Der Ringkrieg – Freie Völker Bot*

Diese Regeln ermöglichen die Aktion der Freien Völker zu automatisieren. So kann man den Schatten alleine spielen.

- Aufbau wie in den Regeln vorgegeben (ab Seite 14 in den Regeln)
- Die Freien Völker ziehen **nie** Karten
- Gandalf beginnt als Ratgeber der Gemeinschaft (seine Ratgeberfähigkeit wird ignoriert)
- Folge den Anweisungen für die Freien Völker (in allen Bereichen soll die Aktion mit der niedrigsten Nummer genutzt werden! In Bereichen mit Punkten sind alle Aufzählungen zu beachten)
- Prioritäten sind immer absteigend durch ein / gekennzeichnet, als Helms Klamm/Edoras meint -> Zuerst Helms Klamm wenn möglich, wenn nicht dann Edoras
- Spiele den Schatten wie es dir beliebt
- Die normalen Siegbedingungen werden angewendet (Seite 44)

Der Freie Völker Bot, halt sich auch an Regeln die oftmals übersehen werden:

- Eine Nation kann nicht auf „Im Krieg" gebracht werden, wenn sie nicht vorher aktiviert wurde.
- Eine Nation kann nur rekrutieren wenn Sie „Im Krieg" ist.
- Bewegung der Gemeinschaft ist nur möglich wenn sie versteckt ist.
- Pro Runde darf nur ein Elbenring benutzt werden.
- Einheiten = reguläre und/oder Elite Einheiten. Anführer und Gefährten sind **keine** Einheiten.

<u>Aktionen/Aktionswürfel:</u>

1. **Gandalf wiederbeleben**
   Nutze einen Wille des Westens Würfel um Gandalf im Fangorn wieder zu beleben.
2. **Bewegung der Gemeinschaft**
   - Nutze für die Bewegung der Gemeinschaft: Wille des Westens, Charakter.
   - Nutze einen Elben Ring + Rekrutierung/Armee/Palantir Würfel falls sich die Gemeinschaft sonst nicht wenigstens einmal in dieser Runde bewegen würde.
3. **Die Gemeinschaft verstecken**
   - Nutze Streichers Ratgeberfähigkeit zusammen mit einem Rekrutierung/Armee/Palantir Würfel.
   - Nutze einen Wille des Westens/Charakter Würfel.
4. **Palantir benutzen**
   a. Decke die oberste Strategie Karte auf und handle sie ab.
      i. Falls eine Abhandlung nicht möglich ist, decke die oberste Charakter Ereigniskarte auf und handle sie ab.
         1. Falls eine Abhandlung nicht möglich ist, kehre zu 4.a zurück.

*Basierend auf dem "Free AutoPlayer Rules 5.3 by Magic Geek" und Rafamir

5. **Benutze eine Rekrutierung (Priorität: Minas Tirith/Helms Klamm/Lorien/Dol Amroth/Waldlandreich/Bruchtal/Edoras/Erebor/Thal)**
    a. Rekrutiere eine Elite Einheit in einer Region (Priorität siehe oben) bei dem die Nation im Krieg ist, nicht belagert wird, weniger als 5 Einheiten hat und eine Schattenarmee mit mindestens 8 Einheiten benachbart steht.
    b. Rekrutiere eine Elite Einheit in einer Region (Priorität siehe oben) bei dem die Nation im Krieg ist, nicht belagert wird und die Starteinheiten oder weniger Einheiten beherbergt.
    c. Falls jede Region bereits mehr Einheiten als die Starteinheiten besitzt, füge zwei möglichen Regionen die noch keine 5 Einheiten haben jeweils eine reguläre Einheit hinzu.
    d. Passe soweit erlaubt.
    e. Bewege den Marker einer Nation einen Schritt Richtung "Im Krieg", mit folgender Priorität: Gondor/Elben/Rohan/Zwerge/Nordvölker
6. **Wille des Westens/Charakter Würfel benutzen**
    a. Ziehe und spiele eine Charakter Ereigniskarte. Falls eine Abhandlung nicht möglich ist ziehe eine weitere Karte (so lange wiederholen bis eine abgehandelt werden kann).

