

BATTLELORE

Spielvorbereitung

Gelände, Spielelemente und Figuren werden gemäß dem **Szenario** aufgebaut.

Typ und Muster der **Fahne** zeigen an, welche Einheit zu welcher Seite gehört. Die Farbe der Fahne zeigt die Stufe des militärischen Trainings: **grüne Fahnen** stehen für untrainierte Rekruten, **blaue Fahnen** für reguläre Soldaten und **rote Fahnen** für schwer bewaffnete Einheiten.

Jeder Spieler erhält einen Satz der benötigten Übersichtskarten. Die Kommandokarten werden gemischt und die im Szenario angegebene Anzahl ausgeteilt. Beim Spielen eines Macht-Szenarios wird der Kriegsrat ausgelegt, die Machtkarten ausgewählt und die Machtplättchen bereitgelegt.

Spielzug

Der in der Übersicht des Szenarios bezeichnete Spieler beginnt. Jeder Spielzug umfasst fünf Phasen. Hat ein Spieler seinen Spielzug beendet, ist der andere Spieler am Zug usw.

1. Kommandophase

Eine Kommandokarte ausspielen.

2. Aktivierungsphase

Ankündigen, welche Einheiten aktiviert werden.

3. Bewegungsphase

Aktivierte Einheiten nacheinander bewegen.

4. Kampfphase

Aktivierte Einheiten nacheinander kämpfen lassen.

5. Nachziehphase

Eine Kommandokarte ziehen, bei Macht-Szenarien ausserdem Machtkarten und/oder Machtplättchen

Kommandophase

Kommandokarten aktivieren Einheiten, damit diese ziehen und/oder kämpfen. **Bereichskarten** aktivieren eine bestimmte Anzahl Einheiten in den gezeigten Bereichen.

Taktikkarten aktivieren Einheiten wie auf der Karte beschrieben.

Bei der Aktivierung von Einheiten "Für jede eigene Kommandokarte" dürfen sovielle Einheiten aktiviert werden, wie der Spieler Kommandokarten besitzt (einschließlich der ausgespielten).

Aktivierungsphase

Nach Ausspielen einer Kommandokarte kündigt der Spieler an, welche Einheiten er aktivieren will. Nur in dieser Phase aktivierte Einheiten dürfen später ziehen, kämpfen oder Spezialfähigkeiten einsetzen. Jede Einheit darf pro Spielzug nur einmal aktiviert werden.

Einheiten auf einem Feld, das zu zwei Bereichen gehört, können aus beiden Bereichen aktiviert werden. Erlaubt eine Kommandokarte die Aktivierung von mehr Einheiten, als in dem Bereich vorhanden sind, verfallen die überzähligen Aktivierungen.

Bewegungsphase

Einheiten ziehen nacheinander und nur einmal pro Spielzug. Die Bewegung einer Einheit muss beendet sein, bevor eine andere bewegt wird. Eine aktivierte Einheit muss sich nicht bewegen.

Zwei Einheiten dürfen nicht auf demselben Feld stehen und Einheiten dürfen nicht durch besetzte Felder ziehen.

Figuren bleiben immer zusammen und können nicht mit anderen Einheiten vereint werden.

Gelände kann die Bewegung beeinflussen. Auf die dunkleren Halbfelder am Spielfeldrand darf nicht gezogen werden.

Beachten Sie die Übersichtskarten für Bewegung bezüglich Fahnenfarbe, Einheitentyps und Gelände.

Kampfphase

Kämpfe werden nacheinander ausgetragen. Jede aktivierte Einheit kann einmal pro Runde angreifen, **zusätzliche Angriffe** ausgenommen. Aktivierte Eine Einheit muss nicht angreifen.

Der Angriff einer Einheit muss komplett beendet sein bevor die nächste angreifen kann. Eine aktivierte Einheit kann auf den Kampf verzichten. Sie greift immer mit voller Stärke an, ungeachtet möglicher Verluste.

Ablauf eines Kampfes

1. Ziel muss in **Reichweite** sein und sich in der **Sichtlinie** der angreifenden Einheit befinden.
2. Die dem Truppen- und Waffentyp der Einheit entsprechende Anzahl an **Kampfwürfeln** ermitteln, an etwaige Geländeauswirkungen anpassen und würfeln. Erst Treffer ausführen, dann Rückzüge.
3. Falls erforderlich, **Folgeaktionen** durchführen (Boden gewinnen, Verfolgung, zusätzlicher Angriff oder feindlicher Gegenschlag).

Reichweite und Sichtlinie

Eine Einheit, die eine benachbarte Einheit angreift (oder eine mit Fernkampfwaffen **aus nächster Nähe** angreifende Einheit), befindet sich im **Nahkampf**.

Angriffe ausserhalb der Reichweite benachbarter Felder sind **Fernkämpfe**. Die Zahl der Felder bis zum Ziel (das Feld des Angreifers wird mitgezählt) muss innerhalb der Reichweite der Waffe liegen.

