich zu beschädigen. Zählen sie nach 15 Runden, wie viele Felder verbrannt sind:

- > 31 oder mehr: Überwältigender Sieg der Sachsen. Die Burg ist zerstört und nicht länger eine Bedrohung für das Umland.
- > 21 bis 30: Knapper Sieg der Sachsen. Die Normannen werden Wochen brauchen, bis die Burg repariert ist; in dieser Zeit kann Eadric weitere Burgen angreifen, diese verhassten Symbole der Eroberung.
- > 11 bis 20: Knapper Sieg der Normannen. Die Burg steht noch, der Schaden ist begrenzt. Die Garnison wird bald einen Gegenangriff führen können.
- > 10 oder weniger: Überwältigender Sieg der Normannen. Eadric hat vor Hereford zu viel Zeit verloren, und eine Armee ist auf dem Weg, um die Aufständischen niederzuwerfen.

### Wie es ausging

Die Burg wurde geschleift, und Eadric konnte sich in die Hügel zurückziehen, bevor eine Entsatzarmee eintraf.

### Quellen

Guillaume le Conquérant (Paul Zumthor, Seite 309)

## Szenario 9: York wird belagert

### Hintergrund

Anfang 1069: Der Thronkandidat Edgar Æthling und Earl Gospatrick haben Schottland verlassen, um die Burg von York zu belagern; eine normannische Garnison ist in der Festung eingeschlossen. Wilhelms Reaktion ist schnell und brutal.

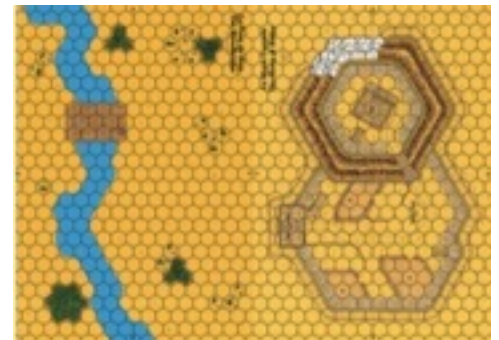
### Spielpläne und Startaufstellung

Spielplan: Die Burg (Motte & Bailey).

Die normannischen Fußtruppen stellen sich zuerst innerhalb der Burg auf, die schottischen und sächsischen Fußtruppen rechts vom Fluss, bis zu 4 Felder vom Flussufer entfernt, und die schottischen und sächsischen Reiter irgendwo links vom Fluss.

Die normannischen Reiter betreten den Spielplan ab dem 7. Spielzug von Norden her, rechts vom Fluss (siehe Sonderregel).

Die Sachsen haben den ersten Zug. Das Spiel dauert höchstens 15 Runden.



### Die Parteien

Normannen:	Adlige:	Eudes
	Ritter:	Roussel, Geoffroy, Baudri, Gaucher, Mauger, Arnoul
	Mittelschwere Reiter:	Bertrand, Charles, Raoul
	Leichte Reiter:	Enguerrand, Rotrou, Giroix
	Mittlere Infanterie:	Bouchard, Orderic, Ernault, Herluin, Gervais, Renouf
	Bretonische Infanterie:	Erwan, Gwendal, Malo
	Armbrustschützen:	Asselin, Gérold, Vougrin
	Bogenschützen:	Fulbert, Hamon, Vital
	Earls:	Aegelferth, Gospatric, Theoraed
	Thans (thegns):	Beostan, Guthwold, Ethelnoth, Aescgar, Wulfram, Ceolferth
Sachsen:	Thans (thegns) zu Fuß:	Hildmaer, Ethelric, Tidcytel, Athelstan, Ligulf, Leodweard
	Ceorls:	Alfmaer, Guthstan, Wulfstan, Waldef, Ednoth, Herelac, Leofgar, Byrhtulf, Aldgar
	Speerträger:	Gondulf, Gherbod, Ethelmer
	Bogenschützen:	Aldbeorth, Ethelwold, Thurstin
Schotten:	Mittelschwere Reiter:	Eanruig, Malcolm, Angus
	Leichte Reiter:	Urquhart, Aedan, Lulach
	Mittlere Infanterie:	Conan, Aluinn, Harailt
	Leichte Infanterie:	Tyree, Lachlan, Duncan
	Speerträger:	Ailbeart, Eachann, Ruairidh
	Schleuderer:	Alec, Munro, Ragnall
Sonstiges:	8 Faschinenbündel, 6 Sturmleitern	

### Sonderregel

Beginnend in der 7. Runde würfeln die Normannen zu Beginn ihres Zuges 1W10, ob die Reiter eintreffen; sie kommen bei einem Ergebnis von 7 oder mehr. Wird das nicht erreicht, wird in jeder folgenden Runde jeweils 1 zum Wurf addiert (die Reiter kommen also spätestens in der 13. Runde an).

### Siegbedingung

Sachsen und Schotten müssen die Burg nehmen, bevor die normannischen Reiter eintreffen; ist bis dahin nicht mindestens die Vorburg in ihrer Gewalt, müssen sie über Seite 4 des Burg-Spielplans fliehen. Die Vorburg gilt als erobert, wenn kein Normanne mehr auf ihren Wehrgängen oder dem Torturm ist.

Ist am Ende der 15. Runde die gesamte Burg eingenommen, ist das ein überwältigender Sieg der Sachsen, ist nur die Vorburg eingenommen, ein knapper Sieg. Ansonsten zählen Sie, wie viele Sachsen und Schotten über Seite 4 der Burg entkommen konnten:

- > 32 oder mehr: Überwältigender Sieg der Sachsen. Wilhelm weiß jetzt, dass seine nördliche Grenze unsicher ist und die Rebellen jederzeit zuschlagen können.
- > 25 bis 31: Knapper Sieg der Sachsen. Trotzdem der eigentliche Angriff erfolglos war, muss Wilhelm verstärkt Truppen ausheben, um die Nordgrenze besser zu schützen.
- > 17 bis 24: Knapper Sieg der Normannen. Die Angreifer ziehen sich schnell nach Schottland zurück; ihre Verfolgung wird ein blutiges Schauspiel sein.
- > 16 oder weniger: Überwältigender Sieg der Normannen. Edgar hat bei diesen Überfall alles verloren, auch seinen Anspruch auf den Thron.

