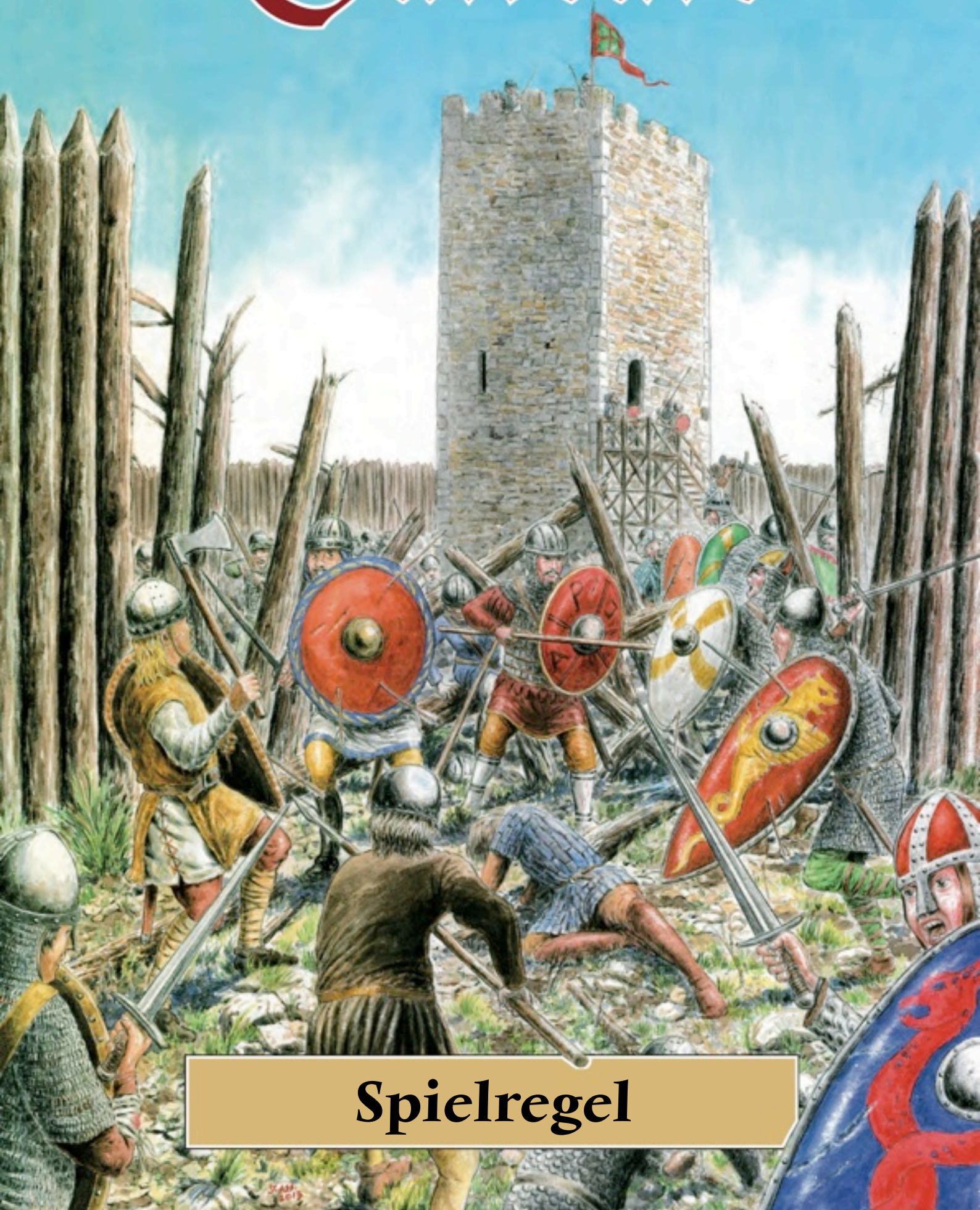


Guiscard



Spielregel

Guiscard (Der Listige)

Die Normannen erobern im 11. Jhd. Süditalien und Sizilien

Guiscard ist ein Spiel um Scharmützel, die sich im 11. Jahrhundert abspielten, als normannische Söldner unter Robert von Hauteville Süditalien und Sizilien eroberten; sein Spitzname Guiscard kann als "der Listige", "der Verschlagene" oder "das Wiesel" übersetzt werden. Jede Spielfigur (Kartonplättchen) stellt eine einzelne Person oder Einheit in verschiedenen Stellungen und Verletzungszuständen dar. Landkarten bilden die Spielfläche; sie können vielfältig kombiniert werden, um das unterschiedliche Gelände für die Szenarien darzustellen.

GUISCARD nutzt Konzept und Maßstab der Spiele der CRY HAVOC!-Serie; diese Spiele erschienen in den 80er und 90er Jahren und sind nicht mehr lieferbar. Mehr als 30 Jahre später haben diese Spiele aus zwei Gründen immer noch Anhänger: wegen der Spielpläne und Spielsteine mit ihrer beeindruckenden Grafik, handgezeichnet und meiner Meinung nach nie übertroffen, und wegen der einfachen, intuitiven Regeln, die eine kurze Lernzeit und Spielspaß garantieren.

GUISCARD zielt auf Freunde mittelalterlicher Geschichte, taktischer Kriegsspiele und auf Spieler, die damals Spaß an CRY HAVOC hatten. Die einfachen Regeln und die schöne Grafik sollten jüngere Spieler ansprechen und solche, denen Kriegsspiele neu sind, aber auch Kriegsspielveteranen sollten sie gefallen.

GUISCARD passt zu allen Spielplänen und Einheiten der CRY HAVOC-Serie, wodurch viele weitere Szenarien möglich werden.

Danksagung

Guiscard ist ein Projekt, das volle zwei Jahre meines Lebens verschlang. Ich hätte es ohne die Hilfe der folgenden Menschen nie vollenden können:

Dan Buman, Giorgio Colonna, Steve Doubtfire, Philippe Gaillard, Joël Gatrat, Jean-Paul Kirkbride, Jazin Larrus, Ludovic Maes, Lutz Pietschker, Laurent Schmitt, Arnaud Thierry, Gianni Vonci und allen Mitglieder der Cry Havoc-Gemeinschaft, die mich in dieser ganzen Zeit unterstützt haben.

Apolline, Arthur, Théophile und Tristan sind die Namen von einigen Personen in dem Spiel, aber es sind auch die Namen meiner Kinder- eine nette Möglichkeit, sie mit meiner Leidenschaft für das Mittelalter in Verbindung zu bringen.

Buxeria,

14. Oktober 2013

Inhalt

Beschreibung und Benutzung der Spielsteine.....	5
<i>Anmerkung zum Zeit- und Größenmaßstab</i>	<i>5</i>
<i>Die Spielsteine für die Einheiten</i>	<i>5</i>
Spielablauf.....	7
<i>Aufbau einer Spielrunde.....</i>	<i>7</i>
Gelände.....	8
<i>Arten von offenem Gelände, die auf den Spielplänen vorkommen</i>	<i>8</i>
Bewegung	9
<i>Mehrere Spielsteine in einem Feld.....</i>	<i>9</i>
<i>Bewegungseinschränkungen.....</i>	<i>9</i>
<i>Wasser- und Baumfelder</i>	<i>9</i>
<i>Felder mit toten Einheiten</i>	<i>9</i>
<i>Räumen von versperrten Feldern</i>	<i>9</i>
<i>Bewusstlose Einheiten tragen.....</i>	<i>10</i>
<i>Eindringen in feindliche Linien.....</i>	<i>10</i>
<i>Tabelle Eindringen in feindliche Linien</i>	<i>11</i>
<i>Spezielle Bewegungsregeln für Reiter</i>	<i>12</i>
<i>Das Pferd drehen</i>	<i>12</i>
<i>Aufsitzen und Absitzen.....</i>	<i>12</i>
<i>Pferde ohne Reiter.....</i>	<i>13</i>
Fernkampf.....	13
<i>Feuer & Bewegung.....</i>	<i>14</i>
<i>Fernkampf und Nahkampf.....</i>	<i>14</i>
<i>Abwehrfeuer.....</i>	<i>14</i>
<i>Schussergebnis.....</i>	<i>15</i>
<i>Ermitteln des Trefferfeldes.....</i>	<i>15</i>
<i>Anpassen des Trefferwurfes.....</i>	<i>15</i>
<i>Ermitteln der Trefferwirkung.....</i>	<i>15</i>
<i>Feuereinschränkungen und Deckung.....</i>	<i>15</i>
<i>Sichtlinie 15</i>	
<i>Feuer über das Gelände hinweg und Deckungswirkung.....</i>	<i>16</i>
<i>Feuer über andere Einheiten hinweg</i>	<i>16</i>
<i>Feuer von einem erhöhten Standort.....</i>	<i>17</i>
Nahkampf.....	17
<i>Geländeeinfluss im Nahkampf</i>	<i>18</i>
<i>Nahkampf mit mehr als einer Einheit</i>	<i>18</i>
<i>Nahkampf gegen gepanzerte Gegner</i>	<i>19</i>
<i>Nachrücken nach dem Kampf.....</i>	<i>19</i>
<i>Kampfeinschränkungen</i>	<i>19</i>
<i>Fern- und Nahkampf gegen Pferde</i>	<i>19</i>
Spezielle Kampftechniken	20
<i>Lanzenreiter im Fernkampf.....</i>	<i>20</i>
<i>Berücksichtigung der Wurfentfernung</i>	<i>20</i>
<i>Reiterangriffe und Gegenangriffe</i>	<i>20</i>
<i>Einzelner Reiter</i>	<i>20</i>
<i>Der Gegenangriff.....</i>	<i>21</i>
<i>Auswirkung auf den Kampf</i>	<i>22</i>
<i>Die Lanzenreiter der Normannen</i>	<i>22</i>
<i>Der Reiterangriff der byzantinischen Kataphrakten</i>	<i>22</i>
<i>Hopliten</i>	<i>22</i>
<i>Lanzenformation.....</i>	<i>22</i>
<i>Schildkrötenformation (foulkon).....</i>	<i>23</i>

Dem Kampf ausweichen	23
Häuser und andere Gebäude.....	24
Geländearten	24
Fernkampf.....	25
Durch Fenster feuern.....	25
Durch Kirchenfenster feuern	25
Durch Türen feuern.....	25
Wände 25	
Deckung	25
Im Innern von Gebäuden.....	25
In Höfen 25	
Wände 25	
Zelte 25	
Türen und Hoftore.....	26
Äußere Gebäudeecke	26
Bewegung	26
Bewegung durch Fenster hindurch	26
Bewegung über niedrige Mauern	26
Nahkampf.....	26
Kampf durch Türen oder Fenster hindurch.....	26
Kämpfe im Zelt.....	26
Burgen.....	28
Geländearten	28
Verteidigungsanlagen.....	28
Die Palisade	28
Wehrgänge.....	28
Das Wipptor (tornefol).....	29
Holzkonstruktionen anzünden	29
Holzkonstruktionen zertrümmern.....	29
Fernkampf in der Burg.....	29
Feuern von verschiedenen Höhenstufen aus	29
Durch Türen schießen	30
Schießscharten, Kirchenfenster und Wehrgänge.....	30
Feuereinschränkungen und Deckung.....	30
Feuer auf Einheiten auf einem Wehrgang oder hinter Schießscharten/Kirchenfenstern	31
Deckung in der Burg	31
Wehrgänge, Schießscharten und Kirchenfenster.....	31
Das Innere der Burg	31
Türen 31	
Mauern und Palisaden	31
Bewegung in der Burg.....	31
Bewegungseinschränkungen	31
Bewegung und Kampf auf Treppen.....	31
Belagerungstechnik.....	32
Die Sturmleiter.....	32
Die Länge der Leitern	32
Leitern tragen und aufstellen	32
Bewegung auf Leitern.....	32
Eine angelegte Leiter verschieben	32
Fern- und Nahkampf.....	32
Leitern umwerfen.....	32
Leitern von unten her umwerfen.....	33
Feuer anzünden und löschen	33
Dinge anzünden	33
Wie sich Feuer ausbreitet.....	33
Feuer löschen	33
Rückzug vor Feuer & Bewegungseinschränkungen	33
Zerstörung durch Feuer	33

Brandpfeile.....	34
Die Steinschleuder	34
Benutzung	34
Bewegung	34
Schuss- und Bewegungseinschränkungen	34
Schussergebnis ermitteln.....	34
Das Griechische Feuer.....	35
Benutzung	35
Funktionsstörungen	35
Verursachter Schaden.....	36
Mauern mit Wurfanker und Seil erklettern.....	36
Wurfanker benutzen	36
Status markieren	36
Wurfanker und Nahkampf.....	36
Das Seil zerschneiden	36
Mit dem Wurfanker Palisaden einreißen	37
Belagerungskrieg.....	38
Ablauf einer Belagerung.....	38
Vorräte	38
Zufallseignisse	38
Initiative	38
Rationierung.....	39
Erholung der Verletzten	39
Strategische Aktion: Belagerungsmaschinen bauen	39
Strategische Aktion: Festungsmauern zerschlagen	39
Das Belagerungsprotokoll.....	39
Stufen der Zerstörung	39
Folgen der Zerstörung.....	40
Einsatz der Belagerungsmaschinen	40
Taktische Tagesaktionen.....	40
Aktionsmöglichkeit 1: Sturmangriff!.....	40
Aktionsmöglichkeit 2: Angriff auf das Feldlager.....	41
Aktionsmöglichkeit 3: Ausfall zur Vorratsbeschaffung.....	42
Aktionsmöglichkeit 4: Offene Feldschlacht.....	43
Kapitulation der Belagerten	43
Kapitulationstabelle	43
Belagerungsereignisse.....	44

1 Beschreibung und Benutzung der Spielsteine

1.1 Anmerkung zum Zeit- und Größenmaßstab

GUISCARD simuliert Handgemenge auf taktischen Landkarten, und jeder Spielzug stellt eine sehr kurze Zeit dar, höchstens einige zehn Sekunden- gerade genug, um einen Pfeil abzuschließen, mit dem Schwert zuzuschlagen oder ein paar Meter zu laufen.

Jedes sechseckige Feld ("Hexfeld") entspricht zwei Metern, genug Platz, um ein Schwert zu schwingen, aber nicht genug für einen Reiter mit Pferd. Deswegen belegt jeder Reiter zwei Felder, und es darf immer nur höchstens eine lebende Einheit in jedem Feld sein.

Fernkampf mit Pfeilen, Speeren und Schleudern findet meistens auf kurze oder mittlere Entfernung statt. Die Regeln für Schießen auf große Entfernung sind für Spieler, die das Spielfeld durch Zusatzpläne auf eine sehr große Spielfläche erweitern wollen.

1.2 Die Spielsteine für die Einheiten

Jede Einheit entspricht einer Person. Einheiten zu Fuß haben zwei doppelseitige Spielsteine. Der erste zeigt vorne die Einheit in voller Stärke, auf der Rückseite bewusstlos; der zweite zeigt die gleiche Einheit vorne verletzt, auf der Rückseite... tot. Berittene Einheiten haben vier Spielsteine, zwei davon zu Pferde und die anderen zwei abgesehen. Auf der Rückseite der gesunden, berittenen Einheit ist das reiterlose Pferd, auf der Rückseite des verletzten Reiters das tote Pferd.



Auf jedem Spielstein sind der Name und ein Bild der Einheit sowie drei Zahlen:

- > **Schwarze Zahl:** Sie stellt den Angriffswert der Einheit dar; sie wird bestimmt durch Länge und Gewicht der Waffe, das Können der Person und seine körperliche Verfassung.
- > **Rote Zahl:** Sie stellt den Verteidigungswert der Person dar, bestimmt durch das Geschick im Blocken und Ausweichen und durch die körperliche Verfassung. Ein Kreis um den Verteidigungswert bedeutet, dass die Person "gepanzert" ist, also eine starke Rüstung trägt.
- > **Blaue Zahl:** Dies ist die Bewegungsfähigkeit der Einheit, d.h. die Zahl der Bewegungspunkte, die sie pro Zug ausgeben kann. Sie bestimmt sich aus dem "Transportmittel" (zu Fuß oder beritten), dem Gewicht der Rüstung und der körperlichen Verfassung der Einheit.

Es gibt noch weitere Hinweise auf den Spielsteinen:

- > Bei Reitern zeigt ein Dreieck an, wo der Kopf des Pferdes ist, und damit auch die Bewegungsrichtung. Es bestimmt auch den "Frontbereich" der Einheit.
- > Einheiten tragen eine 3-stellige Abkürzung, die Nationalität und Truppenart ausdrückt:

1. Buchstabe (Nationalität)	2. Buchstabe (Art)	3. Buchstabe (Klasse)
A Araber	c Reiter	a Bogenschütze
B Byzantiner	i Fußtruppe	c Zivilist
G Deutscher		e Emir
L Langobarde		k Ritter
N Normanne		h schwer
S Slawe		l leicht
		m mittel
		s Schleuderer
		p Bauer

**Das System der doppelseitigen Spielsteine ist für alle Einheiten im Spiel identisch¹.
 Beachte, dass bewusstlose Einheiten sich weder bewegen noch angreifen können. Ihr
 Verteidigungswert entspricht nur noch dem passiven Schutz durch Kleidung und Rüstung.**

	Front		Rückseite	
<p>Gesunder Reiter: Robert ist dabei, seiner Legende ein neues Kapitel hinzuzufügen</p>		<p>Spielstein A</p>		<p>Herrenloses Pferd: Robert ist abgesessen und kämpft jetzt zu Fuß (falls ihm nichts zugestoßen ist)</p>
<p>Verletzter Reiter: Robert hat seine Stärke über- und den Gegner unterschätzt</p>		<p>Spielstein B</p>		<p>Totes Pferd: Robert muss sich jetzt wohl ein anderes Pferd borgen</p>
<p>Gesunder Fußsoldat: Robert fand, es sei Zeit zum Absitzen, um zu Fuß weiter zu kämpfen</p>		<p>Spielstein C</p>		<p>Bewusstlos: Robert hat wohl den großen Krieger mit der Keule übersehen</p>
<p>Verletzter Fußsoldat: Robert sieht sein Ende kommen; er sollte jetzt auf sich aufpassen</p>		<p>Spielstein D</p>		<p>Tot: Robert wird niemals Herzog von Apulien werden, und der Kampf um seine Thronfolge beginnt</p>

¹ Mit Ausnahme von Tieren (Hunde, Wildschweine, Schafe), die nur einen Spielstein haben (gesund/tot)

2 Spielablauf

Zunächst entscheiden sich die Spieler für eines der Szenarien. Dann legen sie die betreffenden Spielpläne wie im Szenario beschrieben aus und suchen sich die benötigten Einheiten heraus.

