

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck  
Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken,  
also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

## - Patrouillen und Entsatz -

*In Ungleichgewicht der Kräfte zwischen Gut und Böse kann dem Spiel die Spannung nehmen. Patrouillen und Entsatz erlauben es dem Spielleiter, ein unausgewogenes Kräfteverhältnis wieder auszugleichen. Mit Patrouillen, von Morcar ausgesandte Spähtrupps zur Unterstützung seiner Einheiten oder Entsatz, vom Kaiser befohlene Landsknechte zur Rettung seiner Heroen, kann der Spielleiter zusätzliche Figuren in das Spiel bringen.*

### Wie der Trupp marschiert

Die Patrouille bzw. der Entsatz startet direkt vom Startpunkt, an dem die Heroen die Herausforderungen begonnen haben. Da die Heroen zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen, wer da zu ihnen unterwegs ist, wird der Trupp zunächst als Spielmarker dargestellt. Der Marker marschiert pro Runde mit einer Schrittweite von 7 Feldern durch das Verlies, ohne den genauen Aufenthaltsort der Heroen zu kennen.

Schreitet die Truppe auf eine Weggabelung zu oder an einer Tür entlang, dann wird die weitere Richtung mittels W6 ausgewürfelt bzw. im Uhrzeigersinn abgezählt. Der Weg von dem der Spielmarker heranschreitet und Wege, die der Truppe evtl. bereits bekannt sind, werden dabei nicht mitgezählt. Gelangt der Trupp auf seinem weiteren Weg in einen bislang unerforschten Bereich, verschwindet er auf Nimmerwiedersehen. Der Marker wird dann vom Spielbrett entfernt. Gerät er in eine Sackgasse, endet der Zug sobald die Sackgasse in Zugrichtung als solche erkennbar ist. Erst in der nächsten Runde geht es dann wieder in die verbleibende Richtung weiter. Trifft der Trupp auf die Heroen, wird mittels nachfolgender Matrix ermittelt, um welche Figuren es sich handelt.

Dieser Spielmarker dient zur Darstellung der Patrouille bzw. des Entsatzes, bis die Heroen erreicht sind:



*Abb.: Eine Patrouille schreitet an einer Tür entlang. Nun entscheidet der Zufall über die weitere Richtung. Ist das Ergebnis nach dem Wurf mit einem W6 eine 1, 3 oder 5, dann wird die Patrouille in den Raum marschieren. Anderenfalls geht es geradeaus weiter. Damit der Spielleiter nicht in jeder Runde einen Haufen Figuren bewegen muss, wird die Truppe in Form eines Spielmarkers durch die Gänge geschoben, bis sie auf die Heroen stößt.*

### Hinweis:

Diese Regel sollte stets zusammen mit der optionalen Regel „Schicksal“ gespielt werden. Zu einem weil Patrouillen und Entsatz durch das „Schicksal“ ins Spiel kommen. Zum anderen weil es gewöhnlich einige Runden dauern wird, bis ein Trupp den Weg zu den Heroen gefunden hat. In diesen Runden sollten die Heroen durch die Gefahren, die von den „Schicksalen“ ausgehen, unter Zeitdruck und Spannung gehalten werden.

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck  
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken, also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

## - Patrouillen und Einsatz -

### Entscheidungsmatrix

Nach den beiden folgenden Tabellen wird ermittelt, welche Figuren auf die Heroen treffen. Sobald der Spielmarker in Sichtweite der Heroen gerät, entscheidet deren körperliche Konstitution über die Ankunft von Patrouille oder Einsatz. Der bisherige Fortschritt des Abenteurers reglementiert wiederum die Stärke der jeweiligen Truppe.

Die Patrouille braucht nicht nur für Ork-Abenteurer ausgelegt zu sein. Mindestens die Untoten sollten zusätzlich berücksichtigt werden. Dabei gilt 1 Ork = 1 Zombie, 1 Goblin = 1 Skelett, 1 Fimir = 1 Mumie. Werden selbst erfundene Monster die Hauptgegner einer Herausforderung, so sollte sich der Spielleiter an dieser Stärkeinteilung orientieren.

		Anzahl der Heiltränke und Heilzauber in der Gruppe				
		0	1	2	3	4+
Anzahl verwundete & tote Heroen	4+	A	A	B	C	E
	3	A	B	C	D	E
	2	B	B	C	D	E
	1	B	C	C	D	F
	0	B	C	D	E	F

Unerforschte Räume				
	15+	10-14	5-9	0-5
A	6 Landsknechte	5 Landsknechte	4 Landsknechte	3 Landsknechte
B	4 Landsknechte	4 Landsknechte	3 Landsknechte	2 Landsknechte
C	3 Orks	4 Orks	5 Orks	6 Orks
D	1 Fimir, 4 Orks	1 Fimir, 5 Orks	1 Fimir, 6 Orks	2 Fimir, 6 Orks
E	1 Fimir, 5 Orks, 2 Goblins	1 Fimir, 6 Orks, 3 Goblins	2 Fimir, 6 Orks, 3 Goblins	3 Fimir, 6 Orks, 3 Goblins
F	2 Fimir, 6 Orks, 4 Goblins	3 Fimir, 6 Orks, 4 Goblins	4 Fimir, 6 Orks, 4 Goblins	5 Fimir, 6 Orks, 4 Goblins