

DIE SCHLACHT UM IRENSROD

SPIELHILFEN FÜR DAS MASSENKAMPFSZENARIO AUS RK 4



VON UGOLGNUZG

INHALT:

- Anleitung für die Spielhilfen:
- Datenblätter für Angreifer und Verteidiger
- Spielpläne für Unterburg und Oberburg
- Plättchen und Markierungen für Einheiten und Ereignisse

ANLEITUNG ZUR SPIELHILFE „DIE SCHLACHT UM IRENSROD (RK 4)“

1. DATENBLÄTTER

Die Datenblätter enthalten Einheitenstreifen, die alle ähnlich aufgebaut sind.

1. Ganz links steht der Name der Einheit und deren „Kampfname“.

Bei Einheiten, die keine Kriegsmaschinen sind steht in der zweiten Zeile etwas eingerückt „verletzt“. Diese Zeile korrespondiert mit der zweiten Zeile der Lebenspunkte (LP) und den verminderten Schadenswerten weiter rechts auf dem Datenblatt.

2. Die Mitte des Blattes besteht aus den Kästchen mit den Lebenspunkten (LP), diese sind in zwei Zeilen aufgeteilt. Genau die Hälfte der Lebenspunkte pro Zeile. Die untere Zeile (2a) zeigt an, daß eine Einheit verletzt ist (außer Kriegsmaschinen) und deshalb auch die untere Zeile der Schadenswerte zum Tragen kommt.

Die Kästchen sind zum Durchstreichen gedacht, pro Punkt LP-Verlust wird ein Kästchen mit Bleistift durchgestrichen.

Sollten Einheiten geheilt werden, werden die Wunden ausradiert.

3. Bei den Verteidigern befinden sich rechts neben den Lebenspunkten Kästchen in denen verschiedenfarbige Pöppel für eventuell vorhandene Abenteurer in diesen Einheiten aufgestellt werden können. So kann man den Überblick behalten wo welcher Abenteurer Heldentaten in der Schlacht vollbringen kann.

4. Darunter, auch in der Mitte des Blattes befindet sich für Einheiten, die keine Kriegsmaschinen sind, eine Zeile mit dem

Moralwert der Einheit (MW). Der Startwert der Einheit ist grau markiert (4a Ausnahme: Angreifer, falls Thalion noch am Leben: Dort ist der Startwert dann mit „T“ markiert.)

Diese Zeile ist dazu gedacht, sofort den Stand der Moral einer Truppe zu sehen. Eine gute Markierungsmöglichkeit ist eine 1-cent Münze auf den gegenwärtigen Stand der Moral der Einheit zu legen.

5. Rechts auf dem Blatt befinden sich die Werte der Einheit. (Für nicht Kriegsmaschinen 5a:) Die obere Zeile gilt solange die Einheit unverletzt handelt, die untere (5b) wenn diese über die Hälfte ihre Lebenspunkte eingebüßt hat.

6. Ganz rechts befinden sich die Spezialfertigkeiten der Einheiten (Erläuterungen s. RK4).

Dahinter sind Kästchen zum Ankreuzen nach Benutzung der Spezialfertigkeit vorhanden.

7. Bei den Angreifern, die unter dem Effekt der Zwergenkriegsmaske leiten könnten, ist noch ein Kästchen mit einem „M“ vorhanden. Wenn diese Spezialfertigkeit der Zwerge gegen diese Einheit *erfolglos* eingesetzt wurde, ist dieses zu markieren. Gegen diese Einheit kann die Fertigkeit Zwergenkriegsmaske dann nicht mehr eingesetzt werden.

8. Bei den Rammböcken der Angreifer befinden sich Kästchen, die angestrichen werden können, um die Runden, die ein Rammbock vor einem Tor steht zu markieren.

