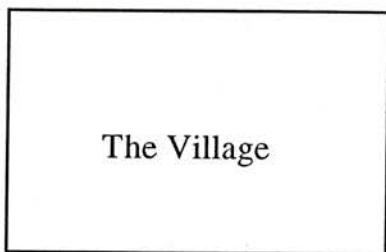


Szenarien CRY HAVOC - KEINE GNADE !

1. STRABENRAUFEREI



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:

Band 1:

Bauern:

Carpenter
Giles
Radult
Salter
Wulf

Kurzbogen:

Fletcher

Band 2:

Bauern:

Baker
Farmer
Gam
Gobin
Smith

Kurzbogen:

Bowyer

Was Sie noch wissen sollten:

Der Spieler, der 1. Bande führt, plaziert 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 plaziert 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 plaziert. Alle 5 übrigen Charaktere werden in Gebäude 1 plaziert.

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 Baueraufstandes 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

Seargents

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 plaziert werden. Die Charaktere können ebenfalls auf der Straße oder den Höfen plaziert 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 Anmerkung: 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.

Siegbedingungen

Die Bauern erhalten Siegpunkte:

Für jeden getöteten Ritter 5 Punkte

Für jedes lebende Kriegspferd eines

Ritters in den Händen der Bauern 3 Punkte

Die Adligen erhalten Siegpunkte:

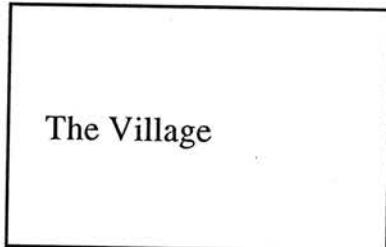
Für jeden getöteten Bauern

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 Stadtmauer 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

Radulf

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 abgesenes 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 plaziert 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 Tragetiere, 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

Die Gesetzlosen

Speerträger
Mark
Perkin
Wat
Armbrust
Roland

Die Dorfbewohner

Kurzbogen
Aylward
Bauer
Carpenter
Farmer
Smith

Armbrust

Bauer
Baker

Sergeants
a' Wood

Sergeant
Martin

Gam
Gobin
Radult
Salter
Wulf

Hellebardenträger
Hubert
Naymes

Ritter zu Pferd
Sir William

Sergents
Arnim
Tyler

Was Sie noch wissen sollten:

Die Dorfbewohner werden innerhalb des Gebäudes 5 plaziert (zufällig die Dorfkneipe). 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) plaziert. Arним und maximal 5 weitere Charaktere können in der Senke bei dem Wasserloch plaziert werden. Das Wasserloch darf nicht betreten werden. Sergeant Tyler und die übrigen Gesetzlosen werden auf der Anhöhe plaziert.

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 Kampflärm 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		Armbrustschützen
Sir Clugney	Hal	Bertrand
Sir Conrad	Mark	Gaston
Sir Gaston	Odo	Jacques
Sir Gilbert	Wat	Roland
Sir Gunter		
Sir James	Waffenmann	
Sir Jacques	Guy	Ben
Sir Piers	Jean	Hubert
Sir Richard	Rees	Naymes
Sir Roger	Robin	Frederick
Sir Roland	Tybalt	Geoffrey
Sir Thomas		Otto
		Tom
Sergeants		Watkin
Martin		Wynken
Tyler		

Die Angreifer

Ritter zu Fuß	Speerträger	Armbrustschützen
Sir Alain	Ben	Arbalister
Sir John	Bertin	Codemar
Sir Peter	Crispin	Denys
Sir William	Perkin	Francisco
Kurzbogen	Sergeants	
Aylward	Arnim	Jacopa
Bowyer	a' Wood	Nicholas
Chretien		
Engerrand		
Fletcher		
Mathias		

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 platziert. Sie müssen in den Gebäuden, dem Hof des Dorfes oder hinter einem Baum platziert werden. Danach greifen sie die Rittertruppe an.

Siegbedingungen Die Rittertruppe

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.

The Crossroads

Vorhut 1

Ritter zu Pferd	Kurzbogen	Sergeants	Hellebardenträger
Sir Alain	Aylward	Arnim	
Sir Clugney	Bowyer	Tyler	
Sir Gaston	Engerrand		
Sir James	Fletcher		
Sir Peter			
Sir Roger			
Sir Roland			
Sir Thomas			
Waffenträger	Speerträger		
Jean	Bertin	Ben	
Robin	Odo	Geoffrey	
Tybalt	Perkin	Hubert	
	Wat	Naymes	
		Tom	

Vorhut 2

Ritter zu Pferd	Armbrustschützen	Hellebardenträger
Sir Conrad	Arballister	Frederick
Sir Gilbert	Codemar	Otto
Sir Gunter	Francisco	Watkin
Sir Jacques	Giles	Wynken
Sir John	Jacopa	
Sir Piers	Nicholas	
Sir Richard		
Sir William		
Waffenträger		
Martin	Guy	Ben
a' Wood	Rees	Crispin
		Hal
		Mark

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, Knapen 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

Baker
Carpenter
Cedric
Farmer
Gam

Packesel

Packesel 1
Packesel 2
Packesel 3
Packesel 4
Packesel 5
Packesel 6

Pferde der Ritter

Sir Conrad's
Sir Pier's
Sir Richard's

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
Armbrustschützen
Bertrand
Gaston
Jacques
Roland

Speerträger

Ben
Crispin
Mark
Perkin

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

Waffenträger

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 einer 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.

Siegebedingungen

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.