Das Spiel selbst läuft über eine Anzahl von Spielrunden. Jede Runde hat zwei Phasen, in denen die Initiative zuerst beim einen, dann beim anderen Spieler liegt. Wenn ein Spieler mit seinen Einheiten am Zug ist, kann er alle diese Einheiten feuern, sich bewegen und kämpfen lassen. Wir werden noch sehen, dass der Gegner dabei durch Sperrfeuer oder Gegenangriffe in den Spielzug eingreifen kann.

2.1 Aufbau einer Spielrunde

Jede Spielrunde läuft nach diesem Schema ab:

Zug von Spieler A

1. Fernkampf-Angriffe: *Alle Fernkampf-Einheiten von Spieler A dürfen feuern, sofern sie nicht in Kontakt mit feindlichen Einheiten sind.*

2. Ankündigen von Reiter-Sturmangriffen und Gegenangriffen: *Spieler A deklariert einzeln jeden geplanten Reiterangriff. In einigen Fällen darf Spieler B daraufhin Gegenangriffe deklarieren (siehe §7.2).*

3. Bewegung und Abwehrfeuer: *Alle Einheiten von Spieler A, die in der vorangegangenen Phase nicht gefeuert haben, dürfen sich bewegen. Die anderen Einheiten müssen die Einschränkungen beachten, die für ihren Waffentyp gelten (siehe §5.1, Feuern und Bewegung).*

Während sich die Einheiten von Spieler A bewegen, dürfen Fernkampfeinheiten von Spieler B feuern, sofern sie nicht in Kontakt mit dem Gegner sind. Diese Einheiten müssen die Regeln für Abwehrfeuer beachten (siehe §5.1, Feuern und Bewegung sowie §5.3 Abwehrfeuer).

4. Kampf: *Alle Einheiten der Seite A, die in Kontakt mit feindlichen Einheiten sind, dürfen angreifen (mit Ausnahme der Fernkampfeinheiten, die in Schritt 1 gefeuert haben).*

5. Bewusstlose Einheiten: *Alle bewusstlosen Einheiten von Spieler A, die im vorhergehenden Zug von Spieler B bewusstlos wurden, werden wieder bereitgemacht (durch Umdrehen des Spielsteines).*

Zug von Spieler B

Dieser Zug wird genau so wie der Zug von Spieler A gespielt, nur dass die Rollen jetzt vertauscht sind: Spieler B hat jetzt die Initiative zum Angriff, und Spieler A kann in Schritt 2 mit Gegenangriffen und in Schritt 3 mit Abwehrfeuer reagieren. Wenn Schritt 5 seines Spielzuges erledigt ist, beginnt eine neue Runde, und Spieler A beginnt seinen nächsten Zug wieder mit Schritt 1.

Anmerkung: *Es ist unbedingt notwendig, die Zug- und Schrittreihenfolge einzuhalten. Beginnen Sie nie mit einem Schritt, bevor der vorhergehende abgeschlossen ist.*

3 Gelände

3.1 Arten von offenem Gelände, die auf den Spielplänen vorkommen

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Gelände- vor- oder -nachteil
	Ebenes Gelände	1	keine	0
	Gebüsch	2 - Fußtruppen 4 - Reiter	leicht	-
	Baum	für Pferde nicht begehrbar 2 - Fußtruppen	leicht	-
	Abhang	2 - Fußtruppen 4 - Reiter	mittel, wenn das Feuer die Kante passiert	-
	Sumpf	2 - Fußtruppen 4 - Reiter	leicht	-
	Felsen	für Pferde nicht begehrbar 4 - Fußtruppen	leicht	-
	Pfad	1 entlang des Pfades Für Pferde und von der Seite her nicht begehrbar	mittel, wenn das Feuer von unten kommt	0
	Felsentreppe	2 entlang der Stufen Für Pferde und von der Seite her nicht begehrbar	leicht	-
	Strand	1	keine	0
	Flaches Wasser	2	leicht	-
	Tiefes Wasser	Für Pferde und Gepanzerte nicht begehrbar 4 - Fußtruppen	leicht (keine, falls der Schütze in einem Nachbarfeld ist)	-

Wie wir noch sehen werden, betrifft die Deckung Fernkampfangriffe, während der Geländevorteil den Nahkampf beeinflusst.

4 **Bewegung**

Jede Einheit hat eine Anzahl von Bewegungspunkten zur Verfügung (die blaue Zahl auf dem Spielstein). Die folgende Tabelle zeigt eine Übersicht über mögliche Bewegungspunktzahlen:

Art der Einheit	Gesunde Einheit	Verletzte Einheit
Fußsoldat ohne Rüstung	8	4
Gepanzerter Fußsoldat	6	3
Ritter zu Fuß	4	2
Reiter ohne Rüstung	15	15
Gepanzerter Reiter	12	12
Kataphrakt (byzantinischer Panzerreiter)	10	10

Jedes Feld kostet zum Betreten eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten, die der Schwierigkeit des Geländes entspricht (siehe §3.1, Arten von offenem Gelände). In jedem seiner Spielzüge darf der Spieler alle gewünschten eigenen Einheiten bewegen und dabei jeweils alle oder einige der Bewegungspunkte der jeweiligen Einheit ausgeben. Bewegungspunkte können nicht auf andere Einheiten übertragen oder für spätere Spielzüge aufgespart werden.

4.1 **Mehrere Spielsteine in einem Feld**

Einheiten dürfen sich durch Felder hindurch bewegen, in denen eigene Einheiten oder fremde verletzte oder bewusstlose Einheiten sind. Am Ende des Bewegungsschrittes darf jedoch in jedem Feld maximal eine lebendige Einheit sein.

4.2 **Bewegungseinschränkungen**

Einheiten dürfen sich nicht in Felder bewegen, in denen fremde Einheiten sind (es sei denn, diese sind tot oder bewusstlos). Eigene Einheiten behindern die Bewegung nicht.

4.2.1 **Wasser- und Baumfelder**

Reiter können Baumfelder, tiefes Wasser und Felder im Inneren von Gebäuden nicht betreten. Pferde ohne Reiter, die am Zügel geführt werden, dürfen Baum- und Wasserfelder betreten.

Fußsoldaten dürfen tiefes Wasser nur betreten, wenn sie nicht gepanzert sind (Kosten: 4 Bewegungspunkte). Gepanzerte dürfen dort weder zu Fuß noch zu Pferd hin; falls sie, z.B. durch ein Kampfergebnis, gezwungenermaßen dort hin gelangen, ertrinken sie sofort.

4.2.2 **Felder mit toten Einheiten**

Felder mit drei bis fünf toten Personen oder einem toten Pferd kosten einen zusätzlichen Bewegungspunkt.

Felder mit sechs oder mehr toten Personen oder zwei toten Pferden (oder mit drei toten Personen und einem toten Pferd) können gar nicht betreten werden.

4.2.3 **Räumen von versperrten Feldern**

Zwei Einheiten zu Fuß dürfen drei Tote oder ein totes Pferd um ein Feld bewegen; dies ist ihre einzige Aktion in diesem Zug, sie können nicht schießen, kämpfen oder sich bewegen. Werden die Leichen in ein tiefes oder flaches Wasserfeld bewegt, gehen sie unter, und die Spielsteine werden vom Spielplan entfernt.

Achtung: Diese Aktion ist nicht möglich, wenn in einem Nachbarfeld feindliche Einheiten sind, die angreifen könnten.

4.2.4 Bewusstlose Einheiten tragen

Eine Einheit zu Fuß, die durch ein Feld mit einer bewusstlosen Person geht, darf diese mitnehmen. Da das Tragen anstrengend ist, halbieren sich die verbliebenen Bewegungspunkte (abgerundet). Am Ende seiner Bewegung lädt er den Bewusstlosen in eines der jetzt angrenzenden Felder ab.

Achtung: Diese Aktion ist nicht möglich, wenn in einem Nachbarfeld feindliche Einheiten sind, die angreifen könnten.

4.3 Eindringen in feindliche Linien

Versucht eine Einheit bei ihrer Bewegung (auch Rückzug) ein Feld zu passieren, das benachbart zu einem Gegner ist, der angreifen könnte, muss sie sofort einen Infiltrationscheck machen. Der Gegner würfelt pro Gegner, der benachbart zu dem Feld ist, 1W10 und liest das Ergebnis auf der Tabelle in §4.3.1 ab; jeder Gegner darf pro Spielzug nur einen Angriff machen. Das gilt für Felder, die man passiert. Endet die Bewegung angrenzend zu Gegnern, müssen entweder alle dort benachbarten Feinde in diesem Spielzug angegriffen werden oder man muss einen Infiltrationscheck für jeden machen, der nicht angegriffen wird.



Beispiel 1: Robert möchte die beiden 3 Felder entfernten byzantinischen Fußsoldaten angreifen. Auf dem ersten orangen Feld muss er anhalten und einen Infiltrationscheck machen. Argyris würfelt 1W10 mit dem Ergebnis, dass Robert weiter vorrücken darf. Im zweiten orangen Feld braucht er keinen Check mehr machen.

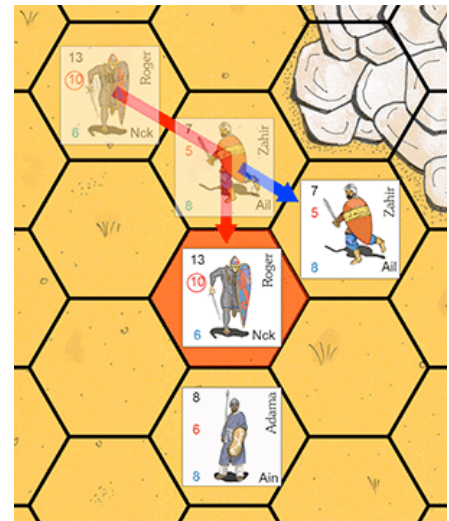
Greift Robert jetzt nur Alexio an, muss er vor dem Angriff einen Infiltrationscheck gegen Stelios machen.



Beispiel 2: Will Robert Alexio auf jeden Fall angreifen, sollte er den Weg am berittenen Kataphrakt vorbei wählen- ein Reiter kann einen Fußsoldaten unter einem Baum nicht angreifen. Der andere Weg würde zu einem Infiltrationscheck durch Argyris führen. Im Baumfeld, das an Alexio angrenzt, ist kein Test nötig, wenn er im nächsten Schritt (Kampf) angegriffen wird.

Nachrücken und Rückzug während des Kampfschrittes gelten ebenfalls als Bewegung; einen Infiltrationscheck können sie aber nur verursachen, wenn sie mehr als ein Feld weit gehen, und im Falle des Nachrückens nur in den Feldern, die vor dem Zielfeld passiert werden, nicht im Zielfeld selbst. Beim Nachrücken nach einem Kampf können die eben besiegten Feinde keinen Infiltrationscheck machen.

Beispiel 3: Robert hat Zahir angegriffen und zum Rückzug gezwungen. Er rückt nach in das Feld, in dem der Araber vorher war, und beendet die Bewegung ein Feld weiter. Es wird kein Infiltrationscheck gemacht.

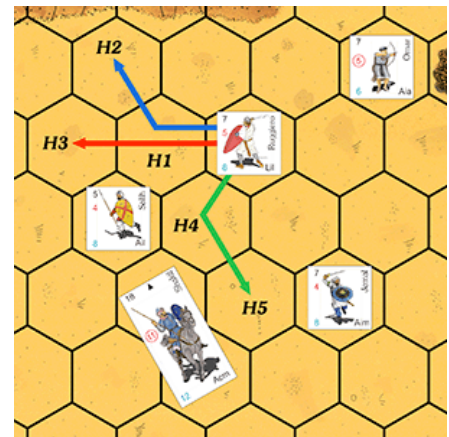


Rückzüge nach Kampf oder Fernkampf bilden eine Ausnahme: Infiltrationschecks müssen auf allen Rückzugsfeldern gemacht werden, auch im letzten. Beachten Sie, dass man sich nie auf Felder zurückziehen darf, die benachbart zu einem der Kampfgegner sind; falls das nötig sein sollte, wird die Einheit statt dessen verletzt.

Beispiel 4: Ruggiero muss sich vor den Pfeilen 2 Felder zurückziehen; der Langobarde kann zwischen 3 Rückzugswegen wählen:

- Blau: Ein Infiltrationscheck in H1;
- Rot: Ebenfalls ein Infiltrationscheck in H1;
- Grün: Zwei Infiltrationschecks in H4 und einer in H5.

Beachten Sie: Wie die Rückzugsregeln sagen, muss das erste Rückzugsfeld von den einkommenden Geschossen weg führen. Ruggiero kann sich also nicht über den Nordwesten nach H2 zurückziehen und so alle Infiltrationschecks vermeiden.



4.3.1 Tabelle Eindringen in feindliche Linien

1 - 5	Kein Effekt		
6 - 7	Bewegung sofort beenden		
8 - 9	Einheit verletzt		
10	Einheit tot		
	Eindringling		Passierter Gegner
	(addiere anwendbare Boni + Mali)		(addiere anwendbare Boni + Mali)
	Reiter	-1	Reiter +1
	gepanzert	-1	Byzantinischer Hoplit +1
	verletzt	+2	verletzt -2

4.3.1.1 Geländeeinfluss auf Eindringversuche

Ein Gegner kann das Eindringen über ein Feld nur behindern, wenn er die Einheit in diesem Feld auch im Nahkampf angreifen könnte. Zum Beispiel greift die Eindringregel nicht, wenn der Gegner auf der anderen Seite eines Kirchenfensters oder einer Schießscharte ist, oder wenn der Gegner beritten und die bewegte Einheit in einem Baumfeld ist.

4.3.1.2 Sonderregel für Reiter

Ist der Gegner ein Reiter, wird nur für das Kopffeld des Pferdes ein Infiltrationscheck gemacht.

4.4 Spezielle Bewegungsregeln für Reiter

4.4.1 Das Pferd drehen

Der Pfeil auf den Spielsteinen für Reiter zeigt die Hauptbewegungsrichtung in den Frontbereich. Das Pferd in Pfeilrichtung oder in eines der beiden daran angrenzenden Felder zu bewegen, verursacht die normalen Bewegungskosten. Will der Reiter das Pferd enger drehen lassen, steigen die Kosten um 1 bis 3 Punkte zusätzlich zu den normalen Kosten, wie das Diagramm zeigt.

Die Zahlen in den Feldern zeigen die Gesamtbewegungskosten und die Zusatzkosten für das Drehen. Die Felder in orange zeigen den Frontbereich des Pferdes (siehe §1.2).

Anmerkung: Das Pferd auf der Stelle zu wenden, kostet 3 Bewegungspunkte.



4.4.2 Aufsitzen und Absitzen

Auf- oder abzusitzen kostet einen ungepanzerten Reiter 2 Bewegungspunkte (BP), einen gepanzerten Reiter 3 Punkte. Die Kosten werden von den Bewegungspunkten des vor dem Auf- oder Absitzen gültigen Spielsteins bezahlt. Die für den Rest des Zuges verbleibenden Punkte werden dann wie folgt angepasst:

>Nach dem Aufsitzen verdoppeln sich die verbleibenden Punkte.

>Nach dem Absitzen halbieren sich die verbleibenden Punkte bzw. vierteln sich sogar, falls der Reiter verletzt ist (jeweils abgerundet, falls nötig).

Dragon bewegt sich zu Fuß zum Pferd (1 BP) und gibt 3 Punkte aus, um aufzusitzen. Seine restlichen 2 Punkte werden auf 4 verdoppelt.

Arthur bewegt sich zu Pferde für 4 Bewegungspunkte und steigt dann ab. Sein Punkte-Rest von 8 halbiert, ihm stehen zu Fuß also noch 4 BP zur Verfügung.



Um aufzusitzen, muss die Person auf einem der beiden an das Pferd angrenzenden Felder sein (siehe Zeichnung); weder Pferd noch Reiter dürfen benachbart zu einem angriffsfähigen Gegner sein.



Die Spielsteine für Pferd und Person werden dann durch einen einzigen Spielstein für diesen Reiter ersetzt. Nur Einheiten, die selbst Reiter sind, dürfen fremde Pferde besteigen. Beim Absitzen wird der Spielstein für den Reiter durch die beiden für Pferd und Person ersetzt; die Person kommt auf ein freies angrenzendes Feld. Absitzen unterliegt keinen Beschränkungen bezüglich benachbarter Gegner.

4.4.3 Pferde ohne Reiter

Pferde ohne Reiter bewegen sich nicht, solange sie nicht am Zügel geführt werden.

Um ein Pferd zu führen, braucht sich eine Fuß- oder Reitereinheit (einschließlich Verletzter) lediglich durch eines der 3 an den Kopf des Pferdes angrenzenden Felder bewegen. Das geht nur, wenn kein Gegner benachbart zum Pferd und zum Angriff fähig ist. Der Führende bewegt sich normal weiter, das Pferd folgt automatisch als "Erweiterung" seines Spielsteins.

Reiter können das Pferd nur wie beschrieben automatisch "aufnehmen", wenn sie zu Beginn oder Ende ihres Bewegungsschrittes angrenzend zum Kopf des reiterlosen Pferdes sind. Wenn sie versuchen, die Zügel eines herrenlosen Pferdes während ihrer Bewegung zu erwischen, müssen sie 1W10 würfeln und gegen die Tabelle prüfen:

- > 1-6: Erfolgreich, das Pferd wird jetzt geführt, die Bewegung wird normal weitergeführt. Das geführte Pferd wird seitlich parallel zum Reiter, nach hinten versetzt, platziert
- > 7-10: Das ging schief, das reiterlose Pferd bleibt, wo es ist. Selbst wenn der Reiter seine Bewegung angrenzend zu ihm beendet, kann er es in diesem Zug nicht mehr lenken.