<u>Die Gemeinschaft</u>

Die Reihenfolge der Rategeber: Gandalf, Streicher, Gimli, Legolas, Boromir, Merry, Pippin

<u>Jagdschaden (abhängig vom Ratgeber der Gemeinschaft)</u>

1.) Gandalf als Ratgeber
    - Gandalf stirbt bei der erstbesten Gelegenheit (sprich: Jagdschaden >= 1)
2.) Streicher als Ratgeber
    a. Macht des Rings + Jagdschaden <= 6:
        - Die Macht des Rings wird erhöht.
    b. Die Macht des Rings + Jagdschaden > 6 aber kleiner 12 und Jagdschaden < 3:
        - Ziehe einen zufälligen Gefährten der geopfert wird.
    c. Die Macht des Rings + Jagdschaden >= 12 oder Jagdschaden >= 3
        - Opfere Streicher + falls möglich und nötig Merry/Pippin
3.) Boromir, Legolas, Gimli: Wenn der Jagdschaden < 2 ist, ziehe einen zufälligen Gefährten, ansonsten opfere den Ratgeber.
4.) Merry/Pippin Bei Jagdschaden werden beide sofort von der Gemeinschaft getrennt und falls möglich in die nächste Festung oder Armee der Freien Völker gestellt. Falls beides möglich ist, entscheidet ein Würfel.
5.) Gollum: Die Ratgeberfähigkeit wird genutzt (= die Gemeinschaft zeigt sich) wenn Macht des Rings + Jagdschaden >= 10

<u>Spezialkarten für die Gemeinschaft</u>
Horn Gondors, Axt und Bogen und der Stab des Zauberers werden bei der erstbesten Möglichkeit genutzt.
Mithril Kettenhemd und Stich wird genutzt wenn ein Auge, ein rotes Spezialplättchen oder eine 3 gezogen wurde.

Weg nach Mordor

1. Der Standardweg der Gemeinschaft ist: Bruinenfurt, Hollin, Moria, Schattenbachtal, Parth Celebrant, Ostemnet, Drúadan Wald, Osgiliath, Nord-Ithilien, Minas Morgul
    a. Wenn die Gemeinschaft entdeckt wird, sich im Zuge dessen in Moria zeigen würde und die letzte bekannte Position Bruchtal oder die Bruinenfurt ist, ändert sich der Standardweg nach Mordor wie folgt:

    Bruinenfurt, Hoher Pass, Bilwisstor, Alte Fuhrt, Rhosgobel, Alte Waldstraße, Nord Rhovanion, Süd Rhovanion, Niemandslande, Dagorlad, Morannon

Außerhalb Mordors

1. Die Gemeinschaft bleibt in Bruchtal
2. Die Gemeinschaft zeigt sich **nur** wenn dadurch die Neuwürfe im Jagdwurf reduziert werden und der Weg nach Mordor dadurch nicht verlängert wird.

Auf der Mordorleiste

1. Wenn der Schatten 10 Siegpunkte hat: bewege die Gemeinschaft falls möglich.
2. Die Gemeinschaft bewegt sich auf der Mordorleiste mindestens einmal pro Runde.
3. Die Gemeinschaft bewegt sich weiter, wenn ein gezogenes Auge nicht dazu führen würde, dass der Schatten gewinnt. Bei der Berechnung wird jedoch das Level des Ratgebers vom zu erwarteten Jagdschaden abgezogen. Falls es, abgesehen von Merry/Pippin, nur einen anderen Gefährten in der Gemeinschaft gibt, wird für jeden der Hobbits zusätzlich 1 abgezogen.
    Beispiel 1: Die Macht des Rings ist 7, ein Auge würde 5 Schaden verursachen und Gimli (Level 2) ist der Ratgeber: Die Gemeinschaft bewegt sich (die maximal Macht des Rings wäre 10 (7 + 5 - 2)).
    Beispiel 2: Die Macht des Rings ist 10, ein Auge würde 6 Schaden verursachen, nur Legolas (Level 2) und Merry sind Teil der Gemeinschaft. 10 + 6 - 2 -1 = 13 -> Die Gemeinschaft bewegt sich nicht.