### Wie es ausging

Nachdem er die Aufständischen vertrieben hatte, baute Wilhelm auf der anderen Seite des Ouse eine zweite Burg, um York zu sichern.

### Quellen

Guillaume le Conquérant (Paul Zumthor, Seite 317)

## Szenario 10: Volksaufstand

### Hintergrund

1069: Ein Volksaufstand entflammt Devon und Somerset. Kämpfer aus Cornwall griffen die Burgen von Exeter an; in Exeter selbst wurden sie gestoppt von den Bürgern, die Angst um ihre Zukunft hatten. Burg Montacute hingegen, Sitz von Robert, Graf von Mortain und Halbbruder des Königs, ist eingeschlossen; hier kann nur eine Entsatzarmee Hilfe bringen.

### Spielpläne und Startaufstellung

Spielpläne: Die Burg (Motte & Bailey), die Holzbrücke (Woodbridge) und die Senke (Ditch) sowie die sächsische Halle, 5 Häuser und weitere Auflegeteile wie abgebildet. Die Sachsen belagern die Burg; die schottischen Einheiten stellen die Bevölkerung dar, die sie dabei unterstützt. Benutzen Sie die Belagerungsregeln (§ 11), um die Aktionen jedes Tages zu bestimmen.



### Die Parteien

Normannen:	Adlige (zu Fuß)*:	Eudes
	Ritter (zu Fuß)*:	Roussel, Geoffroy, Baudri, Gaucher
	Mittelschwere Reiter (zu Fuß)*:	Bertrand, Charles
	Mittlere Infanterie:	Bouchard, Orderic, Ernault, Herluin, Gervais, Renouf
	Bretonische Infanterie:	Erwan, Gwendal, Malo
	Armbrustschützen:	Asselin, Gérold
	Bogenschützen:	Fulbert, Hamon, Vital
Sachsen:	Earls:	Aegelferth, Gospatric, Theoraed
	Thans (thegns):	Beostan, Guthwold, Ethelnoth, Aescgar, Wulfram, Ceolferth
	Thans (thegns):	Hildmaer, Ethelric, Tidcytel, Athelstan, Ligulf, Leodweard
	Huscarls:	Eadmer, Osferth, Frithweald, Osmond, Grimnoth, Wihtbryth
	Ceorls:	Alfmaer, Guthstan, Wulfstan, Waldef, Ednoth, Herelac, Leofgar, Byrhtulf, Aldgar
	Speerträger:	Gondulf, Gherbod, Ethelmer
	Bogenschützen:	Aldbeorth, Ethelwold, Thurstin
	Mittelschwere Reiter:	Eanruig, Malcolm, Angus
	Leichte Reiter:	Urquhart, Aedan, Lulach
	Mittlere Infanterie:	Conan, Aluinn, Harailt
Schotten (Volk):	Leichte Infanterie:	Tyree, Lachlan, Duncan
	Speerträger:	Ailbeart, Eachann, Ruairidh
	Schleuderer:	Alec, Munro, Ragnall

### \*Sonderregel

Die Pferde der normannischen Ritter kommen in die Vorburg und können für Ausfälle benutzt werden.

### Siegbedingung

Die Belagerung läuft gemäß den Regeln in § 11 ab. Die Belagerungszeit wird ermittelt wie dort beschrieben; in diesem Szenario markiert sie aber nicht, dass die Vorräte verbraucht sind, sondern dass ein Entsatzheer



eintrifft. Endet die Belagerung durch Ablauf der Zeit, gewinnen die Normannen.

### Wie es ausging

Geoffrey von Montbrai rettete die Festung, indem er in Eilmärschen von London kam und in den Städten, die er passierte, weitere Truppen aushob.

### Quellen

Guillaume le Conquérant (Paul Zumthor, Seite 319)

## Szenario 11: Erzwingt den Übergang mit allen Mitteln!

### Hintergrund

Dezember 1069: Die normannische Armee ist auf dem Weg, das dänisch besetzte York zurück zu erobern, wird aber seit drei langen Wochen von einer anglo-dänischen Armee festgehalten; der Fluss Aire trennt beide Parteien, und er ist hier zu breit, um ihn zu überqueren. Bei einer bewaffneten Erkundung findet der Ritter Lisois de Moutiers stromauf bei Leeds eine Furt, die von Angelsachsen bewacht wird. Er beschließt, hier den Übergang zu erzwingen.

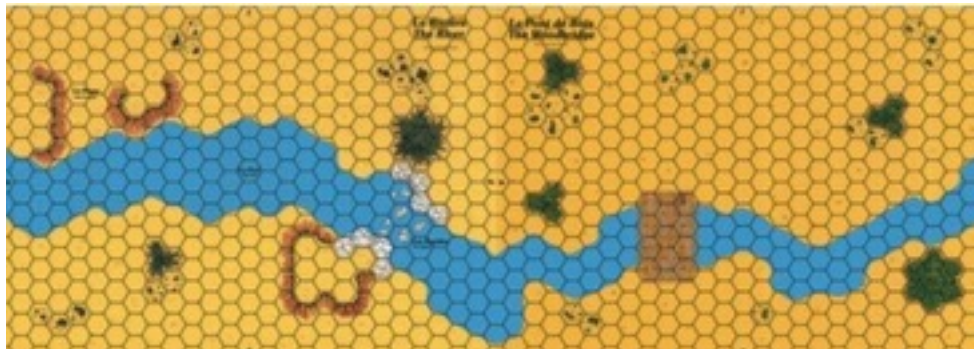
### Spielpläne und Startaufstellung

**Hinweis:** Dieses Szenario benötigt einen Spielplan, der nicht in Diex Aie enthalten ist.

Spielpläne: Die Holzbrücke (Woodbridge) und der Fluss (River, einzeln erhältlich) wie abgebildet.

Die Sachsen stellen sich zuerst nördlich des Flusses auf. Die Normannen haben den ersten Zug und betreten den Spielplan von Süden her.

Das Spiel geht über maximal 15 Runden.



