

A SONG OF ICE & FIRE MINIATURENSPIEL

SZENARIO: DIE SCHLACHT IM WISPERWALD



CM
ON



DARK SWORD
MIDIACURES, INC.
Taking miniatures to the next level.



DIE SCHLACHT IM WISPERWALD

Dieses Dokument beschreibt die Regeln und Richtlinien für das Szenario „Die Schlacht im Wisperwald“. Die Spieler können diese berühmte Schlacht nacherleben, in der Robb Stark und seine Verbündeten durch einen Überraschungsangriff auf die Streitkräfte von Haus Lennister niemand geringeren als den Königsmörder – Jaime Lennister höchstpersönlich – gefangen nahmen.

Doch wird das Ergebnis wieder dasselbe sein und die Starks siegreich hervorgehen? Oder kann der gerissene Jaime Lennister seine vermeintlichen Geiselnahme dieses Mal überlisten und austricksen?

Die Entscheidung liegt bei euch!



ZUSAMMENSTELLUNG DER ARMEEN

Es gibt 3 Varianten, dieses Szenario zu spielen, die sich durch die verfügbaren Figuren und/oder Einheiten unterscheiden:

- **Stark vs. Lennister Starterset:** Um das Szenario ausschließlich mit den Figuren und/oder Einheiten aus dem Starterset zu spielen.
- **Empfohlen:** Eine thematische Liste, die speziell für dieses Szenario entworfen wurde.
- **Freie Zusammenstellung:** Für das Entwerfen einer eigenen Liste. Enthält Vorschläge für Figuren und Einheiten, die an dieser Schlacht beteiligt waren.



OBLIGATORISCHE VERSTÄRKUNGEN/ EINHEITEN

- Diese Verstärkungen/Einheiten müssen in euren Armeen sein, unabhängig von der Art der Armeezusammenstellung, die gewählt wurde:

HAUS LENNISTER

- **Heerführer:** Jaime Lennister (*Schlacht im Wisperwald*)

HAUS STARK



- **Heerführer:** Robb Stark (*Schlacht im Wisperwald*)



STARTERSET

HAUS LENNISTER

- **Heerführer:** Jaime Lennister (*Schlacht im Wisperwald*)
- **Zivile Einheit:** Cersei Lennister (*Königin Regentin*)
- Hellebardiere von Haus Lennister (*Verstärkung: Jaime Lennister*)
- Gardisten von Haus Lennister (*Verstärkung: Hauptmann der Garde*)
- Gardisten von Haus Lennister (*Verstärkung: Hauptmann der Garde*)
- Gefolgsmänner des Berges von Haus Clegane (*Verstärkung: Gregor Clegane, Lord Tywins Wilder Hund*)

HAUS STARK

- **Heerführer:** Robb Stark (*Schlacht im Wisperwald*)
- **Zivile Einheit:** Catelyn Stark (*Lady von Winterfell*)
- Geschworene Schwerter von Haus Stark (*Verstärkung: Robb Stark*)
- Geschworene Schwerter von Haus Stark (*Verstärkung: Hauptmann der Geschworenen Schwerter*)
- Berserker von Haus Umber (*Verstärkung: Großjon Umber, Grimmiger Vasall*)
- Vorreiter von Haus Stark
- Grauwind



EMPFOHLEN

HAUS LENNISTER

- **Heerführer:** Jaime Lennister (*Schlacht im Wisperwald*)
- **Zivile Einheit:** Tywin Lennister (*Der große Löwe*)
- Hellebardiere von Haus Lennister (*Verstärkung: Jaime Lennister*)
- Gardisten von Haus Lennister (*Verstärkung: Hauptmann der Garde*)
- Armbrustschützen von Haus Lennister
- Ritter von Casterlystein
- Gefolgsmänner des Berges von Haus Clegane (*Verstärkung: Gregor Clegane, Lord Tywins Wilder Hund*)

HAUS STARK

- **Heerführer:** Robb Stark (*Schlacht im Wisperwald*)
- **Zivile Einheit:** Catelyn Stark (*Lady von Winterfell*)
- Geschworene Schilde von Haus Tully (*Verstärkung: Robb Stark*)
- Geschworene Schwerter von Haus Stark (*Verstärkung: Hauptmann der Geschworenen Schwerter*)
- Geschworene Schwerter von Haus Stark