Ein reiterloses Pferd bleibt unter der Kontrolle seines Reiters, so lange er lebt, nicht bewusstlos ist und angrenzend zum Pferd bleibt. Falls eine dieser Bedingungen nicht gegeben ist, kann es vom erstbesten Spieler übernommen werden.

Ein Reiter verliert die Kontrolle über ein Pferd, das er am Zügel führt, wenn er angreift oder angegriffen wird.

Anmerkung: Eine Person zu Fuß kann bis zu drei Pferde wie in der Abbildung gezeigt führen. Ein Reiter kann nur ein Pferd führen.



5 Fernkampf

Es gibt 5 Personenklassen, die Fernkampf Waffen haben: Lanzen (oder Speere, das wird im Spiel nicht unterschieden), Wurfspeere (javelin, j), Schleudern (sling, s) sowie Kurz- und Reflexbögen (beides archer = Bogenschütze, a). Nur Einheiten mit einem j, s oder a in der Kennung rechts unten auf dem Spielstein können in den Fernkampfschritten (1., 3.) feuern. Reflexbogen und Lanze können sowohl zu Fuß als auch zu Pferde benutzt werden.

Außerdem gibt es zwei Fernkampf Waffen, die eine Bedienmannschaft brauchen, nämlich Steinschleuder und Griechisches Feuer.

Jeder Fußsoldat oder Reiter mit einer Lanze ohne Fahne kann diese einmal pro Szenario als Wurfgeschoss benutzen (Ausnahme: byzantinische Hopliten). Sobald er das getan hat, bekommt sein Spielstein einen Lanzen-Marker, und er kann von da an nur noch wie ein Schwerträger im Nahkampf kämpfen.

Jeder Schütze kann pro Fernkampfschritt nur einmal feuern, aber mehrere verschiedene Schützen können durchaus auf das selbe Ziel feuern.

Jede Waffe hat Eigenarten, die den Gebrauch im Kampf beeinflussen: Stärke (Trefferwirkung), Feuerrate, Reichweite, Handlichkeit und, für einige Waffen, Munitionsvorrat.

5.1 Feuer & Bewegung

Feuerrate und Handlichkeit der Waffe beeinflussen die Beweglichkeit des Schützen; je handlicher und leichter die Waffe ist, desto weniger schränkt sie die Bewegung ein. Wer sowohl im Angriff als auch defensiv feuern will, kann sich weniger bewegen als jemand, der nur eins von beiden tut. Die entsprechenden Eigenarten der Waffen sind im Übersichtsbogen 2 zusammengefasst.

Hinweis: Die Bewegungseinschränkungen betreffen nur den Spielzug, der dem Abwehrfeuer vorausgeht. Wer weder im eigenen Spielzug noch in dem darauf folgenden Zug des Gegners feuert, unterliegt keinerlei Bewegungseinschränkungen.

5.2 Fernkampf und Nahkampf

Eine Einheit kann nicht feuern, wenn sie benachbart zu einem Gegner ist, sie wird dann als im Nahkampf befindlich betrachtet. Das gilt natürlich nur, wenn der Gegner auch wirklich in der Lage wäre, die Einheit anzugreifen (für Einschränkungen des Nahkampfes siehe §6.5).

Wenn eine Einheit in ihrem Zug (offensiv) oder im Zug des Gegners (defensiv) feuert, kann sie nicht mehr im Nahkampf angreifen. Sie darf sich trotzdem auf ein Feld bewegen, das einem Gegner benachbart ist, und sie verteidigt sich auch normal, wenn sie angegriffen wird.

Hinweis: Diese Kampfeinschränkung betrifft nur den Spielzug, der dem Abwehrfeuer vorausgeht. Wer weder im eigenen Spielzug noch in dem darauf folgenden Zug des Gegners feuert, unterliegt keinerlei Einschränkungen im Nahkampf.

5.3 Abwehrfeuer

Nur Einheiten, die im vorausgehenden Zug nicht angegriffen wurden und die alle entsprechenden Bewegungseinschränkungen beachtet haben, können defensiv feuern.

Im Gegensatz zum Feuer im eigenen Zug, wo man auf "stationäre" Gegner feuert, findet Abwehrfeuer im Zug des Gegners statt und richtet sich gegen eine gegnerische Einheit, die sich gerade bewegt. Durch Abwehrfeuer unterbricht man die Bewegung des Gegners in irgendeinem Feld und erklärt, dass man mit einem oder mehreren Schützen auf die Einheit feuern will. Weil alle diese Schützen gleichzeitig feuern, muss man sie alle benennen, bevor der erste Schuss abgehandelt wird. Unabhängig von den Resultaten werden alle behandelt, als ob sie gefeuert hätten; feuern z.B. drei Schützen auf einen Gegner und dieser fällt bereits durch den zweiten Schuss, hat der Schuss des dritten zwar keinerlei Effekt mehr, aber er gilt als abgeschossen – eine durchaus realistische Möglichkeit.

Wenn der Gegner das Feuer übersteht und noch bewegungsfähig ist, kann man ihn erst wieder angreifen, wenn er sich weiterbewegt hat, und zwar

- > um 1 Feld, wenn er zu Fuß und verwundet ist**
- > um 2 Felder, wenn er zu Fuß und gesund ist**
- > um 3 Felder, wenn er zu Pferd ist**
- > um 4 Felder, wenn er zu Pferd ist und einen Reiterangriff ausführt**

Es kann also sein, dass er sich in der Zwischenzeit in Deckung bringen konnte oder dass er jetzt benachbart zu dem Schützen steht, der ihn gerade beschossen hat...

Hinweis: Abwehrfeuer gegen Einheiten, die sich noch nicht bewegt haben, ist nur dann möglich, wenn deren Eigentümer erklärt, dass er die Einheit in ihrem Zug nicht bewegen wird. Sie können auch nicht abwechselnd auf verschiedene Gegner feuern und dann zum ersten zurückkehren und ihn weiter beschießen; wenn alles Abwehrfeuer gegen eine gegnerische Einheit erledigt ist und sie sich nicht weiter bewegt, kann sie erst im nächsten Spielzug wieder beschossen werden.

5.4 Schussergebnis

Wenn Sie auf eine Einheit feuern

- > bestimmen Sie, welche Waffe der Schütze benutzt, dann
- > bestimmen Sie die Schussentfernung zwischen Schütze und Ziel (die Anzahl der Felder, wobei das Feld des Schützen nicht mitzählt), um die Schussweite zu ermitteln (kurz/mittel/weit, abhängig vom Waffentyp).

Danach bestimmen Sie das Trefferfeld und schließlich die Art des Schadens, die ein Gegner im Trefferfeld erleidet.

Anmerkung: Wenn das Ziel ein Reiter ist, bestimmt der Schütze, welches der beiden Felder, die der Reiter belegt, das Zielfeld ist.

5.4.1 Ermitteln des Trefferfeldes

- > Würfeln Sie 1W10, passen Sie das Ergebnis an (siehe §5.4.2) und ermitteln Sie das tatsächlich getroffene Feld; es kann bis zu einem Feld vom eigentlichen Zielfeld abweichen. Die beiden Pfeile zeigen an, woher der Schuss kam, je nach Position des Schützen.

Anmerkung: Schüsse der Steinschleuder können sogar um zwei Felder vom Ziel abweichen, siehe das Diagramm in §10.4.4.

- > Wenn im Trefferfeld eine Einheit ist, egal ob Freund oder Feind, wird sie getroffen.
- > Bestimmen Sie die Deckung in diesem Feld (keine, leicht, mittel, stark) und dann die Art des Gegners (Fußsoldat oder Reiter).
- > Würfeln Sie 1W10 und lesen Sie die Trefferwirkung in der entsprechenden Tabelle ab (siehe §5.4.3).



5.4.2 Anpassen des Trefferwurfes

Obwohl hauptsächlich der Würfel die Treffgenauigkeit bestimmt, gibt es auch andere Faktoren, die mitwirken. Hinweis: Jedes Ergebnis größer als 10 wird als 10 gewertet.

Anpassung	Umstände, die auf die Zielgenauigkeit einwirken
+2	Feuer auf weite Entfernung
+1	Feuern auf mittlere Entfernung Schütze verletzt
-1	Byzantinische Bogenreiter (sehr hoch trainiert)
-2	Bogenschütze/Schleuderer max. 4 Felder vom Ziel entfernt

5.4.3 Ermitteln der Trefferwirkung

Finden Sie auf dem Übersichtsblatt 2 die richtige Tabelle für das Ziel (Reiter oder Fußtruppen). Das Trefferergebnis hängt von Waffe, Deckung und einem Würfelwurf ab.

Würfeln Sie 1W10 und korrigieren Sie den Wurf gemäß der Angaben unter der Tabelle, wenn das Ziel gepanzert ist (Verteidigungswert im Kreis). Das Ergebnis finden Sie im Schnittpunkt der Zeile mit der korrigierten Würfelzahl für die benutzte Schusswaffe und der Spalte mit dem Deckungswert des Ziels. Die Bedeutung der Ergebniswerte (A, B, C, D, E oder F) wird unterhalb jeder Tabelle erklärt.

Ist das korrigierte Würfelergebnis größer als 10, lesen Sie das Ergebnis bei 10 ab. Denken Sie daran, den Wurf für gepanzerte Ziele anzupassen.

5.5 Feuereinschränkungen und Deckung

5.5.1 Sichtlinie

Schützen können nur auf Gegner feuern, zu denen sie eine freie Sichtlinie haben. Die Sichtlinie ist eine imaginäre Linie vom Mittelpunkt des Feldes, in dem der Schütze ist, zum Mittelpunkt des Zielfeldes.

Wenn diese Sichtlinie Felder schneidet, in denen Personen sind oder irgendein Geländetyp außer "freiem Gelände", gelten die Einschränkungen, die im Folgenden beschrieben werden. Geht die Sichtlinie genau entlang der Grenze zwischen zwei Feldern, gilt das offenere Gelände.

Hinweis: Die Sichtlinie geht vom Schützen zum vorgesehenen Zielfeld und entscheidet, ob man überhaupt feuern kann; die Deckung (Ermittlung der Trefferwirkung) wird vom tatsächlichen Trefferfeld und der tatsächlichen Schusslinie dorthin bestimmt.

5.5.2 Feuer über das Gelände hinweg und Deckungswirkung

5.5.2.1 Gebüsch

Sie können in Gebüsch hinein und darüber hinweg feuern. Ist das Ziel im Gebüsch oder kreuzt die Schusslinie ein Gebüschfeld, erhält das Ziel leichte Deckung.

5.5.2.2 Bäume

Wenn ein Baum oder Teile der Baumkrone die Sichtlinie unterbrechen, können Sie nicht feuern. So lange das nicht der Fall ist, können Sie jedoch in ein Baumfeld hinein feuern (d.h. das Baumfeld als Zielfeld wählen). Einheiten in Baumfeldern erhalten leichte Deckung.

5.5.2.3 Abhang

Abhänge unterbrechen die Sichtlinie nicht, falls die Sichtlinie nicht die obere Kante des Abhangs passiert. Diese Kante blockiert die Sichtlinie, falls die Einheit im tieferen Gelände dichter am Abhangfeld ist als die Einheit im oberen Gelände; dann ist kein Feuer möglich, weil sich die Einheiten nicht sehen können.

Ausnahme: Feuern ist erlaubt, wenn die untere Einheit im Abhangfeld selbst ist. Sie kann schießen und beschossen werden; wir nehmen an, dass sie den Abhang bereits hinaufgestiegen ist.

Eine Einheit in einem Abhangfeld hat mittlere Deckung, wenn die Schusslinie die obere Kante des Abhangs kreuzt.

Drei byzantinische Bogenschützen A, B und C wollen auf die Einheiten D & E feuern. E hat gegenüber A & B mittlere Deckung, weil die Schusslinie die Hangkante passiert. A & B können nicht auf D feuern, weil D dichter am Hang ist als sie selbst. D hat keine Deckung gegenüber C, weil das Feuer nicht die obere Hangkante passiert.



5.5.2.4 Wasser und Sumpf

Einheiten im Wasser (See, Meer, Fluss) unterbrechen die Sichtlinie nie. Sie selbst können nicht schießen.

Einheiten im Wasser erhalten leichte Deckung, falls nicht der Schütze in einem Nachbarfeld ist. Die Deckung verbessert sich auf "mittel", wenn das Feuer ein Feld mit Gebüsch oder mit einer Holzkonstruktion passiert wie z.B. den Steg auf dem Spielplan "Der Anlegesteg".

Ziele im Sumpf haben keine Deckung, falls der Schütze am Ufer ist.

Die Geländeeffekte können aufgehoben werden, falls sich der Schütze auf einem gegenüber dem Ziel erhöhten Standpunkt befindet (siehe §5.5.4).

5.5.3 Feuer über andere Einheiten hinweg

Wenn die Sichtlinie eines Schützen mit Speer oder Schleuder ein Feld passiert, in dem sich ein lebender Mensch oder ein lebendes Tier befindet, ist kein Schuss möglich. Ausnahme: Bewusstlose leben zwar, unterbrechen aber die Sichtlinie trotzdem nicht.

Andererseits können Bogenschützen und Einheiten mit Wurfspeeren über andere Einheiten hinweg schießen, falls das Ziel in mittlerer oder weiter Entfernung liegt und maximal leichte Deckung hat. Siehe §7.1 für die Regeln, die berittene Speerträger betreffen.

5.5.3.1 Ausnahmen zu 5.5.3:

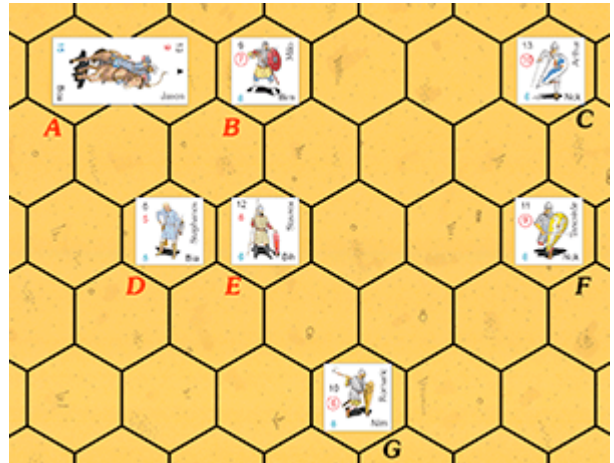
- > Einheiten im Wasser stören die Sichtlinie nicht, über sie kann man immer hinweg schießen;
- > Berittene Bogenschützen können über Einheiten der eigenen Seite hinweg schießen, falls diese ihnen unmittelbar benachbart sind. Ansonsten gelten für sie alle beschriebenen Einschränkungen;

A, B, D und E kämpfen gegen C, F und G.

- A ist ein berittener Bogenschütze. Er kann über B hinweg auf C feuern, weil B direkt benachbart zu A ist.

- D ist ebenfalls ein Bogenschütze, aber nicht beritten, daher kann er nicht über E hinweg auf F schießen.

- A kann jedoch nicht über E hinweg auf G schießen, weil er nicht benachbart zu E steht.



- > Einheiten, die der Schütze nicht sehen kann, können auch seine Sichtlinie nicht unterbrechen, über sie darf man also hinweg schießen (z.B. Einheiten am Abhang, die sich gegenseitig nicht sehen können, siehe §5.5.2.3).

5.5.4 Feuer von einem erhöhten Standort

Einige Geländearten geben keine Deckung mehr, wenn der Schütze von einer höheren Position feuert. Einheiten im Gebüsch, im Sumpf, in flachem Wasser (nicht jedoch in tiefem Wasser) und an Abhängen verlieren jegliche Deckung, wenn

- > der Schütze eine Niveaustufe höher steht und die Schussweite weniger als die Hälfte der kurzen Reichweite seiner Waffe beträgt oder
- > der Schütze mehr als eine Niveaustufe höher steht und die Schussweite innerhalb der kurzen Reichweite seiner Waffe liegt.

Die meisten "Gelände"arten, die eine Feldseite darstellen (niedrige Mauern, die mittlere Deckung geben, oder andere mit besserer Deckung wie z.B. Palisaden), geben nur für das Feld Deckung, zu dem die Seite gehört.

Hinweis: "Totale" Deckung bedeutet, dass der Gegner vollkommen geschützt ist und nicht getroffen werden kann (hohe Mauern, geschlossene Tore).

6 Nahkampf

Wenn zwei oder mehr Einheiten in benachbarten Feldern sind, kann es zum Nahkampf (Handgemenge, Kampf) kommen. Einen Nahkampf zu beginnen, ist immer freiwillig, die Entscheidung liegt beim aktiven Spieler, der dann als "Angreifer" bezeichnet wird. Im folgenden Spielzug des Gegners wird er dann eventuell zum Verteidiger gegen dessen Nahkampf-Angriffe. Jede Einheit kann nur einmal pro Zug angreifen, kann aber mehrfach das Ziel von Angriffen durch verschiedene Gegner sein.

Das Kampfergebnis wird bestimmt, indem vom Angriffswert des Angreifers (schwarze Zahl) der Verteidigungswert der Verteidigers (rote Zahl) abgezogen wird. Die Differenz entspricht einer Spalte in einer der Kampf Tabellen auf dem Übersichtsblatt 2; eine Tabelle ist für Kämpfe gegen Fußtruppen, die andere für Kämpfe gegen Reiter.

Um das Ergebnis zu bestimmen, würfelt der Angreifer dann 1W10 und liest das Ergebnis in der Tabelle ab.

6.1 Geländeeinfluss im Nahkampf

Die Erfolgswahrscheinlichkeit im Kampf (d.h. die oben errechnete Differenz) kann durch das Gelände beeinflusst werden, in dem sich die Einheiten befinden. Die Geländetabelle auf Übersichtsblatt 1 zeigt, dass der Geländeeinfluss neutral sein kann (0) oder den Kämpfer benachteiligt (-) oder begünstigt (+).