### Die Parteien

Normannen:	Adlige:	Eudes (stellt Lisois dar)
	Ritter:	Geoffroy, Baudri, Gaucher, Mauger, Arnoul
	Mittelschwere Reiter:	Charles, Raoul
	Leichte Reiter:	Enguerrand, Rotrou, Giroix
	Mittlere Infanterie:	Orderic, Ernault, Herluin
	Bretonische Infanterie:	Erwan, Gwendal, Malo
	Armbrustschützen:	Gérol
	Bogenschützen:	Fulbert, Hamon
Sachsen:	Earl:	Theoraed
	Thans (thegns):	Beostan, Guthwold, Ethelnoth, Aescgar, Wulfram, Ceolferth
	Thans (thegns):	Hildmaer, Ethelric, Tidcytel, Athelstan, Ligulf, Leodward
	Coerls:	Alfmaer, Guthstan, Wulfstan, Waldef, Ednoth, Herelac, Leofgar, Byrhtulf, Aldgar
	Speerträger:	Gondulf, Gherbod, Ethelmer
	Bogenschützen:	Aldbeorth, Ethelwold, Thurstin

### Sonderregel: Die Furt

Ein Furt-Feld (ford) zu betreten, kostet 2 Bewegungspunkte. Alle anderen Flussfelder und die Stromschnellen (rapids) sind unpassierbar. Die Brücke darf benutzt werden, auch wenn sie in der Realität nicht existierte.

### Siegbedingung

Die Normannen müssen den Spielplan über die Seite 1 des Spielplans „Holzbrücke“ verlassen. Zählen Sie nach 15 Runden, wie viele das geschafft haben:

- > 14 oder mehr: Überwältigender Sieg der Normannen. Dass die normannische Armee anrückt, untergräbt die Moral der Besatzer von York; sie werden bald die Segel setzen.
- > 10 bis 13: Knapper Sieg der Normannen. Sie sollten stark genug sein, die Dänen in York anzugreifen und zu besiegen.

- > 6 bis 9: Knapper Sieg der Sachsen. Mit der dezimierten Armee werden die Normannen gegen York nicht viel ausrichten können.
- > 5 oder weniger: Überwältigender Sieg der Sachsen. Die Sachsen werden sich mit den Dänen verbünden und gemeinsam zurückschlagen.

### Wie es ausging

Lisois de Moutiers überschritt die Furt mit 60 Soldaten, und die ganze normannische Armee folgte ihnen und marschierte weiter auf York.

### Quellen

Guillaume le Conquérant (Paul Zumthor, Seite 320)

## Szenario 12: Der Sumpf des Gesetzlosen

### Hintergrund

Frühjahr 1071: Seit zwei Jahren führt Hereward, ein Than, der zum Rebellen wurde, Aufstände gegen die normannische Herrschaft in East Anglia. Die Sümpfe bei Ely bilden eine natürliche Verteidigung, an der die Normannen bisher scheiterten. Nun aber haben ihnen Mönche aus der Umgebung einen Weg in das Herz des Aufstandes verraten.

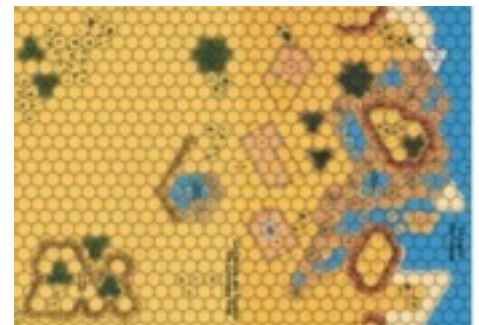
### Spielpläne und Startaufstellung

**Hinweis:** Dieses Szenario benötigt Spielpläne, die nicht in Diex Aie enthalten sind.

Spielpläne: Die Lagune (Lagoon, aus dem Spiel Guiscard) und der Kreuzfahrerpfad (Crusader Trail, einzeln erhältlich) sowie die sächsischen Häuser A, C und D (Auflegeteile) wie abgebildet.

Die Sachsen stellen sich zuerst auf dem Spielplan „Lagune“ auf. Die Normannen haben den ersten Zug und betreten den Spielplan über Seite 3 des Spielplans „Kreuzfahrerpfad“.

Das Spiel dauert maximal 12 Runden.



### Die Parteien

Normannen:	Ritter:	Roussel, Geoffroy, Baudri, Gaucher, Mauger, Arnoul
	Mittelschwere Reiter:	Bertrand, Charles, Raoul
	Leichte Reiter:	Enguerrand, Rotrou, Giroix
	Mittlere Infanterie:	Ernault, Herluin, Gervais, Renouf
	Bretonische Infanterie:	Erwan, Gwendal, Malo
Sachsen:	Earls:	Aegelferth, Theoraed (stellt Hereward dar)
	Thans (thegns):	Beostan, Guthwold, Ethelnoth
	Thans (thegns) zu Fuß:	Aescgar, Wulfram, Ceolferth
	Thans (thegns):	Hildmaer, Ethelric, Tidcytel, Athelstan, Ligulf, Leodward
	Ceorls:	Alfmaer, Guthstan, Wulfstan, Waldef, Ednoth, Herelac, Leofgar, Byrhtulf, Aldgar
	Speerträger:	Gondulf, Gherbod, Ethelmer
	Bogenschützen:	Aldbeorth, Ethelwold, Thurstin
	Zivilisten:	Hygeric, Ordwulf, Leoflada

### Sonderregel „Gefangene machen“

Hereward kann eventuell gefangen genommen werden, wenn keine eigene Einheit auf einem ihm benachbarten Feld ist **und** die Angreifer eine (unmodifizierte) Kampfüberlegenheit von 60 oder mehr haben. Der Sachse würfelt in diesem Fall 1W10:

- > 1 bis 4: Hereward ergibt sich
- > über 4: Hereward kämpft mit dem Mut der Verzweiflung weiter!

Falls er aufgibt, benutzt er ab da die verletzte Seite des Spielsteins. Er muss von mindestens 2 Wachen, die sich immer angrenzend zu ihm aufhalten müssen, zu irgendeinem Spielfeldrand geleitet werden; er bewegt sich dabei mit den Wachen mit, der langsamste bestimmt das Tempo.