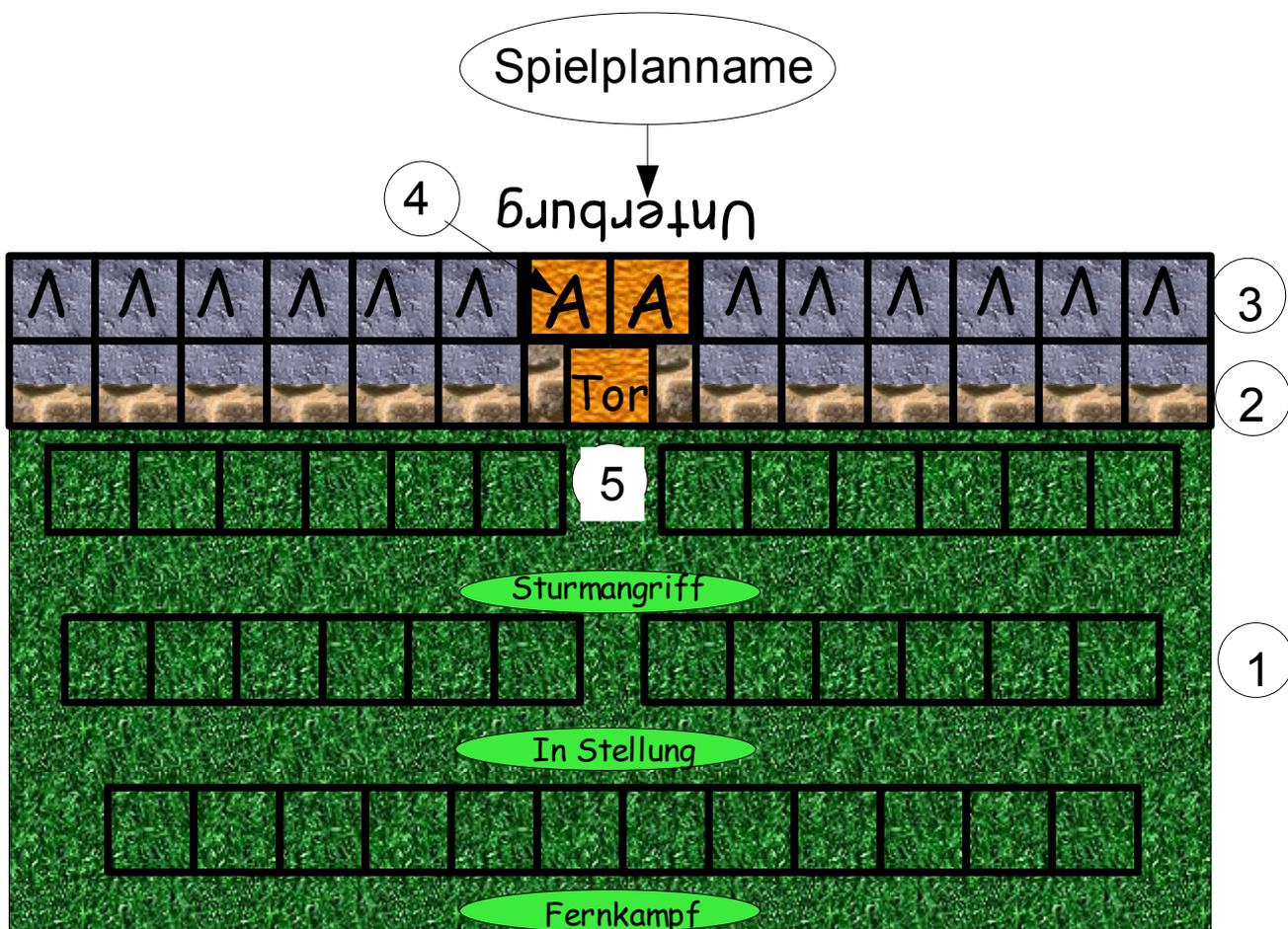
9. Unter den Kriegsmaschinen der Verteidiger befinden sich Kästchen, um die eventuelle Sabotage der Maschinen zu markieren.

Nahkampf gehen kann. Auch hier können die Verteidiger in jeder Runde frei verteilt werden. Ein Kontrollbereich ist in den Grundregeln nicht vorgesehen.

Die „A“-Felder stellen die extra Runde dar, die die Angreifer benötigen, um in den Burghof einzufallen. Wie in den Regeln erwähnt, können nur jeweils 2 Angreifer dorthin ziehen. Der Einfall der Angreifer in den Burghof bzw. die Oberburg kann damit simuliert werden, indem

man diese einfach hinter die Mauer stellt.

Wie in den Regeln beschrieben, wird der äußere Mauer von den Verteidigern aufgegeben, sobald 4 Angreifer im Nahkampf auf der Mauer sind bzw. 3 Einheiten in den Burghof eingefallen sind. Zu diesem Zeitpunkt werden alle Verteidiger in die Oberburg gesetzt, alle Angreifer in die Fernkampfzeile des Burghofs (Oberburg), und der Sturm geht von vorne los.



3. PLÄTTCHEN UND MARKIERUNGEN

Die letzte Spielhilfe ist ein Blatt mit Plättchen für Einheiten und Ereignisse; Markierungen, Spielfelderweiterung, einem Runden- und Zeitzähler.

