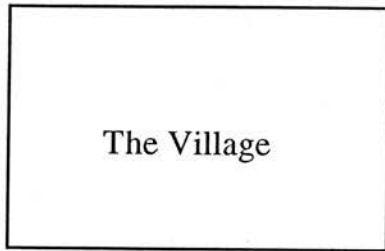


# Szenarien CRY HAVOC - KEINE GNADE !

## 1. STRAßENRAUFEREI



Zwei auf den Tod verfeindete Banden lebten eine gewisse Zeit in einem trügerischen Frieden. Doch eines Tages beschuldigt Giles Baker und Baker meint zu Unrecht beschuldigt zu sein und fühlt sich in seiner Ehre verletzt. Und die will im düsteren Mittelalter gerächt werden...

### Die verfeindeten Banden:

#### Bande 1:

##### Bauern:

Carpenter

Giles

Radult

Salter

Wulf

##### Kurzbogen:

Fletcher

#### Bande 2:

##### Bauern:

Baker

Farmer

Gam

Gobin

Smith

##### Kurzbogen:

Bowyer

#### Was Sie noch wissen sollten:

Der Spieler, der 1. Bande führt, platziert seine Charaktere zuerst auf der Karte. Giles muß auf das Spielbrett "The Street" (Die Straße) gelegt werden. Drei der übrigen Charaktere müssen in Gebäude 5 platziert werden, die zwei anderen in Gebäude 3.

Danach stellt der Spieler der 2. Bande seine Charaktere auf.

Barker wird in die Tür des Gebäudes 2 platziert. Alle 5 übrigen Charaktere werden in Gebäude 1 platziert.

Die 2. Bande beginnt den ersten und alle folgenden Spielrunden.

#### Siegbedingungen:

Der Spieler, der als letzter noch einen oder mehrere Charaktere auf der Karte hat, gewinnt die Partie. Wenn beide Banden nur noch einen Charakter besitzen, die sich aber nicht gegenseitig töten können, endet die Partie unentschieden.

## 2. BAUERNAUFSTAND

Eine Gruppe von aufständischen Bauern macht sich auf den Weg, um das Groß der rebellierenden Bauern zu treffen. Unterwegs machen sie in einem kleinen Dorf eine Pause. Während sie fröhlich dabei sind, das Dorf zu plündern, erreicht sie die Nachricht, daß sie von Rittern und deren Gefolgsleuten gesucht werden, um ihnen die Flausen eines Bauernaufstandes auszutreiben. Plötzlich werden die Feudaltruppen auf einer Anhöhe

unweit des Dorfes gesehen. Die rebellierenden Bauern verschanzen sich im Dorf, da sie sich dort besser verteidigen können und außerdem in den Gebäuden ihre Beute versteckt haben.

## Die Parteien

### Die aufständischen Bauern

#### 1. Gruppe

Packesel 1  
Packesel 2  
Packesel 3

#### Bauern

Farmer  
Gobin

#### Kurzbogen

Fletcher

#### Sergeant

a' Wood

#### 2. Gruppe

##### Bauern

Baker  
Carpenter  
Cedric  
Gam  
Giles  
Radult  
Salter

Smith

Wulf

##### Speerträger

Ben  
Bertin  
Crispin  
Hal  
Mark  
Odo  
Perkin  
Wat

##### Sergeants

Tyler

#### 3. Gruppe

##### Waffenmänner

Guy  
Jean  
Rees  
Robin  
Tybalt

##### Hellebardenträger

Frederick  
Naymes

##### Seagents

Arnim

## Die Ritter

Alle berittenen Ritter werden benötigt, um den aufsässigen Bauern Herr zu werden.

### Was Sie noch wissen sollten:

Die 1. Gruppe wird im Dorf verteilt. Die Packesel können irgendwo auf der Straße oder den Höfen der Gebäude 3, 4 oder 5 platziert werden. Die Charaktere können ebenfalls auf der Straße oder den Höfen platziert werden, außerdem dürfen sie bereits in den Gebäuden 2, 3, 4 und 5 Schutz suchen.

