

*Ahkmou stemmt die Arme in die Hüfte und schnauft selbst zufrieden. Das Frischfleisch vom Letzten mal steht wieder in einer Art Halbkreis um ihn und ist – wundersamerweise – weiterhin in einem Stück. Nicht unweit sitzt ein Wargweibchen.  
Bis vielleicht auf einen Warg, dem ein Stück Ohr fehlt, aber das könnte auch von einer Rauferei sein.*

Es wird Zeit für euch Maden!

Ihr habt bis hier hin überlebt, was euch das Recht gibt euch nicht mehr Kanonenfutter, sondern als Frischfleisch bezeichnen zu lassen. Das ist doch schon mal was.

Bevor ich aber anfrage, stelle ich euch die rechte Hand der Kriegsherrin vor. Kniet nieder, vor **Ratzkar Fenriswolf**. Sie ist es, die mir die Möglichkeit gibt, euch Maden auf den Kampf vorzubereiten, also haltet den Rand und hört ordentlich zu!



Heute bringe ich euch bei, wie ihr euch zu verhalten habt, wenn ein Kampf mit den Freien Völkern startet.

### **Lektion 1 – Monster knuddeln gerne**

Eigentlich nicht, aber wenn es ums Überleben der Masse geht, dann schon! Das bedeutet, dass wir nicht in Reih und Glied marschieren, sondern am besten auf und übereinander. Ihr könnt einfach dem Anführer folgen und schon sollten alle gleich auf laufen.

Wichtig dabei ist, nicht zu vergessen, den “Marsch” einzusetzen. Verstanden?!

Das dient dazu, dass ein spionierender einparfümierter Held nicht unser schwächstes Glied herauspiekt und dann abhaut. Das nennt sich auch den Schutz der Masse nutzen.

### **Lektion 2 – Alles anbeißen**

Das bedeutet für euch Kleine, dass ihr jeden einzelnen Gegner, den ihr seht, einmal anbeißt, anhaut, anspuckt, anbrüllt, was weiß ich. Aber das heißt nicht die ganze Zeit über. So schnell wie möglich solltet ihr auf den Zielvorgeber wechseln. Besonders wichtig ist das, wenn eine weitere Kampfgruppe, die nicht zu uns gehört, zur Stelle ist.

Größere Monster konzentrieren sich aber meist auf den Zielvorgeber. Irgendwie muss der ausgesuchte Gegner ja fallen.

### **Lektion 3 – Nutzt die Umgebung**

Vor allem in freundlichen Gebieten, wie dem Bilwissdorf, in der eigenen Festung oder in einem Gebiet voller Trolle, sollte man diese Verbündeten zum Kampf ermutigen. Rennt mit eurem Gegner einfach durch das ganze Dorf und schon hat er jeden einzelnen Bilwiss am Hals, den das dreckige Dorf zu bieten hat! Sie können nicht viel, aber die Masse macht es.

Auf der anderen Seite, sollte man sich in feindlichem Gebiet nicht durch die Gegend ziehen lassen. Man macht sich das Leben zu schwer, wenn man neben dem Leckerbissen auch noch einen Schwarm Hobbitratten um sich hat.

Wichtig zu nutzen ist auch Sichtschutz. Das sind Bäume, Steine, Hügel, Mauern, denkt euch etwas aus. Braucht ihr einen Moment Ruhe, oder soll der Gegner näher kommen, verschanzt euch kurz dahinter.

#### **Lektion 4 – Der Kampf in Bossräumen**

Wer kennt es nicht? Man ist dabei eine Festung zu erobern und dann kommt da tatsächlich doch noch ein verdammter Held herein und versucht einen zu stören!

Nervig ist das! Aber heißt das, volle Kanne auf ihn drauf und in vertreiben? Nein!

Hier heißt es abwägen. Habt ihr grade erst angefangen zu erobern, dann kann man gut den Held einfach vertreiben.

Aber seid ihr kurz vor dem Ende, der General-Hauptmann pfeift schon aus dem letzten Loch, dann bleibt verdammt nochmal auf dem Boss. Ignoriert diesen Helden und bleibt bei ihm und verlasst auf keinen Fall den Raum!

Der Held könnte versuchen euch herauszulocken, aber lasst euch nicht darauf ein. Verlasst ihr den Raum setzt der Boss zurück und die ganze Arbeit war umsonst. In dem Fall kann man auch meist die Eroberung abbrechen.

#### **Lektion 5 – Heiler heilen alles**

Das ist nur wichtig für Heiler. Alles andere hört trotzdem zu, damit ihr den Kriegsanführern und Saboteuren damit in den Ohren liegen könnt.

Die Heiler müssen querheilen und auch Fremde anheilen. Warum?

Ein Schlachtzug ist ein Zusammenschluss von vier Gruppen, die aber nicht übergreifend die Belohnungen teilen. Abhilfe schafft da alles anzuknabbern, oder viel einfacher, heilen die Saboteure und Kriegsanführer einmal jemanden von jeder Gruppe. Bei Schlachtzugsfremden funktioniert das auch wunderbar, um einige Belohnungen von den Fremden einzuheimsen.

Und lasst euch nicht ärgern, wenn der Fremde dann das Meckern anfängt. Sie beschimpfen einen zwar als Blutegel, aber solange ihr draußen im Feld seid und euch nicht heilend in Gramfuß verschanzt, ist das euer gutes Recht. Ihr habt es als Heiler sowieso schwer etwas anzugreifen.

Das sind die ersten Kampfregeln. Jetzt gehe ich für euch auf die einzelnen Klassen dieser Helden ein. Und Ratzkar hier, wird aufpassen, dass ich auch nichts Falsches sage!