Hereward darf in der sächsischen Bewegungsphase versuchen, den Wachen zu entkommen:

- > Wenn keine Wache mehr benachbart zu ihm ist, aus welchem Grund auch immer.
- > Wenn er nur noch 1 benachbarten Bewacher hat und einen Weg, um sich von ihm zu entfernen. Er muss einen Infiltrationscheck gegen seine Wache bestehen, um sich zu befreien. In beiden Fällen muss er wie üblich Infiltrationschecks gegen andere Gegner an seinem Weg bestehen. Ist er am Ende seiner Bewegung von seiner ursprünglichen Wache getrennt, ist er wieder frei (gilt aber bis zu einer eventuellen Wiederbewaffnung, s.u., weiterhin als verletzt).

>

- > Wenn alle bis auf eine seiner Wachen im Nahkampf angegriffen werden, kann er sich (mit den momentanen, also verletzten, Kampfwerten) an diesem Kampf beteiligen. Sind alle Wachen im Kampf, kann er zusätzlich einen Fluchtversuch nach dem oben beschriebenen Verfahren machen. Um freizukommen, muss er den Zug getrennt von seinen ursprünglichen Bewachern beenden.

Hereward kann, falls er nicht schon vor der Gefangennahme verletzt war, seine volle Kampf- und Bewegungsstärke zurückerhalten, indem er einen vollen Zug ohne andere Aktion benachbart zu einer beliebigen toten Einheit verbringt, um sich neu auszurüsten.

### Siegebedingung

Ziel der Normannen ist es, die Rebellion auszumerzen und Hereward vor Gericht zu bringen.

- > Falls Hereward gefangen genommen wird: Vollständiger normannischer Sieg. Der Prozess gegen ihn und seine Hinrichtung werden eine deutliche Erinnerung sein, was einem passiert, wenn man sich gegen den König erhebt.

Ansonsten zählen Sie nach 12 Runden, wie viele Sachsen überlebt haben:

- > 26 oder mehr: Überwältigender Sieg der Sachsen. Wieder einmal konnten die Normannen Herewards Rebellen nicht beikommen; sein Ruf wird weiter wachsen.
- > 18 bis 25: Knapper Sieg der Sachsen. Die Sachsen müssen aus ihrem Lager fliehen, aber sie werden ein neues finden, um den Kampf fortzusetzen.
- > 9 bis 17: Knapper Sieg der Normannen. Diese Gesetzlosen sind keine Gefahr mehr. Wir werden bei Gelegenheit zurückkehren, um diese schmutzige Arbeit zu Ende zu bringen.
- > 8 oder weniger, oder Hereward wird getötet: Überwältigender Sieg der Normannen. Das ist das Ende für die Gesetzlosen; das normannische Joch schließt sich wieder fest um ihren Hals.

### Wie es ausging

Trotz heldenhafter Gegenwehr wurden die Rebellen von Ely besiegt und gefangen genommen. Um ein Exempel zu statuieren, ließ Wilhelm die Hälfte frei, nachdem man sie geblendet und verstümmelt hatte, die anderen kamen in den Kerker. Hereward konnte entkommen, aber niemand hat jemals wieder von ihm gehört.

### Quellen

Guillaume le Conquérant (Paul Zumthor, Seite 328)

## Szenario 13: Sie fliehen!

### Hintergrund

Hastings, 16. Oktober 1066: Mitten in der Schlacht weicht Wilhelms linker Flügel zurück und verliert den Zusammenhalt. Eine Gruppe von Sachsen reißt dieser Erfolg derartig mit, dass sie entgegen ihrer Befehle den Schildwall verlassen und die Verfolgung einer Gruppe von normannischen und bretonischen Soldaten aufnehmen. Als sie alleine mitten auf dem Hang sind, sehen die Sachsen, wie ihre fliehende Beute sich plötzlich gegen sie stellt und andere Normannen sie von den Seiten her angreifen. Ob diese Flucht nur eine Falle war?

### Spielpläne und Startaufstellung

**Hinweis:** Dieses Szenario benötigt Spielpläne und Spielsteine, das nicht in Diex Aie enthalten sind.

Spielpläne (alle einzeln erhältlich): Die Kuppe (Knoll), der Hügel (Hill), der Kreuzfahrerpfad (Crusader Trail), die Wiese (Meadow) wie abgebildet.

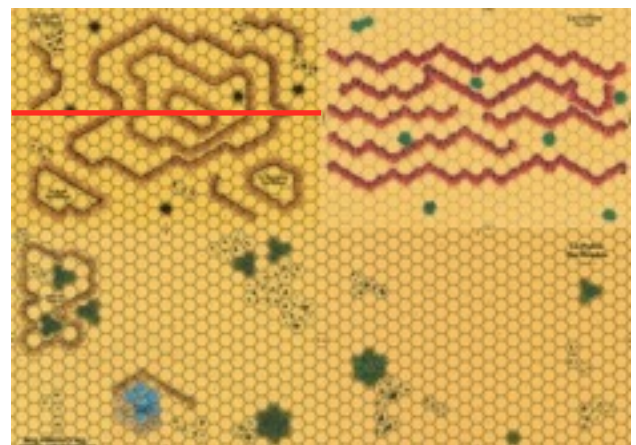
Die sächsischen Ceorls und Thegns aus Diex Aie stellen sich auf der unteren Hälfte des Spielplans „Kuppe“ auf, die Earls und Huscarls aus Diex Aie auf oder oberhalb der eingezeichneten Gratlinie dieses Spielplans (horizontale Linie durch die Mitte des obersten Kuppenplateaus). Alle Sachsen aus „Der befestigte Hafen“ kommen in die obere Hälfte des Hügels.

Die Normannen aus Diex Aie kommen auf die linke Hälfte des Spielplans „Kreuzfahrerpfad“, und zwar mit Blickrichtung nach Süden bzw. unten (sie fliehen!); die Normannen aus Guiscard kommen auf den Spielplan „die Wiese“.

Das Spiel dauert maximal 15 Runden.