Eine Fernkampfeinheit greift, wenn sie kämpft, automatisch aus nächster Nähe eine auf einem benachbarten Feld stehende feindliche Einheit an - sie kann auf keine weiter entfernten Einheiten zielen.

Das Ziel eines Fernangriffs muss sich in der **Sichtlinie** befinden. Die Sichtlinie zwischen zwei Feldern ist blockiert (und ein Fernangriff damit unmöglich), wenn die gedachte Linie zwischen den Mittelpunkten der beiden Felder durch ein Feld mit einem Hindernis (z.B. eine andere Einheit) verläuft. Verläuft die Sichtlinie am Rand eines oder mehrerer Felder, so ist sie nur blockiert wenn sich auf beiden Seiten der Linie Hindernisse befinden.

Geländeauswirkungen

Das Gelände auf dem das Ziel oder die angreifende Einheit steht, kann als **Beschränkung** auf die grundsätzliche Anzahl der zu werfenden Kampfwürfel wirken. Boni aufgrund von Kommando- oder Macht-Karten usw sind jedoch nicht von dieser Einschränkung betroffen. Werden Geländearten kombiniert, gilt das niedrigste Maximum der Geländearten.

Beachten Sie die Übersichtskarten bezüglich spezieller Geländeregeln.

Treffer und Fehlschläge

Die Anzahl der zu werfenden Kampfwürfel wird durch die Fahnenfarbe und den Einheitentyp bestimmt. Der Angreifer erzielt einen **Treffer** für jeden **Heim** in der Farbe der angegriffenen Einheit.

Wenn nicht anders angegeben sind das **Schwert-und-Schild-Symbol (Bonus-Schlag)** und das **Machtsymbol** Fehlschläge. Für jeden erzielten Treffer wird eine Figur aus der Zieleinheit entfernt. Der Fahnenträger wird als letzter entfernt und auf der Siegesliste des Angreifers platziert.

Beachten Sie die Übersichtskarten bezüglich Kampfwürfel und Waffentypen.

Macht

Wird ein **Macht-Szenario** gespielt, erhält der Spieler ein Machtplättchen für jedes gewürfelte Machtsymbol (auch bei einem Gegenschlag).

Rückzug

Für jede gegen sie gewürfelte **Rückzugsflagge** muss sich die Zieleinheit ein Feld in Richtung des eigenen Schlachtfeldrandes zurück bewegen. Gelände hat keinen Einfluss auf den Rückzug, unpassierbares Gelände bleibt jedoch unpassierbar. Ist der Rückzug einer Einheit blockiert wird für jedes Feld, dass sie sich nicht zurückziehen kann, eine Figur aus der Einheit entfernt.

Moral

Moralmodifikationen rechnen sich auf, d.h. Eisenzwerge, die Unterstützung genießen und auf einem Wall stehen, der an eine von einer eigenen Einheit besetzte Festung angrenzt, haben einen Mut von 4 ("Mutig4").

Mutig

Eine **mutige** Einheit kann eine im Kampf gegen sie gewürfelte Flagge ignorieren (aber muss dies nicht tun). Eine mutige Einheit die im Nahkampf angegriffen wurde, darf einen **Gegenschlag** durchführen wenn sie sich während des Kampfes nicht von ihrem Feld zurückziehen musste. Nach dem Gegenschlag endet der Kampf, die Einheit darf also weder Boden gewinnen noch eine Verfolgungsaktion oder einen zusätzlichen Angriff durchführen.

Ängstlich

Eine **ängstliche** Einheit zieht sich zwei Felder zurück für jede Flagge, die gegen sie gewürfelt wird. Ausserdem muss sie beim Rückzug **Panikverluste** prüfen: für jedes Feld, das die Einheit während des Rückzugs betritt, wird ein Kampfwürfel geworfen. Für jeden gewürfelten Heim in der Farbe der Einheit wird eine Figur aus der Einheit entfernt (alle anderen Würfelresultate werden ignoriert).

Unterstützung

Eine Einheit, auf deren angrenzenden Feldern mindestens zwei eigene Einheiten stehen, erhält von diesen moralische **Unterstützung** und gilt als mutig. Diese Unterstützung wird nicht gewährt, wenn die Einheit aufgrund eines Rückzugs das Feld räumen muss, selbst wenn ihr Rückzug auf einem Feld endet, auf dem sie Unterstützung genießen würde.

Boden gewinnen

Wenn eine verteidigende Einheit in einem Nahkampf das Feld räumt, weil sie vernichtet oder zum Rückzug gezwungen wurde, darf die angreifende Einheit **Boden gewinnen** und auf das freigewordene Feld ziehen.

Verfolgung

Ist die bei einem Nahkampfangriff erfolgreiche Einheit **beritten**, kann sie die **Verfolgung** aufnehmen. Sie darf Boden gewinnen und dann 1 zusätzliches Feld weiter ziehen. Sie gilt auch dann als verfolgend, wenn sie nicht ein zusätzliches Feld weiter zieht oder vom geräumten Feld auf ihr ursprüngliches Feld zurück zieht. Eine verfolgende Einheit darf einen **zusätzlichen Angriff** auf dasselbe Ziel oder eine beliebige andere angrenzende feindliche Einheit führen. Danach endet ihr Kampf. Boden gewinnen, Verfolgung und zusätzlicher Angriff sind optional. Verteidigende Einheiten, die vor einer angreifenden Einheit kämpfen dürfen (aufgrund von Machtkarten oder Spezialfähigkeiten) dürfen keinen Boden gewinnen oder verfolgen.