Die 2. und 3. Gruppe betritt das Spielfeld über Seite 5 der Karte "The Crossroads". Sie können an einem beliebigen Punkt dieser Spielfeldseite die Karte betreten und alle Bewegungspunkte verbrauchen. Danach betreten die Ritter das Spielfeld auf einem beliebigen Feld der Kartenseite 6 der Karte "The Crossroads". Auch sie dürfen alle Bewegungspunkte verbrauchen (kleine historische Annmerkung: Wenn die Ritter die Karte in mehreren Linien betreten, sollten die Spieler darauf achten, daß die reich geschmückten Ritter in der vorderen Reihe sind. Ritter, die lediglich ein Banner mit sich führen, sollten in der Nähe ihrer Vorgesetzten bleiben.).

## Das Schlachtende

Beide Parteien versuchen, den Gegner vollständig zu vernichten. Die Bauern finden Gefallen an der Revolution und wollen lieber sterben als weiter unfrei zu sein und die Adelsleute haben für die Bedürfnisse der Bauern überhaupt kein Verständnis. Wenn die Spieler zu keinem klaren Ergebnis kommen, d.h. alle Ritter oder Bauern sind getötet, oder keine der beiden Parteien fühlt sich im Stande, ein eindeutiges Ergebnis herbeizuführen, wird der Sieger nach dem folgenden Punktsystem ermittelt.

## Siegebedingungen

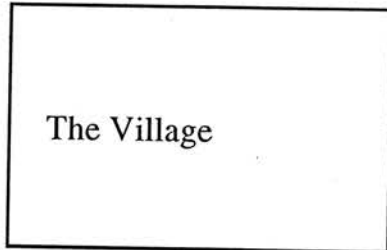
Die Bauern erhalten Siegpunkte:  
Für jeden getöteten Ritter 5 Punkte

Die Adligen erhalten Siegpunkte:  
Für jeden getöteten Bauern 3 Punkte

Für jedes lebende Kriegspferd eines  
Ritters in den Händen der Bauern 3 Punkte

Für jeden Packesel (tot oder  
lebendig) in den Händen der  
Ritter 2 Punkte

## 3. SACKGASSE



Die Wälle einer belagerten Stadt wurden von den Angreifern genommen und nun strömen die Horden durch die Stadt. Einige Verteidiger der Stadtwälle konnten sich kämpfend durch die Straßen und Häuser der Stadt in ein Stadtviertel flüchten. Dabei wurden sie aber in diesem Stadtviertel eingeschlossen und von den anderen tapferen Verteidigern der Stadt abgeschnitten. Sie versuchen nun, das Viertel so lange wie möglich zu halten und hoffen auf einen erfolgreichen Ausbruch der Zitadelle, um die Angreifer aus der Stadt zu treiben.

### Die Parteien

#### Verteidiger

##### Ritter zu Fuß

Sir Piers  
Sir Richard  
Sir Roland

##### Pferde der Ritter

Sir Richard  
Sir Roland

##### Waffenträger

Robin  
Tybalt

##### Kurzbogen

Mathias

##### Bauern

Radult  
Tybalt

##### Zivilisten

Edith (Frau von Richard)  
Leopold (ihr Diener)

##### Armbrust

Codemar  
Jacopa  
Francisco

##### Hellebardenträger

Frederick  
Geoffrey

#### Angreifer

##### Ritter zu Fuß

Sir Clugney  
Sir Conrad  
Sir Gilbert  
Sir James  
Sir Peter  
Sir William

##### Kurzbogen

Aylward  
Engerrand

##### Hellebardenträger

Naymes  
Tom  
Watkin  
Wynhen

##### Speerträger

Ben  
Bertin  
Crispin  
Hal  
Mark  
Odo  
Perkin  
Wat

Wenn die Regel mit begrenzter Munition benutzt wird, wird für jeden Verteidiger mit einer Schusswaffe gewürfelt. Das Ergebnis wird halbiert und eventuell nach oben aufgerundet. Es ist natürlich interessanter, wenn der Angreifer das Ergebnis nicht erfährt und über die Anzahl der Pfeile / Bolzen im Unklaren gelassen wird.

### Spezialregel

Wenn sich Edith zu irgendeinem Zeitpunkt in einem Raum eines Gebäudes allein mit einem Angreifer befindet, ergibt sie sich dem Angreifer sofort. Wenn sie fortgeführt wird, muß sie

wie ein abgessenes Pferd geführt werden. Sie wird keinen Fluchtversuch unternehmen. Die Angreifer dürfen von den Verteidigern keine Gnade erwarten, schließlich haben sie die Stadtwälle durchbrochen.