### Die Parteien

Normannen:	<b>aus Diex Aie:</b>	
	Adlige:	Eudes
	Ritter:	Roussel, Baudri, Gaucher
	Mittelschwere Reiter:	Bertrand, Charles, Raoul
	Mittlere Infanterie:	Bouchard, Orderic, Ernault, Herluin, Gervais, Renouf



	Bretonische Infanterie:	Erwan, Gwendal, Malo
	<b>aus Guiscard:</b>	
	Adlige (Grafen):	Robert, Roger
	Ritter:	Arthur, Tancrede, Onfroy, Sarlon, Rainulf, Drogon
	Mittlere Infanterie:	Gauvin, Romaric, Nizier, Angilbert, Etienne, Pierrick
	Französische Infanterie:	Jacques, Eustache, Roland, Thibaut, Thomas
	Bogenschützen:	Philibert, Alphonse, Merlin, Sigismond, Alaric, Olivier
	Speerträger:	Gontrand, Odomar, Landry
Sachsen:	<b>aus Diex Aie:</b>	
	Earls:	Aegelferth, Gospatric, Theoraed
	Thans (thegns) (zu Fuß):	Beostan, Guthwold, Ethelnoth, Aescgar, Wulfram, Ceolferth
	Thans (thegns):	Hildmaer, Ethelric, Tidcytel, Athelstan, Ligulf, Leodweard
	Huscarls:	Eadmer, Osferth, Frithweald, Osmond, Grimnoth, Wihtbryth
	Ceorls:	Alfmaer, Guthstan, Wulfstan, Waldef, Ednoth, Herelac, Leofgar, Byrhtulf, Aldgar
	Speerträger:	Gondulf, Gherbod, Ethelmer
	<b>aus „Der befestigte Hafen“ (fortified harbour, einzeln erhältlich):</b>	
	Earls:	Godwin (stellt Harold dar)
	Adlige:	Eudes, Wildur, Herfast
	Thans (thegns):	Aelfwig, Egbart, Edgar, Aethelric
	Huscarls:	Ansketil, Hereward, Ealdred, Leofwinc
	Sergeants:	Eadwulf, Gontard, Ralph
	Ceorls:	Waltheof, Morcar, Gyrth, Regenbald, Stigand
	Miliz:	Romuald, Salomon, Wulfnoth, Ceordred, Ingulf, Siward, Eomer, Kevin, Wilder, Grufydd, Malcolm, Oswulf

## Siegebedingung

Die Normannen müssen den Thronkandidaten Harold besiegen, möglichst als Person, mindestens aber durch Schwächung seiner Streitmacht. Stirbt Harold während der Schlacht, werden die Sachsen entmutigt aufgeben:

> Harold wurde getötet: Vollkommener Sieg der Normannen. Der Rest, wie man so schön sagt, ist Geschichte.

Wenn Harold am Ende des Spiels noch lebt, zählen Sie die überlebenden Sachsen:

- > 53 oder mehr: Überwältigender Sieg der Sachsen. Die Sachsen können die normannische Umklammerung aufbrechen, und der Abend kommt. Für heute ist die Schlacht geschlagen, unsere Verstärkungen sind auf dem Weg und werden uns morgen den Sieg bringen.
- > 35 bis 52: Knapper Sieg der Sachsen. Trotz aller Verluste konnten die Normannen unseren Schildwall nicht aufbrechen; mit Gottes Hilfe können wir noch gewinnen.
- > 18 bis 34: Knapper Sieg der Normannen. Ob es ein war Trick oder nicht, die „Flucht“ hat den Zusammenhalt des Sachsenheeres zerstört. Noch ein ähnlicher Erfolg, und der Sieg ist in Sicht.
- > 17 oder weniger: Überwältigender Sieg der Normannen. Die Sachsen haben so viele Männer verloren, dass der nächste Angriff auf den Schildwall uns den völligen Durchbruch bringen wird.

## Wie es ausging

Ist hier wirklich noch jemand, der das nicht weiß?

## Quellen

Zu viele, um einzeln aufgeführt zu werden.

## **Szenarien für Feldzüge**

Diese vier recht einfachen Szenarien sind dazu gedacht, im Rahmen von „Feldzügen“ Zusammenstöße zu provozieren, die dann auf den taktischen Spielplänen ausgefochten werden. Das Feldzug-Übersichtsblatt hilft Ihnen bei der Verwaltung der Einheiten und der Dörfer; die angegebenen Ressourcen der Dörfer basieren auf dem Domesday Book von 1086. Mit Hilfe der Übersichtsblätter können Sie auch leicht eigene Feldzüge im Rahmen der historischen Randbedingungen entwerfen.

Für die taktischen Gefechte empfehlen wir, auch zusätzlich erhältliche Spielpläne zu verwenden, und natürlich auch zusätzliche Spielsteine für Normannen und Sachsen. Weitere Normannen finden Sie z.B. im Spiel Guiscard.

### **Feldzug-Szenario 1: Öffnet die Straße nach London!**

#### **Hintergrund**

Ende Oktober 1066: Nach seinem Sieg lagert Wilhelms Armee bei Hastings; Wilhelm ist ungeduldig, weil die sächsischen Würdenträger, die sich ihm unterwerfen sollten, nicht eintreffen. Er weiß auch nicht, wie man ihn in London empfangen wird. Derweil schickt er Patrouillen in die Umgebung; sie sollen erkunden und auch den Dörflern klarmachen, wer der neue Herr im Land ist.

#### **Feldzugkarte**

Kent 1066. Ein Feldzug für 2 Spieler, der über 15 Runden geht. Die Normannen beginnen.

#### **Einheiten und Aufstellung**

<b>Art</b>	<b>#</b>	<b>Ort</b>	<b>Einheiten</b>	<b>Ressourcen</b>	<b>Loyalität</b>	<b>Geld (£)</b>	<b>Prestige</b>
<b>Normannen</b>	NC1	Gaucher und seine Reiter, Hastings	8			6	6
	NC2	Geoffroy und seine Reiter, Hastings	7			5	5
	NC3	Roussel und seine Reiter, Hastings	9			6	7
	NC4	Kampfgruppe, Hastings	22			4	
	NC5	Kampfgruppe, Hastings	18			5	
	NC6	Kampfgruppe, Hastings	21			4	
<b>Sachsen</b>	X1	Aescgars Gruppe, bis zu 2 Felder von Hollingbourne (m) entfernt.	18		1	3	2
	X2	Aegelferths Gruppe, bis zu 2 Felder von Herstmonceux (S) entfernt.	24		2	6	1
	X3	Guthwolds Gruppe, bis zu 2 Felder von Romney (S) entfernt.	16		2	5	1
	X4	Kampfgruppe, bis zu 2 Felder von Ewhurst (S) entfernt.	12		1	4	
	X5	Kampfgruppe, bis zu 2 Felder von Boughton (m) entfernt.	10		1	4	
	X6	Kampfgruppe, bis zu 2 Felder von Hadlow (W) entfernt.	9		2	3	
<b>Konvois</b>	C1	Start in Ewhurst (W), Pendelverkehr nach Newington (N).	4	4			
	C2	Start in Hadlow (W), Pendelverkehr nach Aldington (SO).	5	5			