Je nach Gelände, in dem sich die Kämpfer befinden, muss die Erfolgchance also angepasst werden; das geschieht durch Verschiebung der abzulesenden Spalte nach links oder nach rechts.

Für Reiter, die ja zwei Felder belegen, gilt immer die ungünstigere beider Geländearten.

Angreifer-Gelände	gegen	Verteidiger-Gelände	Auswirkung auf die Ergebnisspalte
-		+	Ablesung 2 Spalten weiter links
-		0	Ablesung 1 Spalte weiter links
0		+	Ablesung 1 Spalte weiter links
0		-	Ablesung 1 Spalte weiter rechts
+		0	Ablesung 1 Spalte weiter rechts
+		-	Ablesung 2 Spalten weiter rechts

Wenn beide Gegner den gleichen Geländevor- oder -nachteil haben, gleichen diese sich aus, und die Ergebnisspalte wird nicht verschoben.

6.2 Nahkampf mit mehr als einer Einheit

Wenn ein Angreifer mehrere benachbarte Gegner hat, kann er wahlweise alle, einige oder keinen angreifen. Falls er mehrere angreift, werden deren Verteidigungswerte addiert und dann von seinem Angriffswert abgezogen, um die Erfolgchance zu ermitteln.

Wenn zwei oder mehr Einheiten gemeinsam einen einzelnen Gegner angreifen, können sie entweder einzeln nacheinander angreifen oder gemeinsam und gleichzeitig. Falls sie gemeinsam angreifen, werden all ihre Angriffswerte addiert, und von der Summe wird dann der Verteidigungswert des Gegners abgezogen. Der gemeinsame Angriff gibt ihnen außerdem einen Bonus: Das Kampfergebnis wird eine Spalte weiter rechts als normal abgelesen (siehe Beispiel weiter unten). Beim Angriff gegen einen Reiter gibt es den Bonus nur, wenn unter den Angreifern mehr als ein Reiter ist.

Wenn als Ergebnis eines Kampfes ein Angreifer oder Verteidiger bewusstlos wird, bestimmt ggf. der Eigentümer der Einheiten, welche betroffen ist. Rückzugsergebnisse betreffen dagegen jeweils alle Einheiten der betroffenen Seite.

Eine bewusstlose Einheit stirbt automatisch und sofort, wenn alle zugänglichen Nachbarfelder von Gegnern besetzt sind.

Beim gemeinsamen Angriff mehrerer Einheiten gilt für den gesamten Angriff das ungünstigste Gelände, auf dem sich einer der Angreifer aufhält.

Werden mehrere Einheiten gemeinsam angegriffen, gilt für alle Verteidiger das ungünstigste Gelände, auf dem sich einer der Verteidiger aufhält.

Beispiel: Angenommen, zwei Einheiten greifen gemeinsam an und die Summe der Angriffswerte ist um 9 höher als der Verteidigungswert. Ist ein Angreifer auf (0)-Gelände und der andere auf (-)-Gelände, gilt für beide das (-). Ist der Verteidiger auf (0)-Gelände, würde das Ergebnis also in Spalte 5/8 statt in Spalte 9/15 abgelesen. Da ihnen der gemeinsame Angriff aber einen Spaltenbonus gibt, wird letztlich doch Spalte 9/15 benutzt; der gemeinsame Angriff hat den Geländenachteil ausgeglichen.

6.3 Nahkampf gegen gepanzerte Gegner

Wenn man einen gepanzerten Gegner angreift (eingekreister Verteidigungswert), wird zum Würfelwurf für das Kampfergebnis 1 hinzugezählt, das Ergebnis also eine Zeile tiefer abgelesen. Sind es mehrere Verteidiger, die aber nicht alle gepanzert sind, bekommen sie diesen Bonus nicht; in diesem Fall sind aber immer die ungepanzerten Verteidiger von Verletzungen und Bewusstlosigkeit betroffen.

6.4 Nachrücken nach dem Kampf

Wenn sich in einem Nahkampf der Angreifer oder Verteidiger zurückziehen musste oder bewusstlos oder getötet wurde, dürfen die siegreichen Einheiten nachrücken, und zwar um so viele Bewegungspunkte, wie es jeweils der Hälfte der Bewegungspunkte der Einheit entspricht. Das erste Feld der Nachrückbewegung muss ein Feld sein, in dem vorher ein Kampfgegner war oder in dem ein Kampfgegner bewusstlos oder tot zurückblieb.

Das Nachrücken ist freiwillig, muss aber sofort geschehen, noch bevor andere Kampfergebnisse abgehandelt werden.

Nachrücken können stets nur Einheiten, die tatsächlich an diesem Kampf teilgenommen haben. Die Bewegungspunkte für das Nachrücken werden nicht von den Punkten abgezogen, die im nächsten Bewegungsschritt zur Verfügung stehen.

Hinweis: Auch beim Nachrücken gelten die Regeln für das Eindringen in feindliche Linien (§4.3), allerdings mit der Einschränkung, dass Einheiten im Nahkampf (d.h. benachbart zu Gegnern) die Nachrücker nicht angreifen können. Dabei ist es egal, ob der Nahkampf bereits stattgefunden hat oder erst später stattfinden könnte.

6.5 Kampfeinschränkungen

Generell gilt, dass man einen Gegner nicht angreifen kann, wenn man sich nicht prinzipiell in dessen Feld hinein bewegen könnte.

Beispiele: Gepanzerte Soldaten können keine Einheit angreifen, die im Wasser ist; Reiter können keine Gegner in Baumfeldern angreifen.

6.6 Fern- und Nahkampf gegen Pferde

Wird ein Reiter als Ergebnis eines fern- oder Nahkampfes abgeworfen, platziert der Eigentümer den entsprechenden Spielstein (verletzt, bewusstlos, tot) der Einheit zu Fuß auf eines der 6 Felder, die an das Pferd angrenzen; das Feld muss für Fußtruppen zugänglich sein. Sind alle diese Felder besetzt, darf er eine eigene Einheit um ein Feld verschieben, um Platz zu machen. Sind alle Felder von Gegnern besetzt, stirbt der Reiter automatisch. Das Pferd bleibt stehen, wo es war, und wird durch seinen eigenen Spielstein ersetzt, je nach Kampfergebnis gesund oder tot.

Alle Angriffe gegen reiterlose Pferde werden abgehandelt wie Angriffe auf ungepanzerte Reiter. Allerdings bedeuten die Fernkampfergebnisse D, E und F sowie die Nahkampfergebnisse I, J und K, dass das Pferd stirbt.

Alle Pferde haben einen Verteidigungswert von 1; die Pferde von Kataphrakten erhalten jedoch den Bonus für gepanzerte Einheiten.

Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt bereits die Szenarien 1, 2 und 3 spielen.

7 Spezielle Kampftechniken

7.1 Lanzenreiter im Fernkampf

Diese Regel gilt für alle Reiter, die eine Lanze ohne Flagge tragen. Solche Reiter können die Lanze auf Ziele in ihren Front-oder Seitenbereichen werfen.



Beispiel links: Der nordafrikanische Reiter kann die Lanze auf die beiden Ritter, aber nicht auf die anderen Fußsoldaten werfen.

Der Reiter kann über eigene Einheiten hinweg werfen, die ihm direkt benachbart sind. Das geht aber nur, wenn das Ziel mindestens 3 Felder entfernt ist.

Beispiel rechts: Der Reiter kann auf beiden Ritter zielen, aber nicht auf Amadeo (weil Amadeo nur 2 Felder entfernt steht).



7.1.1 Berücksichtigung der Wurfentfernung

Einheit	kurze Entfernung	mittlere Entfernung	weite Entfernung
Würfelwurf-Korrektur	keine	+1	+2
Lanzenreiter	1 - 4 Felder	5 - 10 Felder	11 - 15 Felder

Feuern und Bewegung: Nur im Fernkampfschritt (1.) möglich, kein Einfluss auf die Bewegung.

7.2 Reiterangriffe und Gegenangriffe

7.2.1 Einzelner Reiter

Der Reiterangriff ist eine besondere Angriffsform, die dem Angriff mehr Wucht verleiht und Erfolgchance verbessert. Alle Reiterangriffe müssen deklariert werden, bevor der Schritt "Bewegung" (3.) beginnt; für jeden Angriff müssen angreifender Reiter, Angriffsziel und der Weg zum Ziel angegeben werden. Ein Reiterangriff ist unter folgenden Bedingungen möglich:

- > Zu Beginn des Angriffs muss das Ziel im Frontbereich (siehe Diagramm, unten) des Reiters und für ihn sichtbar sein. Die Sichtlinie für Reiter wird ebenso bestimmt wie für Fernangriffe (§5.5), jedoch blockieren nur andere Reiter die Sicht eines Reiters, keine Fußtruppen.
- > Der Reiter muss sich mindestens 6 Felder bewegen; bei dieser Bewegung darf er keine Extra-Bewegungspunkte für enge Drehungen ausgeben (siehe §4.4).
- > Die letzten 4 Felder der Bewegung müssen in gerader Linie auf das Zielfeld zeigen.



Frontbereich eines Reiters

Alle orangefarbenen Felder sind im Frontbereich des Reiters.

7.2.2 Der Gegenangriff

Immer nachdem der angreifende Spieler einen Reiterangriff angekündigt hat, darf der Verteidiger gegen diesen Angriff den Gegenangriff eines eigenen Reiters ankündigen; das muss sofort geschehen, noch bevor weitere Reiterangriffe angekündigt werden. Der Reiter, der den Gegenangriff ausführt, muss nicht unbedingt das Ziel des Reiterangriffs gewesen sein. Ein Gegenangriff ist unter den folgenden Bedingungen möglich:

- > Der Reiter muss den angreifenden Reiter ebenfalls in seinem Frontbereich haben und ihn sehen können.
- > Der Gegenangriff muss am Ende seiner Bewegung die zwei letzten Felder des angekündigten Angriffs belegen. Anders gesagt, Angreifer und Gegenangreifer stehen sich dann auf den letzten 4 Feldern des angekündigten Angriffs genau gegenüber, jeder belegt 2 der 4 Felder (siehe Diagramm, unten).
- > Um diese Position zu erreichen, darf der Gegenangreifer nicht mehr als die Hälfte der Feldanzahl zurücklegen, die für den Angriff deklariert wurde (abgerundet). Wie für den Angreifer gilt, dass keine Zusatz-Bewegungspunkte für reine Drehungen ausgegeben werden dürfen.



Beispiel: Reiterangriff und Gegenangriff

Ein normannischer Ritter erklärt, einen Reiterangriff gegen den numidischen Speerträger auszuführen; der Angriffsweg ist 10 Felder lang.

Ein schwerer nordafrikanischer Reiter entschließt sich zum Gegenangriff und bewegt sich ihm entgegen in die letzten beiden Felder des Angriffsweges.

Auch der andere nordafrikanische Reiter hätte einen Gegenangriff machen können; der Fatimide hätte es nicht gekonnt, weil er den Angreifer vor Beginn der Bewegungen nicht in seinem Frontbereich hat.

Pro Spielzug darf jede Einheit nur das Ziel eines einzigen Reiterangriffs oder Gegenangriffs sein. Einmal angekündigte Reiterangriffe und Gegenangriffe können nicht mehr abgesagt oder irgendwie verändert werden. Wurde ein Gegenangriff angekündigt, kann der Angreifer nicht mehr das Ziel von Abwehrfeuer sein.

Ist ein Reiter das Ziel eines Reiterangriffs aus mindestens 6 Feldern Entfernung, und geht dieser Angriff gegen seinen Frontbereich, kann er selbst einen Gegenangriff machen. In diesem Fall bewegt er sich selbst 2 Felder dem Feind entgegen in die letzten beiden Felder des Angriffsweges.

In Szenarien mit vielen Reitern empfehlen wir, zum besseren Überblick die Angriff-/Gegenangriff-Marken zu benutzen (Charge/Countercharge). Legen Sie die Marken auf die betreffenden Einheiten, sobald Angriffe oder Gegenangriffe angekündigt werden.

7.2.3 Auswirkung auf den Kampf

Ein Reiterangriff gibt dem Angreifer die anderthalbfache Angriffsstärke, ein Gegenangriff erhöht die Verteidigungsstärke auf das Anderthalbfache (jeweils abgerundet).

Beispiel: Ein normannischer Ritter mit einer Angriffsstärke von 28 erklärt einen Reiterangriff auf einen arabischen Reiter mit einem Verteidigungswert von 9. Der Normanne bekommt 14 Zusatzpunkte und greift also mit einer Stärke von 42 an; kann der Araber einen Gegenangriff machen, würde er dadurch seine Verteidigung auf $9+4 = 13$ erhöhen.

Reiterangriff und Gegenangriff werden immer getrennt von allen anderen Kämpfen abgewickelt, in die einer der Kontrahenten während des Zuges verwickelt sein könnte.

Hinweis: Sollte durch einen Gegenangriff die Verteidigungsstärke des Angegriffenen größer werden als die Angriffsstärke des Angreifers, tauschen beide für das Ermitteln des Ergebnisses die Rollen (der Angegriffene wird zum Angreifer, der Angreifer zum Verteidiger). Außerdem werden Kampfergebnisse ignoriert, die negativ für den Gegenangreifer wären.

7.2.4 Die Lanzenreiter der Normannen

Normannische Ritter, die als Gruppe von 3 oder mehr Reitern einen geradlinigen Reiterangriff ausführen, bekommen die gleichen Vorteile, wie sie oben für Reiterangriffe beschrieben wurden; außerdem dürfen sie das Kampfergebnis eine Spalte weiter rechts ablesen als normal.

7.2.5 Der Reiterangriff der byzantinischen Kataphrakten

Diese Elite-Reiterei trainierte Angriffe in enger Formation, um die Durchschlagskraft weiter zu verstärken. Es gelten die gleichen Regeln wie für die normannischen Lanzenreiter (§7.2.4), allerdings dürfen die Kataphrakten auf diese Weise nur Fußtruppen angreifen; für einen Angriff gegen Reiter waren sie zu schwer gerüstet und deshalb unbeweglich.

7.3 Hopliten

7.3.1 Lanzenformation

Wenn mindestens 3 Hopliten nebeneinander in benachbarten Feldern stehen, bekommt jeder einen Marker "Defensive Formation" vor sich gelegt. Wer sie über die Frontseite angreift, muss zunächst ihre Lanzen überwinden, bevor er die Hopliten selbst angreifen kann. Die Formation ist auf 3 Bewegungspunkte pro Runde eingeschränkt und darf nur gesunde Einheiten enthalten. Sobald sie Verletzte enthält, muss sie anhalten oder so umgestellt werden, dass nur gesunde Einheiten darin sind.

Greift man diese Formation über ihren Frontbereich an, müssen zunächst die Formationsmarker angegriffen werden; jeder hat die gleichen Kampfwerte wie die zugehörige Einheit. Erst im Kampfschritt der nächsten Runde kann man die Hopliten selbst angreifen, falls man den Lanzenwald besiegt hat. Das Ergebnis eines Angriffs gegen den Formationsmarker wird um 1 Spalte nach links verschoben abgelesen; stehen die Hopliten in einer Tiefe von 2 oder 3 gestaffelt, wird die Ablesung sogar um 2 bzw. 3 Spalten nach links verschoben.

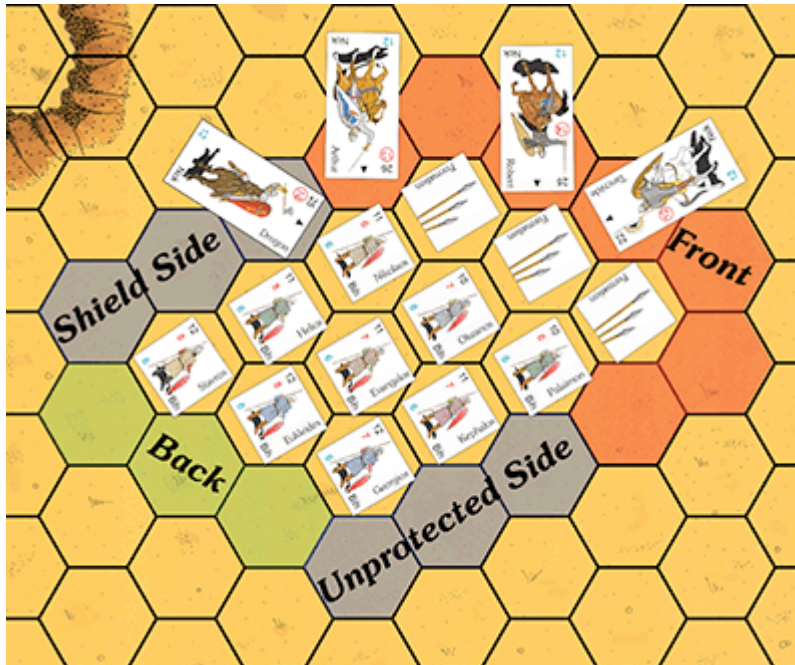
Greift eine Hoplitenformation an, wird das Kampfergebnis entsprechend, je nach Tiefenstaffelung der Formation, um 1, 2 oder 3 Spalten nach rechts versetzt abgelesen.

Die Formationsmarker bewegen sich automatisch mit der zugehörigen Einheit mit.

Diese Formation ist zu ihrer Front hin sehr stark, aber an den Seiten verwundbar. Ein Angriff auf die linke (Schild-) Seite (shield side) wird ohne den Formationsbonus abgehandelt.

Bei einem Angriff auf die ungeschützte rechte Seite (unprotected side) wird das Kampfergebnis um 1 Spalte nach rechts versetzt abgelesen, ein Angriff von hinten (back) sogar um 2 Spalten nach rechts versetzt. Wird die Formation von mehreren Seiten zugleich attackiert, wird der für die Hopliten ungünstigste Fall angewandt.

Hopliten können sich in dieser engen Formation nicht normal von einem Kampf zurückziehen. Bei einem Angriff von vorne werden Kampfergebnisse, die einen Rückzug verlangen, ignoriert; bei einem Angriff von der Seite oder von hinten verursachen sie stattdessen eine Verletzung.