#### Was Sie noch wissen sollten:

1. Der Verteidiger platziert seine Charaktere beliebig auf der Karte, innerhalb oder außerhalb der Gebäude.
2. Die Angreifer dürfen die Karten auf einem beliebigen Feld betreten und haben ihre volle Bewegungspunktzahl zu ihrer Verfügung.

#### Siegbedingungen

Wenn es keiner der beiden Seiten gelingt, alle Charaktere des Gegners zu töten oder sich keine Seite in der Lage sieht, einen eindeutigen Sieg zu erreichen, wird der Sieger nach dem folgenden Punktsystem ermittelt.

#### Verteidiger

Jedes Gebäude, das von mindestens einem Verteidiger besetzt ist und kein Gegner in dem selben Gebäude	10 Punkte
Jeder getötete gegnerische Ritter	6 Punkte
Jeder andere getötete Gegner	3 Punkte

#### Angreifer

Jedes Gebäude, das von mindestens einem Verteidiger besetzt ist und kein Gegner in dem selben Gebäude	10 Punkte
Jeder getötete gegnerische Ritter	5 Punkte
Jeder andere getötete Gegner	2 Punkte
Edith wird lebend gefangen genommen	10 Punkte
Eroberung des Banners von Richard (Sir Piers trägt das Banner)	3 Punkte
Jedes eroberte Pferd der gegnerischen Ritter	3 Punkte

#### 4. Raubüberfall

Im Mittelalter war es üblich, daß sich Reisende zusammenschlossen, sowohl aus Gründen der Freude am gemeinsamen Reisen als auch als Schutz, um Gesetzlose abzuschrecken. Genau so eine Gruppe hat sich in einer Stadt einige Meilen von unserer Szenerie entfernt zusammengetan. Der flämische Kaufmann Leopold und seine Tragetierte, Diener und einigen angeheuerten Söldnern zu seinem Schutz, sowie einem Ritter, Sir William. Unsere Reisenden wissen noch nicht, daß sich hinter einer Kreuzung eine Bande von gierigen Halsabschneidern auf die Lauer gelegt hat. Diese hoffen auf fette Beute. In der Nähe ist ein Dorf. Werden die Dorfbewohner unserer Reisegruppe zu Hilfe eilen ? Spielen Sie das Szenario und finden Sie es heraus.....

##### Die Reisenden

###### Zivilisten

Leopold der Händler  
Philip  
Pakesel 1, 2 und 3 von Giles geführt  
Pakesel 4, 5 und 6 von Cedric geführt

###### Armbrust

Forester

##### Die Gesetzlosen

###### Speerträger

Mark  
Perkin  
Wat

###### Armbrust

Roland

###### Bauern

Baker

##### Die Dorfbewohner

###### Kurzbogen

Aylward

###### Bauern

Carpenter  
Farmer  
Smith

###### Sergeants

a' Wood

**Sergeant**

Martin

Gam

Gobin

Radult

**Hellebardenträger**

Hubert

Salter

Naymes

Wulf

**Ritter zu Pferd**

Sir William

**Seargents**

Arnim

Tyler

**Was Sie noch wissen sollten:**

Die Dorfbewohner werden innerhalb des Gebäudes 5 plziert (zufällig die Dorfkeipe). Die Reisegruppe betritt das Spielfeld an dem Eckfeld der Spielfeldseiten 5 und 6. Die Packesel sollten das Spielfeld in einer Reihe betreten, d.h. alle 6 Packesel schön hintereinander, bis der Spieler der Reisegruppe sich dazu entscheidet, die Packesel aufzuteilen. Die anderen Charaktere der Reisegruppe können die Karte in einer beliebigen Reihenfolge betreten. Alle Charaktere können alle ihre Bewegungspunkte verbrauchen.

Die Geetzlosen werden auf der Karte Kreuzung (The Crossroads) plziert. Arnim und maximal 5 weitere Charaktere können in der Senke bei dem Wasserloch plziert werden. Das Wasserloch darf nicht betreten werden. Sergeant Tyler und die übrigen Gesetzlosen werden auf der Anhöhe plziert.

Die Reisegruppe kann nun angegriffen werden. Vor Beginn jeder Spielrunde der Reisegruppe muß der Spieler würfeln, ob die Bauern der Reisegruppe zu Hilfe eilt:

1 -5: Die Dorfbewohner trinken noch in aller Ruhe ein Bier.