	C3	Start in Romney (S), Pendelverkehr nach Canterbury (O).	4	3			
--	----	---	---	---	--	--	--

### Erläuterungen

- Die Himmelsrichtung (in Klammern) hinter dem Namen eines Dorfes dient nur dazu, es auf der Karte leichter zu finden. „m“ steht für „mitten“ auf der Karte.
- Wenn der Ort einer Gruppe nicht genau festgelegt ist, entscheidet der Spieler vor Spielbeginn, wo sie startet. Ist eine Position z.B. als „direkt westlich“ angegeben, bedeutet das, dass die Position angrenzend zum Bezugsort sein muss.
- Die genaue Zusammensetzung der Kampfgruppen wird gemäß der Tabelle „Stärke der Kampfgruppen“ auf Übersichtsblatt 4 ermittelt.
- Konvois: Ein Konvoi im Pendelverkehr startet am angegebenen Ort. Wenn er nicht unter Kontrolle eines Spielers ist, bewegt er sich auf dem über die Gesamtstrecke schnellsten Weg zum jeweiligen Zielort; gibt es mehrere Möglichkeiten, sich zu bewegen, nimmt er den kürzesten Weg, sonst entscheidet der Zufall. Er nimmt diesen Weg wieder auf, sobald er unkontrolliert ist. Am jeweiligen Zielort addiert er seine Ressourcen zu denen des Zielortes und wird er wieder auf Sollstärke (oder so weit wie möglich) aufgefüllt und pendelt zurück zum anderen Endort. Der Konvoi löst sich auf, wenn er leer ist und beide Endstationen ebenfalls keine Ressourcen mehr haben.
- Loyalität der Dörfer: Die Startwerte zu Beginn des Feldzuges entnehmen Sie dem Übersichtsblatt 5.

### Siegebedingung

Die Normannen müssen versuchen, bis zum Ende des Feldzuges so viele Dörfer wie möglich zu unterwerfen. Ein Dorf ist unterworfen, wenn seine Loyalität größer als 5 ist oder wenn alle seine Ressourcen geplündert oder verbraucht wurden. Zählen Sie am Ende die unterworfenen Dörfer:

- > 20 oder mehr: Überwältigender Sieg der Normannen. Die Sachsen können dem normannischen Ansturm nichts entgegensetzen. Auch London wird schnell fallen.
- > 15 bis 19: Knapper Sieg der Normannen. Auch wenn ihr König tot ist, die Sachsen sind zäh. Um Wilhelms Anspruch durchzusetzen, wird man mehr Zeit (oder Gewalt) brauchen.
- > 10 bis 14: Knapper Sieg der Sachsen. Der sächsische Widerstand ist stärker als erwartet. Die normannische Armee wird sich sehr vorsichtig bewegen müssen.
- > 9 oder weniger: Überwältigender Sieg der Sachsen. Der Marsch auf London wird wohl lang und hart sein, eine Krönung noch vor Weihnachten unmöglich.

## Feldzug-Szenario 2: Die verlorene Patrouille

### Hintergrund

Anfang November 1066: Canterbury hat sich Wilhelm gerade unterworfen. Das nächste Ziel ist London, aber vorher müssen Kampfgruppen Vorräte sammeln, das Gelände erkunden und Sachsen, die noch Widerstand leisten, zurechtstutzen. Arnouls Gruppe ist vor zwei Tagen nach Farleigh abgerückt und seitdem verschwunden. Wilhelm schickt Geoffroy hinterher, um sie zu finden.

### Feldzugkarte

Kent 1066. Ein Feldzug für 2 Spieler, der über 15 Runden geht. Die Normannen beginnen.

### Einheiten und Aufstellung

Art	#	Ort	Einheiten	Ressourcen	Loyalität	Geld (£)	Prestige
Normannen	N1	Geoffroys Gruppe, Canterbury	18			8	5
	N2	Arnouls Gruppe	12			5	4
	N3	Kampfgruppe, bis zu 1 Feld von Romney (S) entfernt.	11			3	
	N4	Kampfgruppe, bis zu 1 Feld von Boughton (m) entfernt.	13			5	
	NC1	Eudes und seine Reiter, bis zu 1 Feld von Faversham (NW) entfernt.	9			4	6
	NC2	Reitergruppe, bis zu 1 Feld von Ewhurst (S) entfernt.	7			3	

<b>Sachsen</b>	X1	Theoraeds Gruppe, bis zu 1 Feld von Hollingbourne (m) entfernt.	14		2	4	1
	X2	Beostans Gruppe, bis zu 2 Felder von Newington (m) entfernt.	12		1	3	2
	X3	Wulframs Gruppe, bis zu 2 Felder von Dartford (NW) entfernt.	16		2	5	2
	X4	Kampfgruppe, bis zu 2 Felder von Otford (NW) entfernt.	8		1	2	
	X5	Kampfgruppe, bis zu 2 Felder von Rochester (NW) entfernt.	9		2	4	
	X6	Kampfgruppe, bis zu 2 Felder von Farleigh (NW) entfernt.	10		1	3	
<b>Konvois</b>	C1	Start in Udimore (m/S), Pendelverkehr nach Newington (N).	5	4			
	C2	Start in Dantford (NW), Pendelverkehr nach Faversham (N).	4	2			
	C3	Start in Ewhurst (W), Pendelverkehr nach Hollingbourne (m).	4	3			

### Sonderregel: Die verschwundene Kampfgruppe

Für jedes Feld, das Geoffroys Gruppe (oder eine von ihm abgeteilte Teilgruppe) westlich der Linie Newington-Udimore betritt (auch wenn es das Feld vorher bereits betreten hatte), würfelt der Normanne 1W10. Bei einer 0 hat er Arnouls Gruppe gefunden.

