



SZENARIO "ÜBERFÄLLE AUF NORTHUMBRIA"

Bevor Halfdanz „Großes Heidnischen Heer“ 865 einmarschierte, hatten die Wikinger schon jahrzehntelang Überfälle verübt. Wir sind im Jahr 794, und die Wikinger plündern sich quer durch Northumbria, brandschatzen Kirchen und Dörfer. Die Engländer müssen ihre Familien und ihren Glauben verteidigen; wenn die Wikinger erst einmal den Reichtum des Landes erkennen, werden die Überfälle kein Ende mehr nehmen.



Spielaufbau

Der Aufbau folgt den Regeln auf Seite 1 und 2, nur die nachfolgend beschriebenen Schritte ändern sich.

2. Der Kartenstapel aller Fraktionen setzt sich aus den Karten 02, 03, 04, 08 und 09 zusammen. Alle übrigen Karten werden nicht benutzt, auch die Vertragskarten nicht.

3. Die Engländer dürfen nur in Northumbria Einheiten aufstellen.

6. Der **Fyrd**-Kartenstapel besteht nur aus den Karten 01-12

9. Es gibt weder Invasionskarten noch Anführer.

11. Nur 7 Wikinger-Einflussmarken kommen auf die ersten 7 Felder der Siegleiste.

Sonderregeln

Die folgenden Regeln verändern die normalen Regeln:

- Heere dürfen sich ausschließlich im Königreich Northumbria bewegen und dieses auch nicht verlassen.
- In **jeder** der englischen Verstärkungsphasen erhält die jeweilige Fraktion eine zusätzliche Einheit in jedem englisch kontrollierten Gebiet mit Stadt (zusätzlich zu den Einheiten, die sie in den Garnisonsstädten Carlisle und York erhalten).
- In **jeder** der Wikinger-Verstärkungsphasen erhält die jeweilige

Fraktion ein Heer aus 3 **Berserker** und 6 **Nordmännern**. In der Bewegungsphase muss sich dieses Heer mit seinem ersten Bewegungsschritt in ein Küstengebiet an der Nordsee oder der Irischen See bewegen.

- Die Wikinger brauchen Beute, um zu gewinnen. Wenn sie ein Gebiet mit Stadt erobern, platzieren sie keine Einflussmarke. Stattdessen entfernen die Wikinger am Ende jeder Runde für **jedes** Gebiet mit Stadt, das sie kontrollieren, einen Einflussmarker von der Siegleiste. **Beispiel: Am Ende der Runde I kontrollieren die Wikinger die Gebiete von Durham und Carlisle; sie entfernen 2 Einflussmarken. Am Ende von Runde II haben sie Carlisle verloren, kontrollieren aber Durham und York und entfernen 2 weitere Marken. Auf der Siegleiste verbleiben also noch 3 Marken.**

Ende des Szenarios

Das Szenario endet, wenn keine Einflussmarke mehr auf der Siegleiste liegt, spätestens aber am Ende der 3. Runde.

Siegbedingungen

Wenn die letzte Einflussmarke entfernt wird, endet das Spiel sofort mit einem Sieg der Wikinger. Geschieht das bis zum Ende der 3. Runde nicht, gewinnen die Engländer.