Beispiel: Die Normannen Tancrede und Robert greifen den Hopliten Okeanos im Zentrum der Formation von der Front her an. Das Stärkeverhältnis ist $(22+25 = 47) - 7 = 40$ (Spalte 26/40) und wird wie folgt angepasst:

- Eine Spalte nach rechts, weil es 2 Angreifer sind,
- 3 Spalte nach links, weil die Formation 3 Einheiten tief gestaffelt ist,
- abgelesen wird also in Spalte 9/15.

Drogo und Arthur greifen derweil Nikolaos von links her (über die Schildseite) an. Das Stärkeverhältnis ist $(22+26) - 6 = 42$ (Spalte 41/60), und eine Korrektur gibt es nur wegen der Zahl der Angreifer,

also um eine Spalte nach rechts. Abgelesen wird also in Spalte 61/80.

7.3.2 Schildkrötenformation (foulkon)

Gegen Angriffe von Bogenschützen konnten die Hopliten, ähnlich wie die römische Legion, eine sogenannte Schildkrötenformation bilden.

Um diese Formation zu bilden, müssen die Hopliten mindestens 3 Einheiten breit und 2 Einheiten tief gestaffelt stehen. Formationswechsel sind nur im Bewegungsschritt der Byzantiner möglich. Um die Formation anzuzeigen, legen Sie einen "foulkon"-Marker auf die Formation. In dieser Formation ist die Bewegung auf 2 Bewegungspunkte eingeschränkt. Die Formation erhält mittlere Deckung gegen Fernkampfangriffe, liest aber alle Ergebnisse ihrer Nahkampfangriffe um eine Spalte nach links verschoben ab; die Formation verteidigt sich normal.











7.4 Dem Kampf ausweichen

Einheiten, die schneller sind als ihre Angreifer (mehr Bewegungspunkte haben), können das nutzen, um im gegnerischen Schritt 4. (Nahkampf) einem Kampf auszuweichen. Reiter weichen 2 Felder zurück, Fußtruppen 1 Feld. Beim Zurückweichen muss das neue Feld leer sein, anders als beim Rückzug als Kampfergebnis dürfen eigene Einheiten nicht aus dem Weg bewegt werden. Weicht man in Felder zurück, die an Gegner angrenzen, muss auf der Tabelle "Eindringen in feindliche Linien" gewürfelt werden (§4.3.1).

Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt auch das Szenario 4 spielen.

8 Häuser und andere Gebäude

8.1 Geländearten

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevo- oder -nachteil
	Im Gebäude	1 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar (außer Türfeld)	keine	+
	Hauswand	nicht passierbar	total	0
	Fenster in Hauswand	4 - Fußtruppen (durchsteigen), Für Pferde nicht passierbar	mittel	Angreifer - Verteidiger +
	Treppe	2 - Fußtruppen, Für Pferde nicht begehbar	keine	-
	Tür in Hauswand	1	mittel	Verteidiger +
	Niedrige Mauer	3	mittel	Verteidiger +
	Äußere Gebäudeecke	1	mittel	0
	Kirchenfenster	1 - Fußtruppen (von außen her nicht passierbar)	stark	Verteidiger + (kein Kampf hindurch möglich)
	Zelt	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	stark	- (kein Kampf hindurch möglich)
	Zelteingang	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	leicht	-

8.2 Fernkampf

8.2.1 Durch Fenster feuern

a) Von innen: Einheiten im Haus können nur von dem Feld direkt am Fenster nach draußen schießen. Sicht- und Schusslinie werden in diesem Fall von der Mitte der Fensteraußenseite gemessen.

b) Von außen: Einheiten außerhalb des Hauses können nur in die Fensterfelder schießen, d.h. das Ziel muss direkt am Fenster stehen; außerdem muss die Sichtlinie bis zur Mitte des Fensterfeldes gehen, ohne eine Wand zu berühren.

Spezielle Situation: Steht der Schütze direkt vor dem Fenster, kann er auch weitere Felder erreichen, maximal aber die des Raumes, in dem das Fenster ist. Sicht- und Schusslinie werden von der Mitte der Fensterinnenseite gemessen.

Einheiten in einem Gebäude haben mittlere Deckung gegen alle Schüsse durch Fenster.

8.2.2 Durch Kirchenfenster feuern

Diese kreuzförmigen Fenster verhalten sich genau wie Schießscharten (siehe §9.3.3).

8.2.3 Durch Türen feuern

Einheiten inner- oder außerhalb eines Gebäudes können durch Türen schießen, so lange nicht Wände die Sichtlinien blockieren; die Sichtlinie wird ganz normal über die Feldmitten gemessen. Steht die Einheit jedoch direkt in der Tür, beginnt oder endet die Sichtlinie jedoch in der Mitte der Tür, nicht in der Mitte des Feldes.

Einheiten in einem Gebäude haben mittlere Deckung gegen alle Schüsse durch Türen. Falls der Schütze jedoch direkt in der Tür steht, genießen sie keinerlei Deckung.

Die Regeln für Türen gelten auch für Hofeingänge und offene Tore.

8.2.4 Wände

Wände blockieren die Sichtlinie, Ausnahmen sind nur Türen und Fenster. Durch Wände hindurch kann man daher nicht feuern.

8.3 Deckung

8.3.1 Im Innern von Gebäuden

Einheiten in einem Gebäude haben mittlere Deckung gegen alle Schüsse durch Türen oder Fenster, es sei denn, der Schütze steht in der Tür.

8.3.2 In Höfen

Einheiten in einem Gebäudehof haben mittlere Deckung gegen alle Schüsse durch Tore, Türen oder Fenster, es sei denn, der Schütze steht in einem Hofeingang.

8.3.3 Wände

Einheiten hinter einer Wand ohne Öffnung sind vollständig gegen Schüsse gedeckt, man kann nicht über Wände hinweg feuern.

8.3.4 Zelte

Ein Zelt bedeckt 4 Felder. Einheiten in einem Zelt sind kaum sichtbar und haben daher starke Deckung. Kommt der Schuss kommt durch die Zeltöffnung, ist die Deckung jedoch nur leicht.

8.3.5 Türen und Hoftore

Einheiten, die direkt in Türen oder Eingängen stehen, erhalten mittlere Deckung gegen eine Schussrichtung, entweder von innen oder von außen. Einheiten im Kreuzfeuer müssen sich entscheiden, vor welcher Seite sie Deckung haben wollen, und erhalten keine Deckung für Feuer von der anderen Seite.

8.3.6 Äußere Gebäudeecke

Einheiten in einem Eckfeld haben mittlere Deckung gegen Schützen, die von ihrem Standpunkt aus nur eine der beiden angrenzenden Gebäudeseiten aus sehen können. Einheiten im Kreuzfeuer müssen sich entscheiden, vor welcher Seite sie Deckung haben wollen, und erhalten keine Deckung für Feuer von der anderen Seite.



Beispiel für Kreuzfeuer

Zwei Araber schießen gleichzeitig auf den Byzantiner an der Hausecke. Er kann nur gegen einen der beiden Schützen Deckung bekommen, muss sich also entscheiden, gegen wen er gedeckt sein will.

8.4 Bewegung

Durch Wände kann man nicht hindurchgehen. Um ein Gebäude zu betreten, muss eine Einheit zu Fuß sein und durch eine Tür oder ein Fenster gehen.

Pferde, mit oder ohne Reiter, können Gebäude nicht betreten. Höfe und Türfelder sind ihnen jedoch zugänglich.

8.4.1 Bewegung durch Fenster hindurch

Nur Einheiten zu Fuß können durch Fenster gehen, aber nur, wenn das Feld hinter dem Fenster frei von Gegnern ist. Das kostet 4 Punkte, in denen die Kosten für das Betreten des Feldes hinter dem Fenster schon enthalten sind.

Hinweis: Gepanzerte Soldaten mit Verletzungen können nicht durch Fenster gehen, weil sie nur noch 2 oder 3 Bewegungspunkte haben, das Durchsteigen des Fensters aber 4 Punkte kostet.

8.4.2 Bewegung über niedrige Mauern

Niedrige Mauern kann man für 2 Bewegungspunkte übersteigen, aber dazu kommen noch die Kosten, um das Feld hinter der Mauer zu betreten.

Reiter können über niedrige Mauern springen, dürfen die Bewegung aber nicht beenden, wenn sie "rittlings" über der Mauer stehen.

8.5 Nahkampf

8.5.1 Kampf durch Türen oder Fenster hindurch

Bei Kämpfen durch Fenster oder Türen hindurch gilt das Gelände immer als günstig für den Verteidiger (+), egal, ob er drinnen oder draußen ist.

8.5.2 Kämpfe im Zelt

Durch Zeltwände hindurch kann man nicht kämpfen; eine Ausnahme ist die Zeltöffnung.

Eine Einheit kann als einzige Aktion ihres gesamten Zuges ein Zelt niederreißen, um danach Kampf oder Bewegung zu ermöglichen. Danach gilt dieses Zelt-Feld als Zeltöffnung.









Beispiel: Die Normannen Romaric und Arthur stehen in ihren Zelten und werden von den Byzantinern Milo und Stephanos angegriffen. Die orangenen Felder sind die Zeltöffnungen. Stephanos darf auf Romaric feuern, und dieser hat nur leichte Deckung, weil die Sichtlinie durch die Zeltöffnung geht. Schießt er auf Arthur, hat dieser starke Deckung.

Wenn Milo Romaric angreifen will, muss er entweder durch die Zeltöffnung gehen oder einen ganzen Zug damit verbringen, das Zelt niederzureißen.

Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt auch die Szenarien 5, 6 und 7 spielen.

9 Burgen

9.1 Geländearten

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	Burgmauer	nicht passierbar	total	(nicht möglich)
	Schießscharte	1 - Fußtruppen (Bewegung hindurch nicht möglich)	stark	Verteidiger + (Kampf hindurch nicht möglich)
	Turmtor	1 - Foot, Für Pferde nicht begehbar	mittel	Verteidiger +
	Palisade	1 Übersteigen nicht möglich	total (für Feuer über die Palisade hinweg)	(nicht möglich)
	Wehrgang	1 - Fußtruppen, 4, wenn man von einer Leiter kommt	stark	0
	Treppe	2 - Fußtruppen, Für Pferde nicht begehbar	keine	-

9.2 Verteidigungsanlagen

9.2.1 Die Palisade

Palisaden sind Wände, die aus frischen Fichtenstämmen aus den nahegelegenen Wäldern gebaut sind. Obwohl aus Holz, sind sie schwerer zu überwinden, als es aussieht; ohne Leiter kann man sie gar nicht übersteigen, und ist man einmal oben, muss man hinunterspringen, wobei man sich ernsthaft verletzen kann. Würfeln Sie nach dem Sprung mit 6-seitigen Würfel (gepanzerte Einheiten addieren 1 zum Wurf):

- > 1 bis 5: Erfolg
- > 6: Einheit ist verletzt

Palisaden kann man anzünden (§10.3), mit dem Wurfanker einreißen (§10.6.5) oder mit Belagerungsmaschinen zertrümmern (§11.3). Wird eine Palisade zerstört, wodurch auch immer, legen sie eine Marke "Palisade zerstört" (Stockade Down) auf das Feld. Das Feld kann jetzt für 1 Zusatz-Bewegungspunkt durch Fußtruppen und Reiter passiert werden.



Nahkämpfer auf einer zerstörten Palisade haben im Kampf einen Nachteil (-).

9.2.2 Wehrgänge

Ein Sprung von der Palisade auf den Wehrgang erfordert die gleiche Prüfung wie ein Sprung von einer Palisade in freies Gelände. Würfeln Sie nach dem Sprung mit 1W6 (gepanzerte Einheiten addieren 1 zum Wurf):

- > 1 bis 5: Erfolg
- > 6 bis 10: Einheit ist verletzt




Es ist nicht erlaubt, von Wehrgang selbst herunter zu springen.

Wehrgänge kann man anzünden (§10.3) oder mit Belagerungsmaschinen zertrümmern (§11.3), jedoch nicht mit dem Wurfanker einreißen.

9.2.3 Das Wipptor (tornefol)

Der Eingang zur Burg ist ein Tordurchgang mit einem Wipptor; wenn das Tor senkrecht steht, verschließt es das Tor. Das Torblatt wird durch Kettenzüge bewegt; die Öffnung ist so niedrig, dass nur Fußtruppen hindurch gehen können (und auch die nur gebückt).

9.2.3.1 Geländearten

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Geländevor- oder -nachteil
	Geschlossenes Tor	nicht passierbar, wenn das Tor zu ist	total (kein Feuer hindurch möglich)	0
	Offenes Tor	2 - Fußtruppen Für Pferde nicht begehbar	leicht	-
	Zerstörtes Tor	2 - Fußtruppen 4 - Reiter	keine	-

9.2.3.2 Öffnen und Schließen des Wipptores

Eine Einheit muss einen vollen Zug auf einem der 3 Felder auf der Innenseite des Tores verbringen, um das Tor zu öffnen oder zu schließen. Ohne Markierung gilt das Tor als geschlossen; ist es offen oder zerstört, legen Sie die Marke mit der entsprechenden Seite nach oben in das Torfeld.

9.2.4 Holzkonstruktionen anzünden

Sie können das Tor mit Brandpfeilen anzünden (siehe § 10.3). Ist das Tor verbrannt, legen Sie die Marke mit der "zerstört"- (destroyed) Seite nach oben in das Torfeld.

9.2.5 Holzkonstruktionen zertrümmern

Die Steinschleuder kann das Tor zertrümmern (siehe § 11.3), Zielfeld ist das Feld hinter dem Tor. Felder mit Holzkonstruktionen erfordern den gleichen Aufwand wie Steinmauern, sie können mit jeder Schleuder nur 1 Feld pro Tag angreifen, allerdings genügt ein Ergebnis von "D", um die Konstruktion zu zerstören.

9.3 Fernkampf in der Burg

9.3.1 Feuern von verschiedenen Höhenstufen aus

Generell gilt: Sind Schütze und Ziel auf verschiedenen Ebenen und durch ein Hindernis (Haus, Mauer usw.) getrennt, dann besteht eine Sichtlinie (d.h. Schießen ist erlaubt), wenn die unten stehende Einheit mindestens so weit vom Hindernis entfernt ist wie die obere.

Das Bild zeigt in orange, wohin die Bogenschützen auf dem Turm nicht schießen können.

Beispiel: Alphonse (auf dem Turm) kann auf Philemon feuern, aber Olivier (auf der Eingangstreppe) kann Manueles nicht erreichen- die Abstände zwischen Turm, Palisade und Abhang lassen es nicht zu.



Das Bild zeigt in orange, wohin die Bogenschützen auf dem Wehrgang nicht schießen können.

Beispiel: Alphonse (Süden) kann auf Philemon feuern, aber Olivier (Osten) kann Manueles nicht erreichen– die Abstände zwischen Palisade und Abhang lassen es nicht zu.



9.3.2 Durch Türen schießen

Eine Einheit (im Gebäude oder außerhalb) kann durch eine Tür feuern, wenn sie auf gleicher Höhe wie die Tür ist und die Sichtlinie keine Wand kreuzt. Steht die Einheit im Türfeld oder angrenzend an eine Tür, die auf der Feldgrenze liegt, messen Sie die Sichtlinie von der Mitte der Tür aus, nicht von der Feldmitte.

9.3.3 Schießscharten, Kirchenfenster und Wehrgänge

Beim Schießen durch Schießscharten oder Kirchenfenster (beide werden in jeder Hinsicht gleich behandelt) auf ein Ziel außerhalb, messen Sie die Sichtlinie von der Feldgrenze und der Mitte der entsprechenden Öffnung aus, nicht vom Mittelpunkt des Feldes.

Einige Schießscharten liegen zwischen zwei Feldern. Das Beispiel unten zeigt das Schussfeld für diesen Fall.

Einheiten auf dem Wehrgang und im Burghof können generell aufeinander feuern, wenn nicht weitere Hindernisse dies verbieten.

Die Schussfelder der normannischen Bogenschützen sind orange markiert.

Olivier (Eckfeld) kann auf Manueles und Petros schießen, aber Alphonse (Schießscharte liegt zwischen den Feldern) kann nicht auf Philemon schießen.

Hinweis: Olivier kann durch die zweite, südöstliche Schießscharte seiner Position auf Philemon schießen. Trotzdem kann Petros dann immer noch auf Olivier schießen, weil dieser immer noch sichtbar ist (siehe auch § 9.3.5).



9.3.4 Feuereinschränkungen und Deckung

Feuer von erhöhten Positionen annulliert die Deckung, die das niedriger gelegene Ziel normalerweise durch Gebüsch, Abhänge, Sumpf, Felsen oder flaches Wasser hätte.

Auch Feuer von oben wird dadurch verhindert, dass eine eigene Einheit in der Sichtlinie benachbart zum Ziel und auf gleicher Höhe wie das Ziel steht.

Häuser, Bäume und Einheiten, die unterhalb der Ebenen sowohl des Schützen als auch des Ziels stehen, blockieren die Sichtlinie nicht.

Speere, Lanzen und Schleudern können nicht von innen her durch Schießscharten oder Kirchenfenster hindurch gefeuert werden; Ziele direkt hinter diesen Öffnungen können von außen sehr wohl getroffen werden, bekommen aber starke Deckung. Lanzen können nicht von unten nach oben geworfen werden (Wurfspeere schon).

9.3.5 Feuer auf Einheiten auf einem Wehgang oder hinter Schießscharten/Kirchenfenstern
Wer von oben her schießen kann, kann auch von unten her getroffen werden. Es gibt eine Ausnahme:

> Ist das Ziel hinter einer Schießscharte oder einem Kirchenfenster, muss der tiefer stehende Schütze eine Sichtlinie haben, die in exakt gerader Linie durch die Öffnung zeigt.

9.4 Deckung in der Burg

9.4.1 Wehgänge, Schießscharten und Kirchenfenster

Einheiten hinter diesen Elementen erhalten starke Deckung, wenn die Schusslinie die Palisaden-Feldgrenze bzw. die Schießscharte/das Kirchenfenster passiert.