In dieser Region kann er in Dörfern Informationen erhalten, die bei der Suche helfen: Für jedes Dorf, das er dort betreten hat, addiert er +1 zum Würfelwurf. Das summiert sich; nach dem 2. Dorf hat er +2, usw. Das gleiche Dorf kann mehrfach Informationen liefern, dazu muss es aber verlassen und erneut betreten werden. Sobald der Normanne die Gruppe gefunden hat, sollten die Normannen schleunigst nach Canterbury zurückkehren (siehe Siegbedingung).

### Siegbedingung

- > Wenn Arnoul bis zum Ende des Feldzugs nicht gefunden wurde, gewinnen die Sachsen. Arnoul wird wohl inzwischen ein Fressen für die Raben sein.
- > Die Sachsen gewinnen knapp, wenn Arnoul gefunden wird, aber bis Ende des Feldzugs nicht nach Canterbury zurückkehrt. Ein Zeitgewinn für Edgard Æthling, den er nutzen wird, um London weiter zu verstärken.
- > Kehren Arnoul oder Geoffroy nach Canterbury zurück, gewinnen die Normannen. Kommen beide zurück und ihre Gruppe ist noch mindestens 20 Mann stark ist, ist es sogar ein überwältigender Sieg. Kehren Geoffroy und Arnoul in getrennten Gruppen zurück, addieren Sie die Kopfstärken ihrer beiden Gruppen.

### Feldzug-Szenario 3: Burg Aldbrough muss gehalten werden!

#### Hintergrund

September 1069: Sachsen aus Yorkshire sind gegen König Wilhelm aufgestanden. Nachdem sie die Besatzung von York massakriert haben, wenden sie sich gegen andere Symbole normannischer Herrschaft. Am Fluss Tees belagern sie eine neu gebaute Burg, aber die Verteidiger konnten einen Hilferuf an einen Standort schicken, der nur wenige Meilen entfernt liegt. Wilhelm beauftragt Baudri, einen jungen Ritter, der gerade aus der Normandie angekommen ist, ein Entsatzheer zu führen– keine leichte Aufgabe, denn das ganze Gebiet wimmelt von Rebellen.

#### Feldzugkarte

Yorkshire 1069. Ein Feldzug für 2 Spieler, der über 15 Runden geht. Die Normannen beginnen.

#### Einheiten und Aufstellung

Art	#	Ort	Einheiten	Ressourcen	Loyalität	Geld (£)	Prestige
-----	---	-----	-----------	------------	-----------	----------	----------

<b>Burgen</b>		Die belagerte Burg liegt direkt südwestlich von Aldbrough (NW)	10	3			
		Die Burg, von der Baudri startet, liegt direkt südlich von Kirby (SO)	10	5			
<b>Normannen</b>	N1	Baudris Gruppe	24			10	5
	N2	Geoffroys Gruppe, bis zu 2 Felder von Plompton (SW) entfernt.	17			7	3
	N3	Kampfgruppe, bis zu 2 Felder von Stainton (m) entfernt.	12			4	
	NC1	Gauchers Reiter, bis zu 2 Felder von Marton in the Forest (m) entfernt.	10			5	4
	NC2	Reitergruppe, bis zu 2 Felder von Tadcaster (S) entfernt.	9			2	
<b>Sachsen</b>	X1	Gospatrics Gruppe, bis zu 2 Felder von Aldbrough (NW) entfernt und benachbart zur belagerten Burg (kann auch im gleichen Feld wie X2 sein).	22		2	6	4
	X2	belagernde Kampfgruppe, im Feld der belagerten Burg.	18		1	8	
	X3	Ethelnorths Gruppe, bis zu 2 Felder von Bedale (W) entfernt.	19		2	4	3
	X4	Kampfgruppe, bis zu 2 Felder von Bedale (W) entfernt.	15		1	6	
	X5	Kampfgruppe, bis zu 2 Felder von Overton (SO) entfernt.	8		2	3	
<b>Söldner</b>	M1	Kampfgruppe, bis zu 2 Felder von Skirpenbeck (SO) entfernt.	9		6		
	M2	Kampfgruppe, bis zu 2 Felder von Sutton (W) entfernt.	6		4		
	M3	Kampfgruppe, bis zu 2 Felder von Marton in Cleveland (NO) entfernt.	12		5		
<b>Konvois</b>	C1	Start in Ripon Abbey (W), Pendelverkehr nach Rievaulx Abbey (O).	4	3			
	C2	Start in Acomb (S), Pendelverkehr nach Cleveland (NO).	3	3			
	C3	Start in Kirby (O), Pendelverkehr nach Ainderby (W).	5	5			

### Erläuterung

Der genaue Startplatz der Söldner wird von den Spielern abwechselnd festgelegt, beginnend mit dem Startspieler. Die Zusammensetzung der Burgesatzungen wird wie die der Kampfgruppen gemäß der Tabelle „Stärke der Kampfgruppen“ auf Übersichtsblatt 4 ermittelt.

In diesem Feldzug wird parallel zu den Manövern auf dem Plan die Belagerung der Burg Tag für Tag durchgespielt. Eine normannische Niederlage in der Belagerung ist ein sofortiger sächsischer Sieg; eine Aufgabe der Belagerung durch die Sachsen (oder auch wenn keine sächsische Gruppe mehr im Burgfeld ist) ist ein sofortiger normannischer Sieg.

Hinweis: Da die Sachsen die Burg belagern, können jederzeit Kampfgruppen zu den Belagerern stoßen. Umgekehrt können die Normannen zwar die Belagerer angreifen (wird nach § 11.4.3 der Regeln abgehandelt),



aber nicht einfach die Garnison verstärken.

### Sonderregel

Im Ablauf dieser Belagerung werden die Belagerungsereignisse 11 und 19 (Entsatzarmee und Verstärkung) als "kein Ereignis" behandelt, weil sie durch die Aktionen der Spieler im Feldzug-Szenario ersetzt werden.