Wenn sich die Gemeinschaft nicht bewegt hat, weil die Macht des Rings zu groß ist, ändern sich einige Abläufe **permanent:**

- Ab jetzt steigt die Aktion "3. Benutze Palantir" auf die 1. Beim Ziehen der Karten wird nun vom Charakter Deck gezogen
- Alle zukünftigen Kampfkarten werden vom Strategie Deck gezogen.
- Falls ein Deck leergespielt ist, werden Karten vom anderen Deck gezogen.

Armeen und Kampf

Kampfkarten

Ob eine Kampfkarte gespielt wird, entscheidet ein D6 bei:
<= 2 = Keine Kampfkarte
3 – 4 = Strategiekarte ziehen und Kampfeffekt abhandeln falls möglich.
3 – 4 = Charakterkarte ziehen und Kampfeffekt abhandeln falls möglich.

Jede folgende Kampfrunde wird vom Würfelergebnis 1 abgezogen (Runde 2: -1, Runde 3: -2 etc).

Rückzug

Alle Armeen mit 7 oder weniger Einheiten und sich bei Kampfbeginn in einer Region mit einer Festung befinden, ziehen sich sofort zurück und kämpfen keine Feldschlacht. Bei 8 oder mehr Einheiten wird eine Feldschlacht geschlagen und sich in der Folgerunde zurückgezogen.

Nach einer Kampfrunde oder wenn Kundschafter gespielt wurde, zieht sich die Armee zurück:
Furten des Isen -> Helms Klamm
Thal -> Waldlandreich / Erebor
Osgiliath <-> Pelargir
Eisenberger -> Erebor / Thal
Ered Luin -> Graue Anfuhrten

Kundschafter hat sonst keinen Effekt.
Alle anderen Regionen kämpfen bis zum Tod.

Verluste
Reduziere zuerst die Eliteeinheiten zu normalen Einheiten je Treffer (nimm dazu zuerst reguläre Einheiten, wenn dies nicht möglich ist, dann aus dem Vorrat, falls beides nicht möglich ist, töte eine reguläre Einheit). Falls noch mehr Treffer gelandet wurden, töte dann die reguläre(n) Einheit(en).

Events

Free Peoples Strategy Events

- Überspringe die Karten 1,4,7,10,11,12
- **Faramir's Waldläufer** (6) – Greife Osgiliath/Südithilien/Nordithilien an.
- **Elronds Weisheit** (8) – Aktiviere und bewege den Poilitikmarker von folgenden inaktiven Nationen: Gondor/Rohan/Nordvölker/Zwerge.
- **Cirdan's Schiff** (13) – Wenn die Elben im Krieg sind platziere die größtmöglichen Elbeneinheiten in Dol Amroth/Pelargir/Graue
- **Eomer, Eomund's Sohn** (23) – Verstärke Helms Klamm (wenn nicht belagert)/Edoras/ Westemnet/Folde
- Handle alle anderen Karten (2,3,5,9,14,15,16,17,18,19,20,21,22,24) normal ab, außer dass keine Strategie Ereigniskarten gezogen werden

Freie Völker Charakter Ereigniskarten

- Überspringe die Karten: 11,13,14,15,16,17,18,22,23,24
- Handle die Karten: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,12 ganz normal ab
- Die Ent Karten 19,20,21 – Wenn Gandalf im Fangorn ist, wird im Anschluss eine einzige weitere Charakter Karte versucht abzuhandeln.