9.4.2 Das Innere der Burg

Einheiten in der Burg sind bei geschlossenem Burgtor sicher vor Feuer, das von außerhalb kommt, so lange sie nicht auf dem Wehgang oder direkt hinter einer Schießscharte stehen. Ist das Tor oder ein Teil der Palisade zerstört, können Sie in beiden Richtungen hindurch schießen; das Ziel bekommt leichte Deckung.

9.4.3 Türen

Einheiten, die direkt in Türen oder Eingängen stehen, erhalten mittlere Deckung gegen eine Schussrichtung, entweder von innen oder von außen. Einheiten im Kreuzfeuer müssen sich entscheiden, vor welcher Seite sie Deckung haben wollen, und erhalten keine Deckung für Feuer von der anderen Seite.

Einheiten in einem Gebäude haben mittlere Deckung gegen alle Schüsse durch Türen, es sei denn, der Schütze steht in der Tür.

9.4.4 Mauern und Palisaden

Einheiten hinter Palisaden oder Mauern, die keine Öffnung haben, sind geschützt, man kann nicht auf sie schießen.

9.5 Bewegung in der Burg

9.5.1 Bewegungseinschränkungen

Durch Mauern, Palisaden, Schießscharten und Kirchenfenster kann man nicht hindurchgehen. Der Turm kann nur über sein Eingangsfeld betreten werden. Die Felder mit Schießscharten und Kirchenfenstern kann man nur von innen her betreten.

Palisaden kann man von außen her nur mit Hilfe einer Leiter übersteigen. Wehgänge sind über die Treppen im Innern der Burg zugänglich.


9.6 Bewegung und Kampf auf Treppen

Wenn Anfang oder Ende einer Treppe genau auf einer Feldgrenze liegen, kann man die Treppe nur von diesem Feld aus betreten, und man kann nur von dort mit einer Einheit auf der Treppe kämpfen. Öffnet sich die Treppe auf zwei Felder, sind Zugang und Kampf von beiden möglich. Endet die Treppe in der Mitte eines Feldes, kann man dieses Feld von allen angrenzenden Feldern aus betreten und bekämpfen.

Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt auch das Szenario 8 spielen.

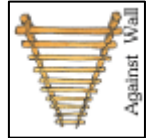
10 Belagerungstechnik

10.1 Die Sturmleiter

Aussehen	Name	Bewegungskosten pro Feld	Deckung	Gelände- oder -nachteil
	Angelegte Leiter (against wall)	3 (nur Fußtruppen)	keine	-

10.1.1 Die Länge der Leitern

Die Leitern sind lang genug, um über die Palisade zu steigen, aber nicht lang genug, um auf den Turm zu kommen.



10.1.2 Leitern tragen und aufstellen

Eine Leiter kann von 2 Einheiten zu Fuß gemeinsam getragen werden; benutzen Sie den Spielstein "Leiter waagrecht" (horizontal ladder) und stellen Sie die Einheiten auf die Leiter. Wer eine Leiter trägt, kann nicht feuern, keinen Nahkampf beginnen oder sich so bewegen, dass er einen Infiltrationscheck auslöst. Die Bewegungspunktzahl der Einheiten mit Leiter ist auf 2 reduziert.

Wenn mindestens eine der Einheiten ein Feld erreicht, das an die Palisade angrenzt, können sie die Leiter ohne weitere Bewegungskosten aufrichten und anlegen. Ersetzen Sie den Leiter-Spielstein durch die angelegte Leiter (against wall) und platzieren Sie ihn in eines der beiden Leiterfelder so, dass das obere (breite) Leiterende auf eine Palisadenseite zeigt.

10.1.3 Bewegung auf Leitern

Leitern auf- oder abzustiegen kostet 3 Bewegungspunkte. Vom oberen Leiterende können Einheiten für 4 Bewegungspunkte oder als Ergebnis eines Nachrückens im Nahkampf in das angrenzende Wehrgangfeld springen; dabei müssen Sie gemäß §9.2.2 würfeln, ob sich die Einheit verletzt. Daraus ergibt sich, dass Einheiten mit mindestens 7 Bewegungspunkten im gleichen Zug die Leiter besteigen und auf den Wehrgang springen können, wenn die Leiter am Anfang des Zuges dieser Einheit bereits stand.

Hinweis: So lange eine Einheit auf der Leiter ist oder falls ein Gegner angrenzend zum Leiterfuß steht, kann sie nicht verschoben oder abgebaut werden.

10.1.4 Eine angelegte Leiter verschieben

Eine angestellte Leiter kann von zwei Personen zu Fuß, die angrenzend zum Fuß der Leiter stehen, für je 2 Bewegungspunkte um ein Feld entlang der Palisade verschoben oder im gleichen Feld gedreht werden. Das geht nur, wenn niemand auf der Leiter ist.

10.1.5 Fern- und Nahkampf

Ein Bogenschütze auf der Leiter kann in nur das Palisadenfeld feuern, an dem die Leiter lehnt. Sein Ziel hat immer noch starke Deckung.

Eine Einheit auf der Leiter hat keine Deckung und ist für den Nahkampf in ungünstigem Gelände (-).

10.1.6 Leitern umwerfen

Anstatt zu schießen oder zu kämpfen, kann eine Einheit auf dem Wehrgang versuchen, eine angrenzende Leiter umzuwerfen.

Der Versuch findet im Nahkampfschritt statt. Würfeln Sie 1W10:

- > 1 bis 6: Die Leiter fällt um
- > 7 bis 10: Die Leiter bleibt stehen

Fällt die Leiter um, ersetzen Sie den Spielstein so durch die “waagerechte Leiter” (horizontal ladder), dass der Stein mit einer Hälfte im ursprünglichen Feld liegt. Fällt die Leiter dabei auf eine Person, hat das keine Auswirkung.

War eine Einheit auf der Leiter, fällt sie herunter; ihr Besitzer legt sie auf ein Feld, dass an das ursprüngliche Feld angrenzt (natürlich nicht auf den Wehrgang). Dabei sind auch Felder erlaubt, in denen jetzt die Leiter liegt oder andere Einheiten stehen; eine so getroffene Einheit wird bewusstlos geschlagen. Die fallende Einheit selbst erleidet eine Verletzung.

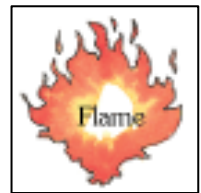
10.1.7 Leitern von unten her umwerfen

Wer benachbart zum Fuß der Leiter ist, kann diese genau so umzuwerfen versuchen, wie es in §10.1.6 beschrieben ist.

10.2 Feuer anzünden und löschen

10.2.1 Dinge anzünden

Eine Einheit kann Holzkonstruktionen wie z.B. Palisaden oder Belagerungsmaschinen anzünden, indem sie sich einen ganzen Zug lang angrenzend aufhält, ohne in dieser Zeit andere Aktionen auszuführen. Ist sie im folgenden Zug immer noch dort, kann sie im Nahkampfschritt anstelle eines Kampfes das Holz anzünden. Legen Sie einen Feuermarker (Flame) auf das Holz.



10.2.2 Wie sich Feuer ausbreitet

immer wenn sein Gegner den Zug beendet hat, prüft jeder Spieler, ob sich Feuer an den von ihm selbst angezündeten Dingen ausbreitet. Das Feuer kann sich nur auf benachbarte Holzkonstruktionen oder Belagerungsmaschinen ausbreiten (z.B. Schleuder, Griechisches Feuer, Palisade, Steg, Holzhaus), nicht aber auf Bäume oder Sträucher. Würfeln Sie für jedes passende an das Feuer angrenzende Feld 1W10 und lesen Sie das Ergebnis auf der Tabelle “Feuer legen”, Spalte “Feuer ausbreiten”, auf dem Übersichtsblatt “Belagerungsprotokoll” ab. Hinweis: Feuer breitet sich automatisch und sofort in Felder aus, die Naphtha enthalten (siehe §10.5.1).

10.2.3 Feuer löschen

Einheiten können versuchen, Feuer in angrenzenden Feldern zu löschen; pro Zug ist nur ein Versuch für ein einziges Feld möglich, aber mehrere Einheiten dürfen versuchen, das gleiche Feld zu löschen. Wer löschen will, darf sich in diesem Zug nicht bewegen, feuern oder kämpfen. Würfeln Sie 1W10 und lesen Sie das Ergebnis auf der Tabelle “Feuer legen”, Spalte “Feuer löschen”, auf dem Übersichtsblatt “Belagerungsprotokoll” ab.

Hinweis: Griechisches Feuer (brennendes Naphtha) kann nicht gelöscht werden.

10.2.4 Rückzug vor Feuer & Bewegungseinschränkungen

Gerät ein Feld in Flammen, in dem sich eine Einheit aufhält, muss sie sofort eine Rückzugsbewegung um ein Feld machen, sonst erleidet sie im ersten Zug eine Verletzung und stirbt im zweiten Zug. Bewusstlose im Feuer müssen sofort 1W10 würfeln, um zu prüfen, ob sie aufwachen: Bei 1-6 wachen sie sofort auf und können sich zurückziehen, bei 7-10 nicht (und sterben im gleichen Zug).

Brennt ein Feld, ist es unpassierbar.

10.2.5 Zerstörung durch Feuer

Brennt ein Feld für drei aufeinanderfolgende Züge, ist sein gesamter Inhalt komplett zerstört. Benutzen Sie die kleinen Marken 1, 2 und 3, um die Züge mitzuzählen.

Belagerungsmaschinen gelten als zerstört, wenn auch nur eines ihrer Felder zerstört ist.

10.3 Brandpfeile

Bogenschützen können anstelle normaler Pfeile Brandpfeile verschießen. Sie tragen um die Eisenspitze einen ölgetränkten Bausch, der Menschen und Tiere nicht verletzt, aber Belagerungsmaschinen und Holzkonstruktionen entzünden kann.

Brandpfeile können nur auf kurze Entfernung geschossen werden. Anstelle der Trefferfeld- und Fernkampftabellen benutzen Sie nur die Tabelle "Feuer legen", Spalten "Brandpfeile gegen...", auf dem Übersichtsblatt "Belagerungsprotokoll". Diese Tabelle berücksichtigt sowohl die Schwierigkeit, das Ziel zu treffen, als auch die Wahrscheinlichkeit, dass es Feuer fängt.

Ist das Ergebnis "fängt Feuer", legen Sie sofort eine Flammenmarke auf das Zielfeld.

10.4 Die Steinschleuder

10.4.1 Benutzung



Die Steinschleuder (stone thrower) ist eine Frühform des Trebuchets; statt eines Gegengewichtes wird der Schleuderarm von Menschen bewegt, die sich an die Seile hängen. Die Schleuder kann sowohl auf dem Spielfeld benutzt werden als auch, bei längeren Belagerungsszenarien, abstrahiert als Zerstörungskraft, die pro Runde zur Verfügung steht.

Die Schleuder feuert im Fernkampfschritt, maximal in jedem dritten Zug (die Zwischenzüge dienen zum Nachladen- benutzen Sie die kleinen Marken 1, 2 und 3, um die Züge mitzuzählen). Ihr Frontbereich wird durch den Pfeil auf dem Spielstein angezeigt. Zum Feuern müssen sich drei Einheiten im Frontbereich angrenzend an

den Spielplan aufhalten.

Die Schleuder hat eine Zerstörungskraft von 1 Einreißpunkt.

10.4.2 Bewegung

Sie können die Schleuder auf offenem, flachen Gelände 2 Felder pro Zug bewegen, oder 1 Feld pro Zug auf unebenem Gelände wie z.B. Gebüsch. Grundsätzlich kann man die Schleuder nur in Felder bewegen, die Pferden zugänglich sind, und nicht in Gebäude hinein (auch nicht in Türfelder).

Zum Bewegen benötigen 4 Einheiten, die angrenzend zur Schleuder sind, jeweils zusammen einen vollen Zug, in dem sie nichts anderes tun dürfen.

10.4.3 Schuss- und Bewegungseinschränkungen

Eine Steinschleuder blockiert die Sichtlinie und die Bewegung in und durch die Felder, in denen sie steht.

10.4.4 Schussergebnis ermitteln



Die Steinschleuder hat eine Reichweite von 30 Feldern. Das tatsächliche Trefferfeld liegt wegen ihrer geringen Genauigkeit bis zu zwei Felder vom Zielfeld entfernt. Würfeln Sie 2W10 und ermitteln Sie das tatsächlich getroffene Feld anhand des Diagramms links. Die Pfeile im Diagramm zeigen die möglichen Schussrichtungen an (entlang einer Feldreihe/entlang einer Feldkante).

Einheiten im getroffenen Feld würfeln sofort 1W10 auf der Schussergebnis-Tabelle (Deckung wird berücksichtigt).

Ist im Trefferfeld eine Holzkonstruktion oder eine Belagerungsmaschine, lesen Sie den Schaden unter Spalte H in der Einreißtabelle ab. Steinkonstruktionen und die Natur nehmen durch Treffer keinen Schaden.

10.5 Das Griechische Feuer

10.5.1 Benutzung

Das Griechische Feuer hat keine Zerstörungskraft in Form von Einreißpunkten und kann daher nur im taktischen Spiel (auf dem Spielplan) benutzt werden. Es ist über das ganze Spiel hinweg ortsfest. Es kann auf Wehrgängen stehen, aber nicht durch Schießscharten feuern. Zur Bedienung müssen 2 Einheiten angrenzend zur Maschine stehen. Es kann im Fernkampfschritt jedes fünften Zuges feuern (benutzen Sie die kleinen Marken 1 bis 5, um die Züge mitzuzählen).

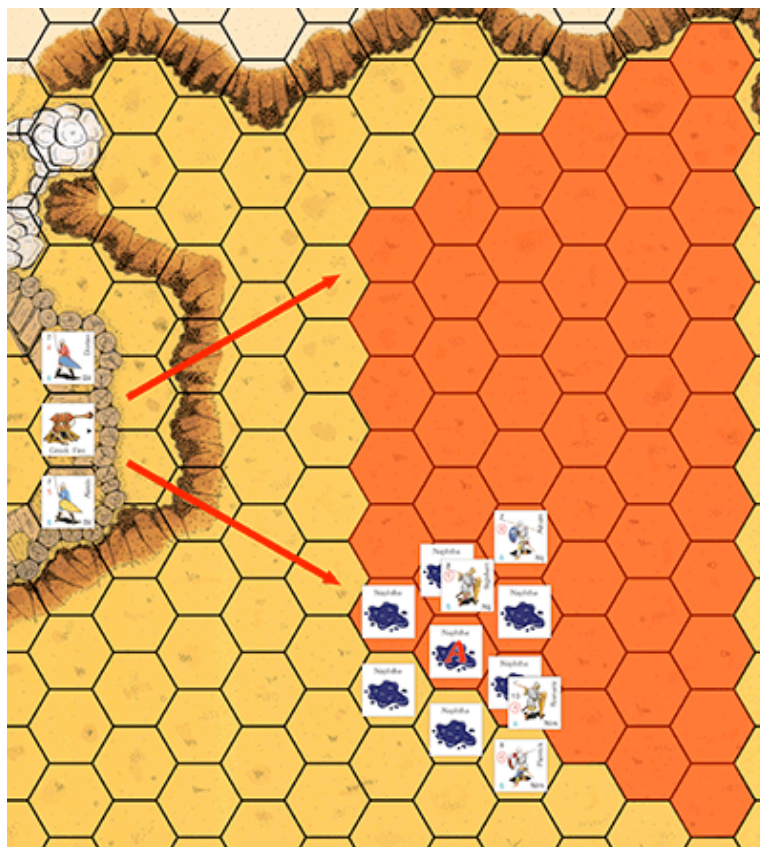


Das Griechische Feuer ist ein brennbares Flüssigkeitsgemisch, das durch eine Druckspritze versprüht wird. Seine Reichweite ist kurz (10 Felder max.), und es kann nicht im Nahbereich (weniger als 5 Felder) feuern. Der Zielbereich ist ein 120°-Bereich, der durch die 2 oder 3 Felder im Frontbereich der Maschine (Pfeilrichtung) definiert wird.

Die brennbare Mischung füllt das Zielfeld und die 6 angrenzenden Felder; sie schwimmt sogar auf Wasser. Legen Sie Naphtha-Marken auf alle diese Felder. Das Zeug entzündet sich sofort, wenn es mit Feuer in Berührung kommt (z.B. Brandpfeile oder ein bereits brennendes Feuer). Es brennt bis zum Ende des Szenarios, auch auf der Wasseroberfläche.



Beispiel: Dorian und Alexio benutzen das Griechische Feuer, um einen normannischen Angriff abzuwehren. Sie zielen auf Feld A, das im Zielbereich (angezeigt durch orange Felder) liegt. Das Naphtha verbreitet sich über Feld A und die 6 angrenzenden Felder. Wenn es jetzt noch ein Bogenschütze schafft, das Teufelszeug zu entzünden, brennen zwei Normannen in der Hölle!



10.5.2 Funktionsstörungen

Das Griechische Feuer war eine komplizierte und empfindliche Maschine, die jederzeit versagen konnte.

Würfeln Sie unmittelbar vor jedem Schuss der Maschine 1W10:

- > 1: Der Druck hat die Spritze gesprengt. Drehen Sie den Spielstein auf die Rückseite (zerstört) und legen Sie Naphtha-Marken in das Feld und die 6 angrenzenden Felder. Ein Funke genügt, und alles steht in Flammen!
- > 2: Die Pumpe blockiert und die Maschine fällt bis zum Ende des Szenarios aus.
- > 3 bis 10: Die Maschine arbeitet wie erhofft.

10.5.3 Verursachter Schaden

Ein Bogenschütze kann das versprühte Naphtha anzünden (Wurf auf der Tabelle "Feuer legen", §10.2.4). Im Gegensatz zur normalen Feuerausbreitung (§10.2.2) entzünden sich alle zusammenhängenden Naphtha-Felder gleichzeitig. Jede Einheit in so einem Feuerfeld würfelt sofort 1W10:

- > 1 bis 5: Die Einheit stirbt;
- > 6 bis 8: die Einheit zieht sich 1 Feld zurück und wird verletzt;
- > 9 oder 10: die Einheit zieht sich 1 Feld zurück.

Führt der Rückzug wieder in ein Feuer, muss die Einheit erneut würfeln.