### Siegebedingung

Baudri muss die Belagerung beenden, egal wie. Er kann die Belagerer angreifen oder versuchen, die Rebellen durch Verhandlungen für den König zu gewinnen. Um einen politischen Sieg zu erringen, muss die Gruppe der sächsischen Belagerer (im Feld der belagerten Burg) eine Loyalität von mindestens 4 erreichen; das Spiel endet dann sofort.

## Feldzug-Szenario 4: Macht den Überfällen ein Ende!

### Hintergrund

Herbst 1069: Man berichtet William Malet, Herrscher von York, dass im Norden Wikinger und marodierende Schotten sein Land verwüsten. Er hat nur wenige Truppen, und die Sachsen arbeiten nur widerwillig mit ihm zusammen. Trotzdem handelt er schnell und schickt Kampfgruppen in die am stärksten bedrohten Gebiete. Können die Schotten und Wikinger jedoch die Sachsen auf ihre Seite bringen (siehe Sonderregel), verliert Wilhelm in diesem Teil Englands jegliche Autorität.

### Feldzugkarte

Yorkshire 1069, 2 oder 3 Spieler. Bei 2 Spielern spielt einer Normannen und loyale Sachsen, der zweite Schotten, Wikinger und alle rebellischen Sachsen. Bei 3 Spielern nimmt der zweite Spieler die Schotten, der dritte die Wikinger, plus jeweils die Sachsen, die zu ihnen überlaufen.

Der Feldzug geht über 15 Runden, die Normannen beginnen.

### Einheiten und Aufstellung

Art	#	Ort	Einheiten	Ressourcen	Loyalität	Geld (£)	Prestige
<b>Burgen</b>		Im Wald nordöstlich von York (SO)	10	8			
		Direkt südlich von Marton in Cleveland (N)	10	4			
<b>Normannen</b>	N1	Gauchers Gruppe, bis zu 2 Felder von York (SO) entfernt.	24			4	6
	N2	Roussels Gruppe, bis zu 2 Felder von Tadcaster (S) entfernt.	19			5	3
	N3	Arnouls Gruppe, bis zu 2 Felder von Sinnington (O) entfernt.	26			10	2
	N4	Kampfgruppe, bis zu 2 Felder von Hunsingore (SW) entfernt.	18			10	
	NC1	Die Reiter von Eudes, bis zu 2 Felder von Sutton (W) entfernt.	13			5	2
	NC2	Baudris Reiter, bis zu 2 Felder von Clifton (SO) entfernt.	9			4	3
<b>Sachsen</b>	X1	Etthelnoths Gruppe, bis zu 1 Feld von Catterick (NW) entfernt.	18		3	8	3
	X2	Guthwolds Gruppe, bis zu 2 Felder von Low Hutton (SO) entfernt.	16		4	4	2
<b>Schotten</b>	S1	Eanruigs Gruppe, genau 2 Felder nördlich von Plompton (W)	18			3	3
	S2	Kampfgruppe, bis zu 2 Felder von Bedale (W) entfernt.	12			2	
	SC1	Die Reiter von Angus, bis zu 1 Feld von Aldbrough (NW) entfernt.	6			2	4

	SC2	Malcolms Reiter, bis zu 2 Felder von Aldbrough (NW) entfernt und nördlich des Tees.	6			2	2
<b>Wikinger</b>	V1	Haralds Gruppe, bis zu 1 Feld von Skelton (N) entfernt.	15			0	4
	V2	Rolfrs Gruppe, bis zu 4 Felder von Sinnington (NO) entfernt und irgendwo nördlich davon.	20			0	3
<b>Konvois</b>	C1	Start in Aldbrough (NW), Pendelverkehr nach Marton in Cleveland (NO).	4	3			
	C2	Start in Stainton (m), Pendelverkehr nach Overton (S).	5	5			
	C3	Start in Scrayingham (SO), Pendelverkehr nach Bedale (NW).	3	3			

### **Sonderregeln**

Jede Gruppe der Schotten und Wikinger kann versuchen, sächsische Dörfer und Kampfgruppen auf ihre Seite zu bringen. Das passiert genau nach den Regeln des Loyalitätstests (Feldzugregeln, § 9), aber mit umgekehrten Vorzeichen: Rebellion bedeutet einen Abfall von Wilhelm und einen Anschluss an die Schotten bzw. Wikinger. Auch die Modifikationen kehren sich um; die Anwesenheit von Angus (Prestige 4) würde z.B. 1 zum Würfelwurf addieren, nicht abziehen. Auch Gruppen ohne Anführer können die sächsische Loyalität prüfen.

### **Siegbedingung**

Der Normanne gewinnt sofort, wenn sich auf dem Spielplan keine Gruppe der Schotten, Wikinger oder aufständischen Sachsen mehr befindet.

## ***Kosten der Einheiten***

Diese Tabelle erlaubt es Ihnen, selbst ausgewogene Szenarien zusammenzustellen. Auf [www.cryhavocfan.org](http://www.cryhavocfan.org) finden Sie eine Excel-Tabelle, die Ihnen dabei hilft, die Kosten Ihrer Armee schnell zu berechnen.

<b><i>Kosten der Einheiten</i></b>	
Schwerer (gepanzelter) Reiter	$ANG + 2 \cdot VTD$
Leichter Reiter	$ANG + VTD$
Gepanzerter Fußsoldat	$ANG + VTD$
Ungepanzelter Fußsoldat	$ANG + 0,5 \cdot VTD$ (abgerundet)
Speerträger	$2 \cdot ANG$
Armbrustschütze	$3 \cdot ANG + VTD$
Bogenschütze	$2 \cdot ANG + VTD$
Schleuderer	$3 \cdot ANG + VTD$
Kirchenmänner, Zivilisten, Bauern	ANG
<b><i>Tiere, Ausrüstung und Vorräte</i></b>	
voll ausgerüstetes Reitpferd	12
Packpferd	8
Esel	6
<b><i>Belagerungsgerät</i></b>	
Leiter	10
Faschinenbündel	1

Erklärung: ANG und VTD stehen für den Angriffs- bzw. Verteidigungswert der jeweiligen Einheit.

***Diex Aie***

***Die Normannen erobern England***

**Einbandgrafik:  
Massimo Predonzani**