6 - 10: Die Dorfbewohner können bei dem Kampfplärm ihr Bier nicht mehr in Ruhe genießen und beschließen, der Reisegruppe zu Hilfe zu eilen. Der Spieler der Reisegruppe kann nun die Charaktere der Dorfbewohner bewegen.

**Siegbedingungen**

Die Gesetzlosen müssen die Karte mit möglichst vielen Packeseln verlassen. Sie können die Karte jederzeit über jedes beliebige Feld verlassen. Wenn die Gesetzlosen am Ende der Partie mehr Packesel als die Reisegruppe besitzt, haben sie die Partie gewonnen. Im anderen Fall gewinnt die Reisegruppe. Ein toter Packesel geht auf das Konto der Reisegruppe. Der Spieler der Reisegruppe darf die Packesel nicht selber töten. Wenn ein Gesetzloser die Karte verlassen hat, darf er sie nicht wieder betreten.

**5. DER HINTERHALT**

Der Schwager von Sir Clugney wird seit Tagen in seiner Burg von Sir Jean und seiner Armee belagert. Als Sir Clugney von einem Kurier diese Nachricht erhält, macht er sich mit seinen Gefolgsleuten sofort auf den Weg, die Belagerten zu entsetzen. Doch Sir Jean erfährt davon, daß ein Kurier aus der Burg entkommen ist und vermutet, daß Sir Clugney seinem Schwager zu Hilfe eilen wird. Er beauftragt seinen Bruder Sir Alain, der Truppe von Sir Clugney entgegenzumarschieren und sie aufzuhalten. Sir Alain bereitet einen gut getarnten Hinterhalt vor. Nichtsahnend marschiert die Truppe von Sir Clugney in diese gut vorbereitete Falle.

## Die verfeindeten Gruppen

### Die Ritter

#### Ritter zu Pferd Speerträger

Sir Clugney Hal  
Sir Conrad Mark  
Sir Gaston Odo  
Sir Gilbert Wat

#### Armbrustschützen

Bertrand  
Gaston  
Jacques  
Roland

Sir Gunter

Sir James

Sir Jacques

Sir Piers

Sir Richard

Sir Roger

Sir Roland

Sir Thomas

#### Waffenmann

Guy

Jean

Rees

Robin

Tybolt

#### Hellebardenträger

Ben

Hubert

Naymes

Frederick

Geoffrey

Otto

Tom

Watkin

Wynken

#### Sergeants

Martin

Tyler

### Die Angreifer

#### Ritter zu Fuß

Sir Alain

Sir John

Sir Peter

Sir William

#### Speerträger

Ben

Bertin

Crispin

Perkin

#### Armbrustschützen

Arbalister

Codemar

Denys

Francisco

Giles

Jacopa

Nicholas

#### Kurzbogen

Aylward

Bowyer

Chretien

Engerrand

Fletcher

Mathias

#### Sergeants

Arnim

a' Wood

### Was Sie noch wissen sollten:

Die Rittertruppe, die überfallen wird, betritt das Spielfeld auf beliebigen Feldern der Spielfeldseite 7. Zuerst müssen die berittenen Ritter als eine Gruppe das Spielfeld betreten. Am Ende der Bewegung, noch bevor sie angegriffen werden, müssen die Ritter angrenzend zueinander stehen. Erst nachdem alle Ritter das Spielfeld betreten haben, folgen ihnen über die gleichen Felder die Fußtruppen, ebenfalls als eine Gruppe. Auch die Fußsoldaten müssen am Ende ihrer Bewegung angrenzend zueinander stehen.

Die Angreifer werden danach auf dem Spielbrett plziert. Sie müssen in den Gebäuden, dem Hof des Dorfes oder hinter einem Baum plziert werden. Danach greifen sie die Rittertruppe an.

### Siegbedingungen

#### Die Rittertruppe

Die Ritter müssen versuchen, das Spielfeld über die Dorfkarte (The Village) zu verlassen. Sie können dies entweder über die Spielfeldseite 1, 2 oder 4 tun. Alle Charaktere müssen das Spielbrett über die gleiche Spielfeldseite verlassen.

