

**Kampfsentscheidung nach Tabelle** (Zusatzregel G)

Die Kämpfe werden nicht durch Würfelduelle der Gegenspieler entschieden, sondern der aktive Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Das Resultat ergibt sich aus der Tabellenzeile, die dem Kräfteverhältnis zwischen Angreifer und Verteidiger in Prozent entspricht.

Belagerung und Feldschlacht Würfelerggebnis (2*W6):											
Angreifer/Verteidiger	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
100-149%	E	E	E	D	D	C	C	C	B	B	B
150-199%	E	D	D	C	C	C	B	B	B	B	A
200-299%	D	C	C	C	C	B	B	B	A	A	A
< 300%	C	C	B	B	B	B	B	A	A	A	A

**A** Der Angreifer siegt. Die Festung ist erobert. Falls der Besiegte keine eigene oder verbündete Festung in demselben Bewegungsfeld mehr hat, geraten alle Besiegten in Gefangenschaft. Der Sieger zieht eine Karte vom Stapel "Neutrale".  
Anschließend ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. Der Sieger würfelt nach Tabelle Schicksal I, der Verlierer nach Tabelle Schicksal II

**B** Der Angreifer siegt. Die Festung ist erobert. Falls der Besiegte keine eigene oder verbündete Festung in demselben Bewegungsfeld mehr hat, wird ein besiegter Pulk aufgelöst und der Sieger bestimmt benachbarte Felder, wohin sich die Besiegten zurückziehen. Wurde ein einzelner Spielstein besiegt, so gerät der Adlige/Kleriker in Gefangenschaft. Der Sieger zieht eine Karte vom Stapel "Neutrale".  
Anschließend ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. Der Sieger würfelt nach Tabelle Schicksal I, der Verlierer nach Tabelle Schicksal II.

**C** Es kommt zu keiner Entscheidung. Anschließend ist das Schicksal aller beteiligten Adligen und Kleriker zu bestimmen. Alle am Kampf beteiligten Adligen und Kleriker würfeln nach Tabelle Schicksal II.

**D** Der Verteidiger siegt. Falls der Besiegte keine eigene oder verbündete Festung in demselben Bewegungsfeld mehr hat, bestimmt der Sieger ein benachbartes Feld, wohin der Besiegte sich zurückziehen muß.  
Anschließend ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. Der Sieger würfelt nach Tabelle Schicksal I, der Verlierer nach Tabelle Schicksal II.

**E** Der Verteidiger siegt entscheidend. Falls der Besiegte keine eigene oder verbündete Festung in demselben Bewegungsfeld mehr hat, geraten alle Besiegten in Gefangenschaft. Anschließend ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln.  
Anschließend ist das Schicksal jeder beteiligten Spielfigur auszuwürfeln. Der Sieger würfelt nach Tabelle Schicksal I, der Verlierer nach Tabelle Schicksal II.

---

**Stadtgründung** ☞ 6.4 (siehe Tabelle in der rechten Spalte)

- O** Die Stadtgründung ist gelungen.
- P** Die Stadtgründung ist gescheitert.
- Q** Die Stadtgründung ist gescheitert. Der Stadtgründer ist über das Mißgeschick so verzweifelt, daß er eine Pilgerfahrt antritt.

Würfelerggebnis (2*W6):	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Schicksal I	E	D	D	C	C	C	C	C	C	C	C
Schicksal II	E	E	D	D	D	C	C	C	C	C	C
Nachfolge Adliger	I	H	H	H	G	G	G	F	F	F	F
Nachfolge Kleriker	I	I	I	H	H	H	H	H	G	G	G
Gefangener	N	N	M	M	L	L	L	L	L	L	K
Stadtgründung	Q	P	P	P	P	P	O	O	O	O	O

**Schicksal**

Nach jedem Gefecht und nach einigen Ereignissen (Zusatzregeln B und C) muß für die beteiligten Adligen/Kleriker das persönliche Schicksal ermittelt werden. Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Das Schicksal der Sieger ergibt sich aus Tabelle I, das der anderen aus Tabelle II.

- C** Der Adlige/Kleriker bleibt unversehrt.
- D** In Todesgefahr hat der Adlige/Kleriker das Gelübte abgelegt, eine Pilgerfahrt zu unternemen. (Spielstein in das Pilgerfeld setzen.) Für Gefangene gilt: D = E.
- E** Der Adlige/Kleriker stirbt. (Nachfolge auswürfeln!) War der Verstorbene ein Staufer oder Welfe, so wird der Wappenstein vom Brett genommen. Die Wappen- und Lehnskarten werden an andere Welfen bzw. Staufer vererbt.

**Nachfolge** ☞ 9

- Beim Tod jedes Adligen/Klerikers wird die Nachfolge ausgewürfelt. Ein Nachfolger greift stets von einer seiner eigenen Besitzungen aus in das Spiel ein.
- F** Falls noch mindestens eine der auf der Wappenkarte angegebenen Festungen unzerstört im eigenen Besitz ist, folgt der Nachfolger mit sämtlichen Lehen der Partei seines Vorgängers. Andernfalls wird er neutral.  
Wenn der Adlige eine Lehnkarte erhalten hat, bleibt der Erbe auch dann seiner Partei treu, wenn alle auf der Wappenkarte genannten Festungen besetzt bzw. zerstört sind. (Aber die Lehnkarte wird zurückgelegt und der Stapel "Neutrale" neu gemischt.)
- G** Falls keine der auf der Karte angegebenen Festungen zerstört oder von der Gegenpartei besetzt ist, folgt der Nachfolger mit sämtlichen Lehen der Partei seines Vorgängers. Andernfalls wird er neutral. (Spielstein vom Brett nehmen, Karte unter den Stapel "Neutrale" mischen. (Zerstörsteine bleiben liegen.)  
Wenn der Adlige eine Lehnkarte erhalten hat, bleibt der Erbe auch dann seiner Partei treu, wenn alle auf der Wappenkarte genannten Festungen besetzt bzw. zerstört sind. (Aber die Lehnkarte wird zurückgelegt und der Stapel "Neutrale" neu gemischt.)

- H** Der Nachfolger folgt der Partei, die sämtliche auf der Besitzkarte angegebenen Burgen und Städte des Verstorbenen kontrolliert. Besitzen beide Parteien nur Teile, wird der Adlige/Kleriker neutral. (Zerstörsteine bleiben liegen.)
- I** Der Nachfolger folgt der Gegenpartei. Wappenkarte (einschließlich evtl. verliehener Lehnkarten) der Gegenpartei übergeben, Wappenstein austauschen. (Zerstörsteine bleiben liegen.)

**Gefangenschaft** ☞ 9

- K** Eine geschickt eingefädelt Befreiungsaktion gelingt. Spielstein auf eine seiner Besitzungen einsetzen.
- L** Die Gefangenschaft dauert fort.
- M** Der Gefangene stirbt. Nachfolge auswürfeln!
- N** Der Gefangene ist den Schmeicheleien der Gegenpartei erlegen und tritt zu ihr über. (Falls der Gefangene Welfe oder Staufer ist, gilt N=M.)