Angreiferplättchen:

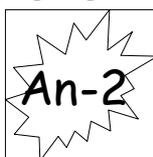
Es gibt runde Plättchen mit weißen Zahlen auf schwarzem Grund, diese stellen die Angreifer dar:

- 1-8 für die 1.-8. Orc Scouts
- R1/R2 für die beiden Rammböcke
- WR für die Wolfreiter
- DW für die Dunkelwölfe

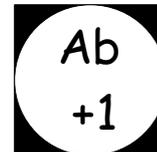


Diese haben eine gute Größe um sie auf 2-cent Münzen aufzukleben. Weiße Zahlen auf grauem Hintergrund stellen die Rückseite dar. Sie sind dazu gedacht verletzte Einheiten zu kennzeichnen. Es gibt keine Rückseite für die nicht zu verletzenden Katapulte.

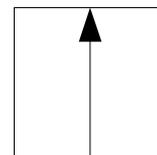
Die mit einem gezacktem Stern bezeichnete Plättchen mit „-2“ bis „-8“, diese dienen dazu die eventuelle Sabotage der Kriegsmaschinen der Verteidiger festzuhalten. Diese Plättchen werden auf das Datenblatt mit den Kriegsmaschinen gelegt.



Es gibt ein Plättchen mit „Ab+1“ dieses dient dazu bei aktivem heiligen Hügel der Orcs sich diesen Bonus zu merken.

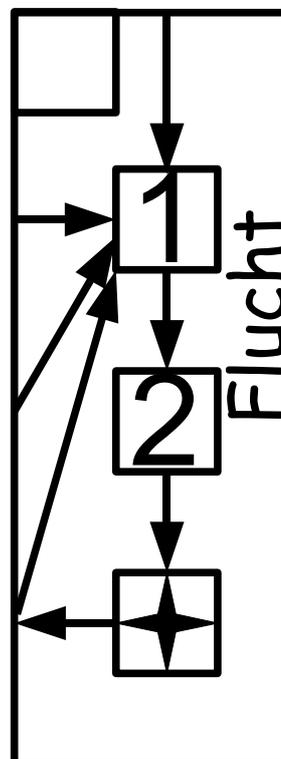


Zwei Richtungspfeile dienen dazu, zerstörte Tore zu bedecken (wie oben beschrieben).



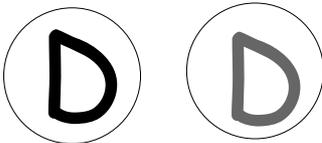
Als letzte Ergänzung für die Angreifer ist der heilige Hügel zu erwähnen. Dieser ist mit den Worten Flucht für die Kästchen 1 und 2 und Heilung für das Kästchen mit dem Stern gekennzeichnet.

Der Hügel wird, sofern aktiv einfach links an die Unterburg angelegt.



Verteidigerplättchen:

Die runden Plättchen der Verteidiger sind genau wie oben erwähnt aufgebaut, nur invers, also schwarze/grau Zahlen auf weißem Grund:



- D für die Dörfler
- M für die Mannen
- W für die Wachen
- Z für die Zwerge
- S für die Scharfschützen (Waldläufer)
- K1/K2 für die Katapulte
- B1/B2 für die Ballistae
- O für den Onager
- T für das Turmkatapult

Hier gibt es Rückseiten für die eigentlich nicht „verletzbar“ Kriegsmaschinen, um Sabotage anzuzeigen.

Es gibt ein Plättchen für die Falle bei (7), damit der Verteidiger diese nicht vergißt, man kann dieses einfach ausspielen.

Falle!	Rammbock zerstört od. Einheit -15LP
---------------	----------------------------------------------

Die Markierung „HS“ dient dazu einen aktiven Heimstein anzuzeigen.



Übrig bleiben jetzt noch 2 Zahlenstreifen, einer davon zeigt Runden von 1-20 an. Der andere zeigt oben die Stunden und unten die Minuten der Uhrzeit an. Beide Streifen werden in den Runden-/Zeitzähler eingefädelt. Dazu müssen nur die dicken Markierungen eingeschlizt werden.

Der Zeitzähler soll helfen Spielfiguraktionen und Einheitenaktionen verfolgen zu können.

Ein paar leere Markierungen für sonstiges oder neue Ideen füllen das Blatt.

Viel Spaß, Anregungen, Kommentare und Fragen gerne an rynefyre@arcor.de oder im Midgard-Forum.

Ugolgnuzg