Für jeden Ritter (zu Fuß oder zu Pferd), der über die ausgewählte Spielfeldseite das Spielbrett verlassen hat 10 Punkte

Für jeden anderen Charakter, der über die ausgewählte Spielfeldseite das Spielbrett verlassen hat 5 Punkte

## Die Angreifer

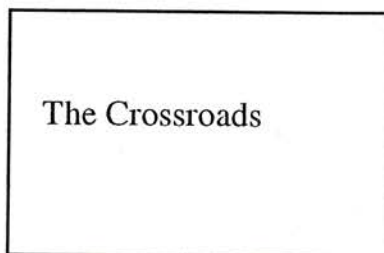
Die Angreifer wollen vor allem versuchen, die Rittertruppen an der Fortführung ihres Marsches zu behindern. Wenn es ihnen gelingt, keinen Charakter von Sir Clugneys Truppe über die ausgewählte Spielfeldseite entkommen zu lassen, hat Sir Alain einen überwältigenden Sieg errungen. Wenn doch einer oder mehrere von Sir Clugneys Leuten das Spielfeld über die ausgewählte Spielfeldseite verläßt, erhält der Spieler von Sir Alain folgende Punkte (die beiden Summen der Punkte werden verglichen, wer mehr erreicht hat, gewinnt das Spiel):

Für jeden getöteten Ritter	10 Punkte
Für jeden verwundeten Ritter	5 Punkte
Für jeden getöteten Fußsoldaten	5 Punkte
Für jeden verwundeten Fußsoldaten	2 Punkte

Wenn die Regel der Gefangennahme benutzt wird:  
Für jeden gefangenen Ritter 50 Punkte

## 6. VORHUTGEPLÄNKEL

Die Vorhuten zweier verfeindeter Armeen treffen unerwartet an einer Kreuzung aufeinander.



### Vorhut 1

#### Ritter zu Pferd

Sir Alain  
Sir Clugney  
Sir Gaston  
Sir James  
Sir Peter  
Sir Roger  
Sir Roland  
Sir Thomas

#### Kurzbogen

Aylward  
Bowyer  
Engerrand  
Fletcher

#### Sergeants

Arnim  
Tyler

#### Hellebardenträger

Ben  
Geoffrey  
Hubert  
Naymes  
Tom

#### Speerträger

Bertin  
Odo  
Perkin  
Wat

#### Waffenmänner

Jean  
Robin  
Tybalt

### Vorhut 2

#### Ritter zu Pferd

Sir Conrad  
Sir Gilbert  
Sir Gunter  
Sir Jacques  
Sir John  
Sir Piers  
Sir Richard  
Sir William

#### Armbrustschützen

Arballister  
Codemar  
Francisco  
Giles  
Jacopa  
Nicholas

#### Hellebardenträger

Frederick  
Otto  
Watkin  
Wynken

#### Speerträger

Ben  
Crispin  
Hal  
Mark

#### Sergeants

Martin  
a' Wood

#### Waffenmänner

Guy  
Rees

## Was Sie noch wissen sollten:

Vorhut 1 betritt das Spielbrett über die Feldseite 6. Die Charaktere des Spielers können über beliebig viele Punkte in beliebiger Reihenfolge das Spielbrett betreten. Die Charaktere können alle Bewegungspunkte verbrauchen.

Vorhut 2 betritt das Spielbrett über die Feldseite 8. Die Charaktere des Spielers können über beliebig viele Punkte in beliebiger Reihenfolge das Spielbrett betreten. Die Charaktere können alle Bewegungspunkte verbrauchen.

## Siebedingungen

Wenn sich ein Charakter von dem Gefecht zurückziehen will, kann er das nur über die Spielfeldseite tun, über die er das Spielbrett betreten hat.

Wenn das Ende der Schlacht nicht eindeutig ist, können die Spieler mit Hilfe der folgenden Tabelle den Sieger ermitteln. Der Spieler mit mehr Punkten hat das Gefecht gewonnen.

Für jeden getöteten Ritter	10 Punkte
Für jedes gefangen Pferd eines Ritters	5 Punkte
Für jeden getöteten Fußsoldaten	5 Punkte
Wenn die Regel der Gefangennahme benutzt wird:	
Für jeden gefangenen Ritter	50 Punkte

## 7. FLUCHT

Die Schlacht ist verloren, die Verlierer flüchten von der Stätte des Gemetzels. In dem Chaos der Schlacht versuchen Ritter voller Panik, ihre Pferde zu finden, Knappen versuchen, ihren Herren, den Rücken zur Flucht freizuhalten, Diener versuchen, das Gepäck ihrer Herren zu retten und sowieso versucht jeder, irgendwie mit heiler Haut davonzukommen. Anmerkung: Die Optionale Regel der Kommandokontrolle sollte hier nicht angewandt werden. Es herrscht Chaos.