10.6 Mauern mit Wurfanker und Seil erklettern



10.6.1 Wurfanker benutzen

Ungepanzerte Einheiten können versuchen, eine Wand oder Palisade an einem Seil mit Wurfanker (Draggen) hochzuklettern; der byzantinische Turm ist dazu allerdings zu hoch.

Der Draggen wird während des Bewegungsschrittes geworfen; die Einheit muss einen Draggen haben und angrenzend zur Wand stehen, sie kann in dieser Runde nicht feuern oder kämpfen. Ein Wurf 1W10 entscheidet über den Erfolg:

- > 1 oder 2: verfehlt;
- > 3 bis 10: Erfolg, festgemacht.

Das Erklettern kostet pro Ebene Höhenunterschied 8 Bewegungspunkte aufwärts und 4 abwärts. Hat die Mauer eine Brüstung (d.h. alle außer der Scheune (barn)), kostet das Übersteigen weitere 2 Punkte. Das Seil kann (falls nicht gerade jemand klettert) von oben hochgezogen und von dieser Ebene aus wieder verwendet werden.

Optional: Beim Übersteigen zusätzlicher Sprung-Verletzungscheck gemäß §9.2.2.

10.6.2 Status markieren

Die Spielsteine "Seil" und "Wurfanker" markieren den momentanen Status:

- > Aufgerolltes Seil auf der Einheit: Seil und Anker werden getragen.
- > Erfolgreich geworfen & fest: Der Anker-Spielstein kommt auf die Mauerkrone (ähnlich wie beim Anlegen der Leiter).

Eine Einheit kann in zwei Positionen sein: Am Boden oder kletternd am Seil:

- > Am Boden: Die Einheit liegt unter Seil und Anker.
- > Kletternd: Zwischen Anker- und Seil-Spielstein. Ggf. wird die erreichte Höhe mit Zahlenmarken festgehalten.



Beispiel: Vladko erklettert die Palisade und kann sie jetzt überqueren (und er hofft, dass ihn Argyros nicht sieht).

10.6.3 Wurfanker und Nahkampf

Wenn ein Angreifer vom Wehrgang aus eine kletternde Einheit angreift, wird das Kampfergebnis auf der Nahkampftabelle 2 Spalten nach rechts verschoben abgelesen. Die Ergebnisse "E" [verletzt] oder "D" [bewusstlos] töten den Kletterer, ein "C" [Rückzug] wird ignoriert.

Findet der Kampf auf dem Wehrgang statt und resultiert in einem erzwungenen Rückzug nach außerhalb der Palisade an einer Stelle mit Kletterseil, kann eine ungepanzerte Einheit 1W10 würfeln, um zu prüfen, ob sie das Seil greifen kann. Das misslingt bei einem Wurf von:

- > 1 bis 3, wenn er gesund ist;
- > 1 bis 6, wenn er verletzt ist.

Ein Misserfolg bedeutet, dass der Soldat in den Tod stürzt.

10.6.4 Das Seil zerschneiden

Einheiten auf dem Wehrgang oder der Mauer können versuchen, das Seil zu zerschneiden. Das gelingt mit einem Ergebnis von 1 bis 3 bei einem 1W10-Wurf.

Gelingt das Zerschneiden, ist das Ergebnis identisch zum Fall von einer Leiter (§10.1.6): Der Fallende wird verletzt, und wenn jemand unten stand, wird er bewusstlos geschlagen.

10.6.5 Mit dem Wurfanker Palisaden einreißen

Mit einem Wurfanker, an dem mehrere Einheiten ziehen, kann man einen Abschnitt einer Palisade niederreißen. Der Anker muss zunächst erfolgreich geworfen werden (§10.6.1), und dann können 4 Einheiten am Seil ziehen; sie können in dieser Zeit keinerlei andere Aktion ausführen. Um zu ziehen, müssen sie sich in zwei Reihen angrenzender Felder aufhalten und mindestens 1 Feld von dem Palisadenfeld entfernt sein, auf dem der Anker liegt.

Das Ergebnis wird im Nahkampfschritt durch einen Wurf 1W10 ermittelt:

- > 1 oder 2: Erfolg
- > 3 bis 10: Misserfolg

Für jede Verletzte Einheit unter den Ziehenden addieren Sie 1 zum Würfelwurf.

Bei Erfolg wird der Anker entfernt und an seine Stelle ein Marker "zerstörte Palisade" (Stockade Down) gelegt.



Lesen Sie nicht weiter! Sie können jetzt auch die Szenarien 9, 10 und 11 spielen.

11 Belagerungskrieg

Eine Belagerung erstreckt sich über mehrere Tage; die Dauer hängt von den Wasser- und Nahrungsvorräten ab, die den Belagerten zur Verfügung stehen. An jedem Tag finden eine oder mehr Aktionen statt, entweder strategisch (§11.2, §11.3) oder taktisch auf einem Spielplan (§11.4). Der Ablauf einer Belagerung wird im Belagerungsprotokoll (Übersichtsblatt 3) verfolgt.

11.1 Ablauf einer Belagerung

Am ersten Tag prüft der Belagerte seine Vorräte und ermittelt, wie lange er maximal (falls er alle Angriffe zurückschlägt) aushalten kann (§11.1.1). Dann folgt ein Ablauf, der sich täglich wiederholt:

- 1 - Der Belagerte würfelt 2W10, um ein Zufallsereignis zu ermitteln, das den Belagerungsverlauf evtl. ändern kann (siehe §11.6).
- 2 - Beide Spieler würfeln 1W10, um zu ermitteln, wer an diesem Tag die Initiative hat (§11.1.3).
- 3 - Einheiten, die verletzt waren und an diesem Tag wieder gesunden, kommen zurück ins Spiel.
- 4 - Der Spieler mit der Initiative entscheidet über die Aktionen, die an diesem Tag gespielt werden (entweder §11.2 und/oder 11.3, oder eine Aktion gemäß 11.4).
- 5 - Für jede Einheit, die im Tagesverlauf verletzt wurde, würfeln die Spieler 1W10 und legen den Spielstein auf das Tagesfeld, an dem die Einheit wieder gesund wird (§11.1.5).
- 6 - Wenn das alles erledigt ist, wandert der Tagesanzeiger auf dem Belagerungsprotokoll einen Tag weiter, und die Sequenz beginnt am nächsten Tag von neuem.

11.1.1 Vorräte

Einmal zu Beginn jeder Belagerung wird gewürfelt, für wie viele Tage die Belagerten Vorräte haben. Nach dieser Zeit sind die Vorräte verbraucht und die Besatzung ergibt sich automatisch.

Die Anzahl der Vorräte hängt vom Gebäudetyp ab:

- > Burg: Werfen Sie 3W10
- > Bauernhof & Kirche: Werfen Sie 1W10

Die Anzahl der Belagerten kann das Endergebnis verändern:

	Würfel	Anpassung der Dauer abhängig von der Zahl der Belagerten						
		-8	-6	-4	0	+4	+6	+8
Burg	3W10	≥ 35	34 - 29	28 - 23	24 - 21	19 - 11	10 - 5	≤ 4
Bauernhof	1W10	≥ 27	26 - 23	22 - 19	18 - 15	14 - 11	10 - 7	≤ 6
Kirche	1W10	≥ 19	18 - 16	15 - 13	12 - 10	9 - 7	6 - 4	≤ 3

Ein Endergebnis von weniger als 2 wird als 2 gewertet; so lange hält es die Besatzung immer aus. Unabhängig von den Verlusten der Belagerten wird sich die Dauer im Spielverlauf nicht ändern, wenn nicht ein Zufallsereignis etwas anderes bestimmt.

Auch ein Versorgungstross, der zu den Belagerten stößt, ändert die Belagerungsdauer: Jedes Packpferd, das durchkommt, bringt Vorräte für einen weiteren Tag.

11.1.2 Zufallsereignisse

Täglich würfelt der Belagerte 2W10 auf der Ereignistabelle (§11.6), um zu sehen, ob ein Zufallsereignis den Verlauf der Belagerung ändert; während der ersten 9 Tage addieren Sie +5 zum Wurf, bevor Sie ablesen. Ein Endergebnis >20 gilt als "kein Ereignis".

Jedes Ereignis kann pro Belagerung nur einmal eintreten; wenn sie das selbe Ereignis erneut erwürfeln, gilt es als "kein Ereignis".

11.1.3 Initiative

Zu Beginn jedes Tages würfeln beide Seite je 1W10; der Angreifer addiert zu seinem Ergebnis 4. Wer dann das höhere Ergebnis hat, hat für diesen Tag die Initiative; bei Gleichstand gewinnt der Angreifer.

- > Hat der Angreifer die Initiative, kann er entweder die Burg angreifen (§11.4.1), seine Belagerungsmaschinen einsetzen (§11.3) und/oder neue Ausrüstung bauen (§11.2), oder über eine Kapitulation verhandeln (§11.5).

- > Hat der Verteidiger die Initiative, kann er entweder einen Ausfall gegen das feindliche Feldlager machen (§11.4.2), einem Versorgungstross beim Erreichen ihrer Festung helfen (§11.4.3), oder dem Belagerer in offener Schlacht entgegenzutreten (§11.4.4).
- > Der Belagerte kann auf die Initiative freiwillig verzichten und sie dem Belagerer geben. Strategische Aktionen (§11.2, 11.3) werden "abstrakt" und ohne Spielplan abgehandelt, die taktischen Aktionen (§11.4) finden auf den Spielplänen statt. Die gewählte Aktion wird auf dem Belagerungsprotokoll vermerkt. In den Datumsfeldern wird auch vermerkt, wenn Belagerungsmaschinen Schaden nehmen.

11.1.4 Rationierung

Eine Belagerung schließt nicht aus, dass Vorräte in die Festung kommen, die Belagerer können aus Mangel an Truppen meist nicht alle Wege sperren. Die folgende Tabelle zeigt, ob die Vorräte rationiert werden müssen und welche Auswirkung das auf die Zufallsereignisse hat:

Verhältnis der Anzahl Belagerer/Verteidiger	Einfluss auf Zufallsereignisse
> 2	keiner
> 1 bis = 2	Zählen Sie +4 zum Ereignis-Wurf hinzu
≤ 1	Zählen Sie +8 zum Ereignis-Wurf hinzu

11.1.5 Erholung der Verletzten

In Szenarien, die sich über Tage oder Monate erstrecken, erholen sich Einheiten eventuell vor Ablauf der Belagerung von ihren Verletzungen. Am Ende jedes Tages würfeln die Spieler für jede Einheit, die an diesem Tag verletzt wurde; lesen auf der Heilungstabelle auf dem Protokollbogen ab, an welchem Tag die Einheit wieder zum Status „gesund“ wechselt (natürlich nur, falls sie dann noch lebt), und vermerken Sie das im Protokoll.

11.2 Strategische Aktion: Belagerungsmaschinen bauen

Der Belagerer kann Maschinen und Werkzeuge bauen, wenn er dafür jeweils 5 Einheiten abstellt, die dazu auf dem Belagerungsprotokoll geparkt werden und an diesem Tag an keiner anderen Aktion teilnehmen können. Die Bauzeit beträgt für

- > Wurfanker mit Seil: in 1 Tag;
- > Leiter: in 2 Tagen;
- > Steinschleuder: in 7 Tagen.

Der Baufortschritt der Ausrüstung wird auf dem Protokoll vermerkt. Die Bautage müssen nicht unbedingt aufeinanderfolgend sein.

11.3 Strategische Aktion: Festungsmauern zerschlagen

11.3.1 Das Belagerungsprotokoll

Hier wird ermittelt und notiert, welchen Schaden die Belagerungsmaschinen anrichten; pro Belagerung brauchen Sie eine Kopie dieses Protokolls. Das Protokollblatt hat eine Einreißtabelle und Grundrisse der Gebäude, so dass Ort und Umfang des Schadens sofort festgehalten werden kann.

11.3.2 Stufen der Zerstörung

Mauern und andere Konstruktionen gehen stufenweise kaputt; in welchen Stufen, richtet sich nach der Bauart:

	Dicke Steinmauer (D)	Einfache Steinmauer (E)	Holzkonstruktion (H)
	Byzantinischer Turm	Wände des Bauernhofs und der Kirche	Tor, Palisade, Wehrgang, Steg etc.
1	Leicht beschädigt	beschädigt	zerstört
2	beschädigt	zerstört	
3	stark beschädigt		
4	zerstört		

Jedes "D"-Ergebnis auf der Einreißtabelle entspricht einer weiteren Zerstörungsstufe an dem Gebäudefeld. Bis zur endgültigen Zerstörung behalten die Felder alle ihre normalen Eigenschaften für Bewegungseinschränkung, Fernkampf und Nahkampf.

11.3.3 Folgen der Zerstörung

Wenn ein Feld einer Konstruktion zerstört wurde, legen Sie für taktische Szenarien eine Marke „Mauer zerstört“ (Wall Down) bzw. „Palisade zerstört“ (Stockade Down) darauf. Befinden sich in einem taktischen Szenario (§11.4) im Moment der der Zerstörung Einheiten dem Feld, werden sie verletzt.

11.3.4 Einsatz der Belagerungsmaschinen

An jedem Tag entscheidet der Belagerer, welchen Feldern (Palisade, Mauer oder Wehrgang, Turm) er wie viele Steinschleudern zuordnet; jede Steinschleuder ist 1 „Einreißpunkt“ wert. Er addiert für jedes Feld die Punkte, würfelt 1W10 und ermittelt das Ergebnis auf der Einreißtabelle (siehe Belagerungsprotokoll). Je nach Ziel benutzt er die Spalten D, E oder H der Tabelle:

- > D: Dicke Steinmauer (byzantinischer Turm);**
- > E: Einfache Steinmauer (Bauernhof, Kirche);**
- > Holzkonstruktion (Palisade, Tor, Steg).**

Der byzantinische Turm kann nur mit Steinschleudern angegriffen werden, wenn bereits mindestens ein Feld der Palisade zerstört ist; von da an können immer die 3 Turmfelder angegriffen werden, die jeder Lücke am nächsten sind.

Hinweis: Die Steinschleuder-Spielsteine werden hierfür nicht benötigt, sie sind ausschließlich für den Einsatz auf dem Spielplan in taktischen Szenarien gedacht. Ein Spieler kann durchaus auch mehr als 2 Schleudern besitzen und einsetzen, er muss sie nur vorher bauen (oder kaufen, soweit erlaubt).

11.4 Taktische Tagesaktionen

Jede der beschriebenen Aktionen spielt sich auf dem Spielplan ab und dauert einen Tag. An Tagen, an denen direkt auf dem Spielplan gekämpft wird, sind keinerlei strategische Aktionen (wie in §11.2 und §11.3 beschrieben) möglich. Der Spieler, der die Initiative hat, entscheidet über die Aktion des jeweiligen Tages. Nur der Belagerer kann den Sturmangriff (§11.4.1) wählen, nur der Belagerte kann die übrigen Aktionen (§11.4.2, 11.4.3, 11.4.4) wählen. Einheiten in Gebäuden und auf Wehrgängen dürfen die besetzten Positionen von Tag zu Tag beibehalten, falls gewünscht.

11.4.1 Aktionsmöglichkeit 1: Sturmangriff!

Spielplan: Es wird nur ein Spielplan benutzt, das Adlernest (Eagle Nest) für den Angriff auf die Burg oder die Lagune (Lagoon), falls Bauernhof oder Kirche belagert werden. Marken für zerstörte Mauern oder Palisaden werden gemäß Belagerungsprotokoll platziert, um den Zustand der Gebäude anzuzeigen.

Die Parteien: Beide Seiten können alle ihre verbleibenden Einheiten einsetzen.

Aufstellung und Startspieler: Der Belagerer darf beliebig viele seiner Truppen entlang einer beliebigen Spielplanseite positionieren, dann muss der Verteidiger seine Einheiten beliebig innerhalb des belagerten Bauwerks positionieren.

Der Belagerer stellt jetzt seine restlichen Truppen entlang einer oder mehrerer Spielplanseiten auf. Alle seine Truppen dürfen den Spielplan in einem beliebigen Zug während eines seiner Bewegungsschritte betreten, sie müssen aber von der Seite hereinkommen, an der sie stehen.

Der Belagerer beginnt das Spiel.

Das Spiel endet, wenn das Gebäude erobert ist oder alle Angreifer den Spielplan verlassen haben.

Kampfpause: Wenn 5 Runden lang kein Nahkampf stattgefunden hat und alle Gegner durch unpassierbares Gelände, Mauern oder Palisaden getrennt sind, endet diese Tagesaktion automatisch. Verteidiger, die dann vom Gebäude getrennt sind, gelten jetzt automatisch als gefangen genommen; als getrennt gilt, wer mit einer theoretischen Bewegung auf kürzestem Wege kein Feld im Gebäudeinnern erreichen könnte, ohne eine Prüfung gemäß §4.3.1 (Eindringen in feindliche Linien) zu machen.

Die Regel für die Kampfpause spiegelt die Realität der Kämpfe dieser Zeit wieder, wo ein unvollständiger Angriff den Angreifer Gelegenheit zur Konsolidierung gab und für die Verteidiger einen Zeitgewinn darstellte.

Der jeweilige Belagerte verliert mit jedem verlorenen Gebäudeteil die Hälfte seiner noch übrigen Verpflegung an den Belagerer, was zu einer Neuberechnung der Belagerungsdauer führt.

Die Belagerer belagern: Der Rest dieses Kapitels handelt von einem Spezialfall: Die Belagerer haben schon einen Teil des Gebäudes erobert, und ein Ereignis stellt den Belagerten eine Entsatzarmee zur Verfügung (was eine Tagesaktion nach §11.4.4 zur Folge hat). Der Belagerer hat jetzt zwei Möglichkeiten: Er kann die Feldschlacht annehmen, oder er kann sich vollständig in den eroberten Gebäudeteil zurückziehen.