(*Verstärkung: Hauptmann der Geschworenen Schwerter*)

- Berserker von Haus Umber (*Verstärkung: Großjon Umber, Grimmiger Vasall*)
- Vorreiter von Haus Stark
- Grauwind



FREIE ZUSAMMENSTELLUNG

Bei der freien Zusammenstellungen ist Haus Lennister auf **30** und Haus Stark auf **40 Punkte** beschränkt. Die Lennister-Armee erhält **1 Einheit** der *Gefolgsmänner des Berges von Haus Clegane* mit *Gregor Clegane (Lord Tywins Wilder Hund)*, die keine Punkte kosten.

Folgende Verstärkungen und Einheiten sind ebenfalls verfügbar:

HAUS LENNISTER

- **Heerführer:** Jaime Lennister (*Schlacht im Wisperwald*)
- **Verstärkungen:** Kampferprobter Veteran, Hauptmann der Garde
- **Kampfeinheiten:** Gardisten von Haus Lennister, Hellebardiere von Haus Lennister, Armbrustschützen von Haus Lennister, Ritter von Casterlystein
- **Zivile Einheiten:** Cersei Lennister (*Königin Regentin*), Tywin Lennister (*Der große Löwe*)

HAUS STARK

- **Heerführer:** Robb Stark (*Schlacht im Wisperwald*)
- **Verstärkungen:** Wächter der Pfahlbaumänner, Hauptmann der Geschworenen Schwerter, Streiter von Haus Umber, Großjon Umber (*Grimmiger Vasall*),
- **Kampfeinheiten:** Geschworene Schilde von Haus Tully, Berserker von Haus Umber, Großäxte von Haus Umber, Grauwind, Vorreiter von Haus Stark, Geschworene Schwerter von Haus Stark
- **Zivile Einheit:** Catelyn Stark (*Lady von Winterfell*)





SZENARIOAUFBAU UND AUFSTELLUNG

In diesem Szenario beginnen die Lennisters in der Mitte des Spielfeldes und versuchen, dem Hinterhalt der Starks zu entkommen. Währenddessen betreten die Stark-Streitkräfte das Schlachtfeld von unterschiedlichen Seiten, um die übrigen Lennisters zu vernichten.

Das Gelände wird wie in der Grafik dargestellt aufgebaut.

- Lennisters werden in der Mitte aufgestellt (siehe Abbildung)

- Starks werden nicht wie gewohnt aufgestellt. Stattdessen weisen die Starks, bevor die Lennisters aufgestellt wurden, jeder Kampfeinheit 1 Schlachtfeldrand zu. (Diese Information erhält der Lennister-Spieler nicht.)

- Zu Beginn der ersten Runde dürfen die Starks bis zu 2 ihrer Kampfeinheiten aufstellen (*dies ist nicht Aktivierung*). Eine Kampfeinheit darf überall in **kurzer Reichweite** des ihr zugewiesenen Randes aufgestellt werden. Zu Beginn jeder weiteren Runde dürfen die Starks 1 zusätzliche Kampfeinheit aufstellen (*dies ist nicht ihre Aktivierung*.)

- **Grauwind** wird zusammen mit Robbs Einheit aufgestellt und zählt beim Aufstellen nicht mit.





SPEZIELLE REGELN DES SZENARIOS

- Das Ziel der Lennisters ist es, sich vom Schlachtfeld zurückzuziehen. Falls sich am Ende einer beliebigen Bewegung der größere Teil des Bewegungstablaues einer Lennister-Einheit nicht mehr auf dem Schlachtfeld befindet, ist diese Einheit erfolgreich entkommen und wird vom Schlachtfeld entfernt.
- Die Starks beginnen die Partie immer als **Startspieler**.
- Falls eine Stark-Einheit vernichtet wird, kann sie in späteren Runden erneut aufgestellt werden (*als einzige Aufstellung*). **Charaktere** in einer Einheit werden nicht erneut aufgestellt (*sondern werden durch eine normale Figur dieser Einheit ersetzt*). Vernichtete Stark-Einheiten dürfen von einem beliebigen Rand aus neu aufgestellt werden.
- Die Partie endet nach **6 Runden** oder am Ende einer Runde, falls sich keine Lennister-Kampfeinheiten mehr auf dem Schlachtfeld befinden.
- Die Lennister-Armee erhält 1 Einheit der *Gefolgsmänner des Berges von Haus Clegane* mit *Gregor Clegane (Lord Tywins Wilder Hund)*, die keine Punkte kosten. Diese Einheit wird **nicht** wie gewohnt aufgestellt. Stattdessen darf der Lennister-Spieler sie ab der 2. Runde in kurzer Reichweite zu einem beliebigen Rand aufstellen, noch **bevor** die Starks ihre zusätzliche Kampfeinheit