*Ratzkar Fenriswolf holt mit ihrer mächtigen Pranke aus, um den Zwergenbart abzuschlagen*

### **Jäger:**

Mit dem spielt man, wie ein spielwütiger Warg! Das heißt ran an sein Leder und um ihn herumspringen. Versucht in seinem Rücken zu bleiben, damit er sich dauernd drehen muss und weniger Pfeile auf euch regnen lassen kann.

Kommt ihr nicht richtig an ihn ran, nutzt den nächsten Sichtschutz. Am Besten einen, der den Jäger dazu zwingt näher zu kommen.

Wer Wunden oder Gift über Zeit beherrscht, sollte diese einsetzen. Und bei Morgoths verlorenen Füßen, verlangsam diese Bastarde!

Sobald ein Jäger keine Kraft mehr besitzt, ist er einfache Beute.

### **Wächter:**

Das ist ein Kandidat, von dem ihr erstmal Abstand haltet. Lasst ihn laufen, schießt aus der Ferne auf ihn, aber spart eure stärksten Angriffe auf. Wartet ein wenig, bis er nur noch ein Viertel seiner Kraft besitzt, dann könnt ihr ihn mit voller Wucht niedermähen.

### **Hüter:**

Hier ist alles andere als Kuscheln angesagt. Hier heißt es auseinander stieben! Falls ihr in einer Gruppe sein solltet, dann haut derjenige ab, den der Hüter als sein Ziel ausgesucht hat. Der Rest versucht ihm in den Hintern zu beißen.

Und sorgt dafür, dass der Hüter verstummt. Dann schreit der nicht so rum und hat nur einen Teil seiner Fertigkeiten zur Auswahl.

### **Schurke:**

Was auch immer ihr tut, niemals einen Schurken bewusstlos schlagen, oder stunnen, wie ihr Nichtsnutze es nennen würdet.

Lieber verlangsam ihr diese schlüpfrigen Ratten und haut ihm auch alles drauf, was Schaden über Zeit verursacht. Das wird ihm das einfache Verschwinden aus dem Kampf ganz schön schwer machen.

### **Barde:**

Ein kraftloser Barde, ist ein toter Barde. Und ein verstummter Barde ist auch ein toter Barde. Da sich diese Parfümierten oft als Heiler betätigen, sind sie meist das erste Ziel in einem Kampf.

### **Kundiger:**

Versucht ihm so schnell wie möglich die Kraft zu nehmen. Keine Kraft und man wird nicht mehr behindert. Dann fallen sie durch ihre Stoffroben auch recht schnell.

Bis dahin nutzt auch wieder einen Stein oder Baum als Sichtschutz, um ihn zu unterbrechen.

### **Runenbewahrer:**

Gleiche Strategie, wie mit dem Kundigen. Kraft entziehen und ab hinter eine Deckung. Sobald er kraftlos umhertappt wird er nieder gemacht.

### **Hauptmann:**

Hauptmänner werden oft behandelt, wie Hüter.

Lasst diese Menschen verstummen und geht mit ihm spazieren. Diese Delikatesse lässt sich übrigens wunderbar aus der Ferne bekämpfen.

### **Beoringer:**

Dieses Steak wird verstummt, sobald es in eure Nähe kommen sollte. Verwandelt sich das Steak in einen pelzigen Bär, versucht ihn zu stunnen. Je länger er bewusstlos ist, desto mehr Wut baut er ab und muss sich schlussendlich wieder zurückverwandeln.

### **Waffenmeister:**

Verlangsamt ihn und wartet, bis er einmal etwas schneller rennt. Ist das vorbei, ist er leichte Beute. Verstummen, nochmal verlangsamen und dann mit aller Kraft auf ihn.

Jetzt wisst ihr ein wenig mehr im Detail, was die einzelnen Klassen angeht. Gehen wir zu Strategien über, die sich sehr gut behaupten.



### **Strategie – Fokusziel:**

Es gibt einen Zielvorgeber und was auch immer der im Ziel hat, wird mit aller Kraft einfach niedergemetzelt. Recht einfach und gewaltsam - aber effektiv.

### **Strategie – Ablenkungsmanöver:**

Es gibt zwei Zielvorgeber und wird meist genutzt, wenn viele Warge in einer Kampftruppe existieren. Die „Sichtbaren“ in der Gruppe suchen sich ein Ziel aus und beginnen es zu beharken, aber halten Abstand. In der Zwischenzeit positionieren sich die Warge hinter dem eigentlichen Ziel und fallen über das her, wenn der Leitwarg das „Los!“ gibt.

### **Strategie – Ködern:**

Das ist besonders lustig, wenn es nur einen „Sichtbaren“ gibt. Der Rest der Gruppe besteht aus Wargen und Spinnen.

Der kleine Sichtbare kann dann einfach in der Gegend rumstehen, oder läuft gegen einen Baum, um den Anschein von „Afk“ zu erwecken. Um ihn herum stehen die getarnten Warge und eingebuddelten Spinnen. Kommt dann einer von den Freien Völkern und freut sich über die vermeintlich leichte Beute, stürzen sich alle auf ihn.

Das sorgt bestimmt für den Schreck seines Lebens.

### **Strategie – Wolke:**

Steht einem eine Übermacht entgegen, gibt es nur eins zu tun. Einer von jeder Gruppe sprintet davon. Das sollte man vorher am besten absprechen. Der Rest beißt, kratzt und schlägt alles einmal an, nur um dann stiften zu gehen – und zwar in verschiedene Richtungen.

Wenn alles gut geht, überlebt mindestens einer aus jeder Gruppe. Falls dann einer der angebissenen Helden aus irgendwelchen Gründen, dass Zeitliche segnet, bekommt man zumindest noch ein paar Punkte ab.

So viel zum Kampf. Merkt euch das gut und bleibt am Leben ihr madiges Frischfleisch.