Nimmt er die Feldschlacht an, hat er wiederum zwei Optionen:

- > Alle seine Einheiten kämpfen in der Feldschlacht, d.h. er gibt das Gebäude vollständig auf (und es ist damit automatisch wieder in der Hand des Belagerten),**
- > oder er teilt seine Kräfte: Ein Teil behält alle oder einige seiner Positionen im Gebäude bei, der andere nimmt an der Feldschlacht teil. In diesem Fall werden ab jetzt zwei Aktionen gleichzeitig gespielt: Die offene Feldschlacht gemäß § 11.4.4 und ein Gefecht auf dem Spielplan mit dem Gebäude. Jeder Spieler muss in jedem seiner Züge auf beiden Spielplänen agieren; die Reihenfolge ist beliebig, aber er muss die Aktion auf einem Spielplan vollständig beenden, bevor er auf dem anderen handeln kann. Für den Kampf um die Gebäude hat der Belagerte automatisch den ersten Zug; er darf dieses Recht dem Belagerer geben, wenn er will.**

Entscheidet sich der Belagerer jedoch, die Feldschlacht zu verweigern und sich in die bereits eroberten Gebäude zurückzuziehen, kehren sich die Rollen der Spieler um: Der bisher Belagerte wird zum Belagerer, und der bisherige Belagerer wird in den bereits eroberten Gebäudeteilen belagert.

- > Der bisherige Belagerer darf seine Belagerungsmaschinen mit in die eroberten Gebäude nehmen, soweit dafür noch Spielsteine übrig sind. Er darf sie überall aufstellen, wo er sie gemäß §10.4.2 hinbewegen könnte.**
- > Hält der Belagerte die Wehrgänge besetzt, darf er den Turm außer der Reihe in Spielrunden angreifen, in denen der Belagerer die Initiative hat und Tagesaktionen gemäß §11.3 wählt.**
- > Eine Kapitulation ist jetzt nur noch durch automatische Kapitulation gemäß §11.5 möglich, nicht aber per Kapitulationstabelle (§11.5.1).**

Sonderregel: Halten sich alle Verteidiger in einem der nachfolgend aufgezählten Gebäudeteile auf, kann der Angreifer den Angriff und damit die Tagesaktion jederzeit beenden:

- > Im byzantinischen Turm der Burg,**
- > in der großen Halle (hall), dann im Schlafsaal (bedroom) des Bauernhofes,**
- > im Vorraum (Vestibül) der Kirche.**

An den Folgetagen dürfen sich alle belagerten Verteidiger jeweils neu in den Gebäudeteilen positionieren, die sie im Besitz haben, und die Angreifer überall sonst. Hat der Verteidiger noch Fernkampfwaffen, darf der Angreifer jedoch keine Einheiten in deren Feuerbereich aufstellen.

11.4.2 Aktionsmöglichkeit 2: Angriff auf das Feldlager

Spielplan: Die Lagune (Lagoon), mit den Zelt-Auflegeteilen entsprechend der Abbildung platziert. (Option: Die Spieler einigen sich auf eine andere Aufstellung.)

Die Parteien: Der Belagerte ist der Angreifer und darf bis zu einem Drittel seiner Einheiten einsetzen, wobei er von jedem Typ von Einheiten höchstens die Hälfte einsetzen darf (jeweils abgerundet). Hat er z.B. noch 5 Ritter, darf er nicht mehr als 2 davon einsetzen.

Der Belagerer verteidigt das Lager und darf höchstens die Hälfte seiner Einheiten einsetzen, hat aber keine weitergehenden Einschränkungen.



Aufstellung und Startspieler

> Der Belagerer stellt sich irgendwo auf dem Spielplan auf. Er muss, soweit er sie besitzt, zwei Steinschleudern und zwei Leitern auf erlaubten Positionen auf dem Spielplan aufstellen.

> Der Belagerte hat den ersten Zug und betritt den Spielplan von einer beliebigen Spielplanseite in einer oder mehr Gruppen. In welchem Zug jede Gruppe oder Einheit den Plan betritt, entscheidet der Spieler.

> Die Tagesaktion endet, wenn alle Einheiten einer Seite den Spielplan verlassen haben.

Sonderregel: Der Belagerte darf gemäß der Regel §10.2 Zelte, Maschinen und Ausrüstung anzünden, um sie zu zerstören (für Zelte gilt die Spalte "Steinschleuder", jedoch mit einem Bonus von +4 auf den Würfelwurf). Jeder Bogenschütze hat 6 Brandpfeile zur Verfügung; er darf seine Pfeile weitergeben, wenn er sich einen ganzen Zug lang benachbart zu einer anderen Einheit aufhält und beide keinerlei sonstige Aktionen durchführen.

Jedes Zelt hat 4 Felder; für jeweils 5 zerstörte Zeltfelder verzögert sich die Belagerung um einen Tag, weil der Belagerer neue Vorräte heranschaffen muss. Er kann für die entsprechende Zahl von Tagen nichts tun, um die Belagerung voranzubringen (§11.2, 11.3, 11.4.1). Falls er die Initiative bekommt, darf der Belagerte in dieser Zeit durchaus weitere Ausfälle machen.

Beispiel: 12 Zeltfelder wurden verbrannt, der Belagerer darf in den 2 Folgetagen also nicht angreifen, nichts bauen und nichts einreißen.

11.4.3 Aktionsmöglichkeit 3: Ausfall zur Vorratsbeschaffung

Eine Gruppe von Belagerten versuchen, im Schutze der Nacht Vorräte von außerhalb zu beschaffen. Sie muss den Spielplan komplett überqueren und dabei den Patrouillen des Belagerers entgehen.

Spielplan: Die Lagune (Lagoon)

> Der Belagerte stellt einen Trupp aus höchstens einem Drittel seiner Kräfte zusammen (abgerundet) und fügt 1W6 Packpferde hinzu, die gemäß §4.4.3 geführt werden müssen. Jedes Packpferd trägt Vorräte für einen weiteren Tag.

> Eine Patrouille des Belagerers kann aus max. 8 Einheiten bestehen und max. 2 Reiter und 2 Fernkämpfer haben.

Aufstellung und Startspieler

Der Belagerte hat den ersten Zug und betritt den Spielplan von Seite 2 oder 4.

Jede Patrouille darf den Plan von einer beliebigen der drei anderen Seiten betreten; sie darf sich in ihrem ersten Zug nur um die Hälfte ihrer Bewegungspunkte bewegen (abgerundet) und kein Abwehrfeuer durchführen (weil sie in dem Schritt noch gar nicht auf dem Plan ist).

Die Tagesaktion endet, wenn alle Belagerten den Spielplan auf der gegenüberliegenden Seite verlassen haben. Die Belagerung verlängert sich pro Packpferd, das den Spielplan verlässt, um einen Tag.

Sonderregel: Zu Beginn jedes seiner Spielzüge würfelt der Belagerer 1W10 und liest auf der Tabelle ab, ob er in diesem Zug eine weitere Patrouille auf den Plan schicken darf:

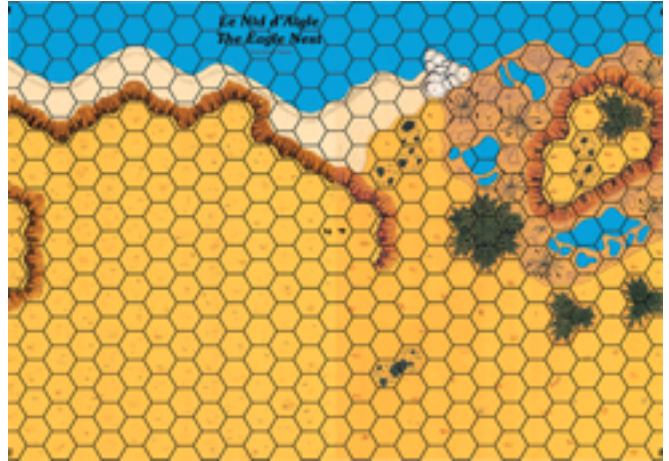
Spielzug	Eine Patrouille erscheint bei einem Würfelwurf von höchstens:
1	1
2	3
3	5
4 und danach	7

Der Belagerer wählt beliebige Einheiten, die noch nicht im Einsatz sind, für die Patrouille. Die Patrouille darf von einer beliebigen Spielplanseite her in das Spiel kommen.

11.4.4 Aktionsmöglichkeit 4: Offene Feldschlacht

Diese Tagesaktion darf nur ein einziges Mal im gesamten Spiel gewählt werden.

Spielplan: Lagune (Lagoon) und Adlernest (Eagle Nest) wie im Bild gezeigt; nur der dargestellte zentrale Teil des Spielplans darf benutzt werden.



Aufstellung und Startspieler: Alle Einheiten beider Seiten nehmen teil.

Der Belagerte stellen sich zuerst innerhalb von 5 Feldern entweder der linken oder der rechten Seite des dargestellten Spielplananteils auf. Danach stellt sich der Belagerer innerhalb von 5 Feldern der anderen Seite des dargestellten Spielplananteils auf.

Der Belagerer hat den ersten Zug.

> Die Tagesaktion endet, wenn sich eine Seite vom Spielbereich zurückzieht oder völlig vernichtet ist. Zieht sich der Belagerer zurück, endet die Belagerung automatisch. Zieht sich der Belagerte zurück, nimmt man an, dass er zurück in seine Festung gegangen ist, und die Belagerung geht am nächsten Tag weiter.

11.5 Kapitulation der Belagerten

Es gibt zwei Fälle, in denen der Belagerte automatisch kapituliert:

> Die Vorräte sind erschöpft.

> Alle seine Einheiten mit Kommandogewalt sind umgekommen (Grafen, Ritter, Adlige, Kataphrakten, Koursors, Emire und schwere nordafrikanische Reiterei).

Der Belagerer kann pro Tag auch einen Versuch machen, die Kapitulation durch Verhandlungen zu erreichen; das zählt nicht als Tagesaktion. Er würfelt dazu 1W10 und addiert die Korrekturen gemäß der Tabelle §11.5.1; ist das Endergebnis 12 oder mehr, muss sich der Belagerte ergeben.

11.5.1 Kapitulationstabelle

	+1	<i>falls der Belagerer mindestens doppelt so viele Einheiten wie der Belagerte hat</i>
Or	+2	<i>falls der Belagerer mindestens drei mal so viele Einheiten wie der Belagerte hat</i>
	+1	<i>falls in der Palisade der Burg oder der Wand von Bauernhof/Kirche eine Bresche ist</i>
Or	+2	<i>falls der Belagerer die Palisade besetzt hat</i>
Or	+3	<i>falls der Belagerer die Palisade besetzt hat und zusätzlich eine Bresche in der Turmmauer ist</i>

> Endergebnis 12 oder mehr: Kapitulation!

> Endergebnis weniger als 12: Die Belagerung geht weiter.

> Für eine automatische Kapitulation braucht nicht gewürfelt werden.

Die verhandelte Kapitulation hängt also von zwei Faktoren ab, nämlich vom Kräfteverhältnis und vom Fortschritt der Zerstörung des Gebäudes. Für jeden dieser Faktoren wird nur max. ein, nämlich der höchste anwendbare, Bonus vergeben.

Sie können jetzt alle Szenarien spielen!

11.6 Belagerungsereignisse

2W10 Ereignis	Auswirkung
20 Ein Bote kommt in das Zelt des Belagerungsführers	Er bringt neue, sehr wichtige Nachrichten. Die Belagerung muss sofort aufgehoben werden.
19 Ein Entsatzheer kommt an!	Der Belagerte bekommt 250 Punkte, die er in eine Truppe investieren kann. Diese hat dann in diesem Zug automatisch die Initiative für eine Aktion gemäß §11.4.4.
18 Dauerregen	Der Regen füllt die Zisternen der Burg und erhöht die Moral der Verteidiger, während die Belagerer im Schlamm hocken. > Der Belagerte hat beim nächsten Initiativewurf einen Bonus von +5.
17 Ein Schurke schleicht in das Feldlager	Er geht mit einem langen Messer in der Hand in das Zelt des Kommandanten. Würfeln sie 1W10: > 7 bis 10 : Der Anführer stirbt > 4 bis 6 : Der Anführer wird verletzt > 1 bis 3 : Der Mörder verfehlt das Ziel
16 Ein Saboteur schleicht in das Feldlager	Er versucht, eine Belagerungsmaschine (Wahl des Belagerten) zu sabotieren. Würfeln sie 1W10: > 6 bis 10 : Die Maschine ist zerstört > 1 bis 5 : Fehlschlag!
15 Im Feldlager bricht die Ruhr aus	Würfeln Sie 1W10, um die Zahl der Kranken zu ermitteln. Die Spieler drehen abwechselnd je eine Einheit auf die verletzte Seite (Belagerer beginnt). Auch bereits Verletzte können gewählt werden, sie sterben dann.
14 Flüchtlinge erreichen die Burg	Bewohner der Umgebung konnten die Burg erreichen. Aber auch sie müssen versorgt werden! Würfeln Sie 1W10, um die Zahl der neuen Einheiten "Leichte Infanterie" zu ermitteln. Falls die Zahl der belagerten Einheiten jetzt die Menge der Vorräte übersteigt, bewegen Sie den Tageszähler ein Feld vorwärts.
13 Ein Verräter hat das Tor von innen geöffnet	Eine Gruppe von Angreifern konnte in die Gebäude eindringen. Die Belagerer haben in diesem Zug automatisch die Initiative und starten einen Angriff. > Burg: 6 Einheiten zu Fuß sind im inneren Hof. > Bauernhof oder Kirche: 4 Einheiten zu Fuß sind im Haus.
12 Ein Teil der Vorräte wurde gestohlen!	Der Belagerungszähler bewegt sich 4 Felder voran.
11 Die Belagerer bekommen Verstärkung	Der Belagerer erhält 250 Punkte, mit denen er Truppen bauen darf, aber keine Belagerungsmaschinen.
10 Ein Militäringenieur stößt zu den Belagerern	Unter seiner Leitung beschleunigt sich der Bau von Belagerungsmaschinen. Eine Steinschleuder wird jetzt schon in 5 Tagen fertig.
9 Die Belagerten vermuten einen Verräter in ihren Reihen	Würfeln Sie 1W10 für jede belagerte Einheit. Der erste, der eine 0 (bzw. 10) würfelt, ist ein Verräter und wird sofort umgebracht.
8 Das Brunnenwasser wurde vergiftet	Würfeln Sie 1W10, um die Zahl der Vergifteten zu ermitteln. Die Spieler drehen abwechselnd je eine Einheit auf die verletzte Seite (Belagerer beginnt). Auch bereits Verletzte können gewählt werden, sie sterben dann.
7 In der Ferne ist Rauch zu sehen	Nur ein Grasfeuer, es beeinflusst die Belagerung nicht.
6 Dem Burgkommandanten geht es nicht gut	Nur eine vorübergehende Schwäche, die keinen Einfluss auf die Belagerung hat
5 -	(keine)
4 -	(keine)
3 -	(keine)
2 -	(keine)

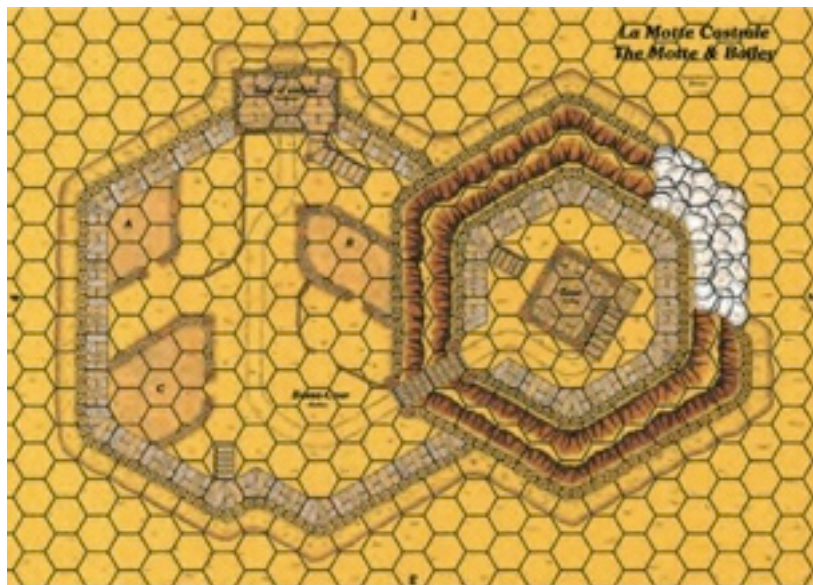
Hergestellt in Frankreich durch Cloître - St-Thonan
im Auftrag von HISTORIC'ONE Éditions www.historic-one.com
Grafik: Massimo Predonzani

Übersetzung aus dem Englischen: Lutz Pietschker, Berlin

Geplante Erweiterungen zu **Guiscard**:

DIEX AIE ! ("Gott helfe mir!", der Schlachtruf der normannischen Herzöge) wird die Kämpfe zwischen Normannen, Sachsen und Wikingern zum Thema haben, wie sie sich während der Eroberung von England ab dem Jahr 1066 abgespielt haben. Es gab nicht nur die Schlacht von Hastings- das Spiel wird die 20 Jahre währenden Scharmützel darstellen, die folgten. **DIEX AIE !** wird zusätzliche Spielsteine für Normannen und Sachsen enthalten sowie mehrere neue Spielpläne, wie z.B. die unten dargestellte Burg im typisch normannischen "Motte"-Stil (Turmhügelburg).

Geplantes Erscheinungsdatum: Mitte 2014



MARE NORMANNORUM ("Das normannische Meer", wie die Schreiber des 12. Jhd. das Mittelmeer nannten) wird die Spielsteine und -pläne von **GUISCARD** mit denen des "Befestigten Hafens" (Fortified Harbour) und den Auflegeteilen "Schiffe" (Nefs & Galleys) kombinieren, um die heldenhaften Seeschlachten und Belagerungen zwischen Normannen, Byzantinern und Arabern im 12. Jhd. nachzustellen. Der befestigte Hafen und die Schiffe sind Erweiterungen, die es bereits bei www.cryhavocfan.org zu kaufen gibt. **MARE NORMANNORUM** wird auch neue Landszenarien für das frühe 12. Jhd. enthalten, die zwischen dem 1. und 2. Kreuzzug in Palästina spielen.

Geplantes Erscheinungsdatum: Ende 2014