aufgestellt haben. Diese Einheit darf sich nicht (*wie oben beschrieben*) vom Schlachtfeld bewegen.



SIEGBEDINGUNGEN DES SZENARIOS

Die Partie endet nach **6 Runden** oder am Ende einer Runde, falls sich keine Lennister-Kampfeinheiten mehr auf dem Schlachtfeld befinden. Sobald mindestens eine dieser Bedingungen erfüllt ist, werden die Siegpunkte verteilt und der Spieler mit den meisten Punkten zum Sieger erklärt.

In diesem Szenario erhalten die Spieler auf folgende Arten Siegpunkte:

- **BEIDE SEITEN:** Jedes Mal 1 Siegpunkt, wenn eine gegnerische Kampfeinheit vernichtet wird.
- **Lennisters:** Jedes Mal 1 Siegpunkt, wenn eine gegnerische Verstärkung vernichtet wird.
- **Lennisters:** 3 Siegpunkte, falls Robb Stark vernichtet wird. (*Nicht kumulativ mit dem vorherigen Punkt.*)
- **Lennisters:** 3 Siegpunkte, falls Jaime Lennisters Einheit dem Schlachtfeld entkommt.
- **Starks:** 4 Siegpunkte, falls Jaime Lennisters Einheit vernichtet wird.
- **Starks:** 4 Siegpunkte, falls alle Lennister-Kampfeinheiten vernichtet wurden.



JAIME LENNISTER
DIE SCHLACHT IM WISPERWALD
„Offiziell nannte man ihn den ‚Löwen von Lennister‘, hinter seinem Rücken flüsterte man vom ‚Königsmörder‘.“

CHARAKTER



HEERFÜHRER
Tödliche Riposte
Meisterparade
Ruf des Königsmörders

JAIME LENNISTER
DIE SCHLACHT IM WISPERWALD



BEFEHL: GEGENANGRIFF
Sobald diese Einheit mit einem Nahkampf-angriff angegriffen wird, nachdem die Angriffswürfel geworfen worden sind: Für jeden abgewehrten Treffer erleidet der Angreifer 1 automatischen Treffer.

MEISTERDUELLANT
Jedes Mal, wenn diese Einheit einen Nahkampf-angriff gegen eine gegnerische Infanterie-Einheit durchführt, fügt sie 1 zusätzliche Wunde zu. Falls sich in jener Einheit eine Verstärkung befindet, kannst du stattdessen einen Würfel werfen. Bei einer 3 oder höher: Töte jene Verstärkung (und fülle ihren Platz mit einer anderen Figur aus dieser Einheit).

ROBB STARK
DIE SCHLACHT IM WISPERWALD
„Alle Männer sollten ihr Wort halten, und Könige ganz besonders.“

CHARAKTER



HEERFÜHRER
Überfalltaktik
Überlegene Position
Taktischer Rückzug

ROBB STARK
DIE SCHLACHT IM WISPERWALD



BEFEHL: GERISSEN WIE EIN WOLF
Sobald ein Feind innerhalb langer Reichweite einen Ansturm deklariert: Jener Feind erleidet einen ungeordneten Ansturm.

UNERWARTETE ANKUNFT
Ein Mal pro Spiel, sobald du eine Einheit aufstellst, darfst du jene Einheit von einem beliebigen Schlachtfeldrand aus aufstellen (anstelle des ihr zugewiesenen).

NICHT AUSSERHALB DIESES SZENARIOS VERWENDBAR