Wenn die Regel der begrenzten Munition gilt, muß für jeden Charakter gewürfelt werden. Das Ergebnis wird durch 3 geteilt und gegebenenfalls aufgerundet.

## Die Parteien

### Die Flüchtenden

#### 1. Gruppe

Bauern	Packesel	Pferde der Ritter
Baker	Packesel 1	Sir Conrad`s
Carpenter	Packesel 2	Sir Pier`s
Cedric	Packesel 3	Sir Richard`s
Farmer	Packesel 4	
Gam	Packesel 5	
	Packesel 6	

## 2. Gruppe

### Ritter zu Pferd

Sir James  
Sir John  
Sir Thomas

### Ritter zu Fuß

Sir Conrad  
Sir Piers  
Sir Richard

### Armbrustschützen

Jacopa  
Francisco  
Codemar

### Hellebardenträger

Ben  
Frederick  
Hubert

### Kurzbogen

Aylward  
Fletcher

### Speerträger

Bertin  
Hal  
Odo  
Wat

## Die Verfolger

### Gruppe A

#### Ritter zu Pferd

Sir Alain  
Sir James  
Sir Peter  
Sir Roland  
Sir William

#### Sergeants

Tyler  
a`Wood

#### Speerträger

Ben  
Crispin  
Mark  
Perkin

#### Armbrustschützen

Bertrand  
Gaston  
Jacques  
Roland

### Gruppe B

#### Ritter zu Pferd

Air Clugney  
Sir Gaston  
Sir Gilbert  
Sir Gunter  
Sir Roger

#### Hellebardenträger

Geoffrey  
Naymes  
Otto  
Tom  
Watkin  
Wynken

#### Sergeants

Arnim  
Martin

#### Bauern

Radult  
Salter  
Smith  
Wulf

#### Waffenmänner

Guy  
Jean  
Rees  
Robin  
Tybalt

#### Kurzbogen

Engerrand  
Mathias

## Was Sie noch wissen sollten:

Die 1. Gruppe der Flüchtenden wird in dem Dorf plaziert. Die Packesel sind in Gruppen zu je 3 Tieren auf der Straße zu plazieren.

Eines der Pferde der Ritter wird in den Hof des Gebäudes 3 plaziert, eines in den Hof des Gebäudes 4 und eines von Gebäude 5. Je einer der 5 Bauern muß entweder neben eine Gruppe Packesel oder neben dem Pferd eines Ritters stehen, so daß keines von den Tieren allein steht.

Die 2. Gruppe der Flüchtenden betritt dann das Spielbrett über Spielfeldseite 3. Sie dürfen in einer beliebigen Reihenfolge die Karte betreten, allerdings dürfen sie in der ersten Runde **nicht** angrenzend zueinander stehen.

Danach hat der Spieler der Flüchtenden noch einmal eine volle Bewegungsrunde für alle seine Charaktere.

Die Gruppe A der Verfolger betritt anschließend das Spielbrett über Spielfeldseite 2. Sie haben volle Bewegungspunktzahl.

Dann beginnt das Szenario.

In der Bewegungsphase der folgenden Runde betreten die Verfolger der Gruppe B das

Spielbrett. Sie können dies an einem beliebigen Feld der Spielfeldseite 3 tun. Sie haben volle Bewegungspunktzahl.

**Anmerkung:** Ritter zu Fuß dürfen nur ihre eigenen Pferde besteigen.

### **Siegbedingungen**

Der Spieler der flüchtenden Armee muß so viele Charaktere wie möglich über ein beliebiges Feld der Kreuzungskarte (The Crossroads) vom Spielbrett führen. Der Verfolger will dies verhindern.

Die folgende Tabelle gibt an, welcher Spieler die Partie gewonnen hat:

#### **Flüchtende Armee**

Jeder getötete Ritter	10 Punkte
Jedes gefangene Pferd eines Ritters	5 Punkte
Jeder getötete Fußsoldat	5 Punkte
Jeder gefangene Packesel (tot oder lebendig)	15 Punkte
Jeder gefangene Ritter	50 Punkte

Der Spieler der verfolgenden Armee muß mindestens 250 Punkte sammeln, um das Spiel zu gewinnen, hat er nur 249 oder weniger hat der Spieler der flüchtenden Armee das Spiel gewonnen.