Spielzugende

Die in dieser Runde ausgespielten Karten werden abgelegt und eine neue Kommandokarte gezogen. Bei einem **Macht-Szenario** kann ausserdem eine der folgenden Aktionen durchgeführt werden:

- Zwei Machtkarten ziehen, eine Machtkarte behalten und die andere ablegen
- oder
- Eine Machtkarte ziehen, ein Machtplättchen nehmen
- oder
- Zwei Machtplättchen nehmen

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. bis einer die im jeweiligen Szenario vorgegebene Anzahl von **Siegfahnen** erreicht. Geschieht dies, ist das Spiel sofort beendet.

Söldner

Eisenzwerge gelten als mutig, bei Unterstützung dürfen sie zwei Flaggen ignorieren statt nur einer. Aktivierte Einheiten der **Goblin-Infanterie** können bis zu zwei Felder weit **anstürmen**, um einen Nahkampf gegen eine feindliche Einheit einzuleiten. Eine anstürmende Einheit muss gegen ihr Ziel kämpfen, sofern die feindliche Einheit nicht vorher vernichtet wird. Alle Goblin-Einheiten gelten als ängstlich und müssen während des Rückzugs auf Panikverluste prüfen.

Kreaturen

Eine **Kreatur** wird als vollständige Einheit betrachtet, ist aber weder Infanterie noch Kavallerie. Wird eine Bereichskarte ausgespielt, darf eine Kreatur für 3 Machtplättchen bereichsfremd, d.h. in einem anderen als dem angegebenen Bereich aktiviert werden. Kreaturen können nur durch einen **kritischen Treffer** vernichtet werden. Erleidet die Kreatur einen oder mehrere Treffer, werden die entsprechenden Würfel noch einmal geworfen.

Wird bei diesem Wurf erneut mindestens ein Treffer erzielt, ist die Kreatur vernichtet. Der Angreifer stellt sie auf seine Siegesteile und erhält ein Machtplättchen aus dem allgemeinen Vorrat. Kreaturen gelten als mutig und ignorieren automatisch die erste Flagge statt zu fliehen. Kreaturen unterstützen andere Einheiten, erhalten selber aber keinen zusätzlichen Mut durch Unterstützung oder **spezielle Orte**.

Rückzug und Niedertrampeln

Wenn nicht anders auf ihrer Übersichtskarte angegeben muss sich eine Kreatur für jede nicht ignorierte Flagge zwei Felder zurückziehen. Ist der Rückweg versperrt, so wird für jedes Feld des Rückzugs ein Würfel geworfen. Werden dabei Helme in der Fahnenfarbe der Kreatur geworfen, so wird mit den entsprechenden Würfeln noch einmal gewürfelt. Wird dabei jeder ein Treffer erzielt, so gilt dieser als kritischer Treffer und die Kreatur wird vernichtet. Blockieren Einheiten Rückzugfelder, wird pro Feld, dass die Kreatur sich nicht zurückziehen kann, eine Figur der Einheit **niedergetrampelt** und entfernt.

Spezialfertigkeiten und Aufrüstung

Die **Spezialfertigkeiten** einer Kreatur sind auf der Übersichtskarte beschrieben. Sobald ein Spieler beim Angreifen mit einer Kreatur die erforderliche Anzahl an Machtsymbole gewürfelt hat, kann er die Spezialfertigkeit einsetzen. Ein Spieler kann eine Kreatur **aufrüsten**, indem er gewürfelte Machtsymbole in Form von Machtplättchen neben die Kreatur legt, um sie in einem späteren Spielzug für mächtigere Spezialfähigkeiten einzusetzen. Die Kreatur kann nur mit sovielen Machtplättchen auferüstet werden, wie ihre höchste Spezialfertigkeit erfordert. Überschüssige Plättchen werden im Kelch des Spielers gesammelt. Es dürfen jedoch keine Machtplättchen aus dem Kelch für Spezialfähigkeiten eingesetzt werden.

Macht

Mit **Machtplättchen** wird das Ausspielen von Machtkarten oder der Einsatz der Spezialfähigkeiten einer Kreatur bezahlt. Ein Spieler kann beliebig viele Plättchen in seinem Kelch sammeln. Eine **Machtkarte** muss während der Spielzugphase ausgespielt werden, die auf der Karte vermerkt ist. Einige Machtkarten, die sogenannten **Reaktionskarten** (zu erkennen am hellen Hintergrund in der unteren Kartenhälfte), können ausgespielt werden, während der Gegner am Zug ist oder als Reaktion auf eine seiner Aktionen oder Machtkarten. Zum Ausspielen muss die entsprechende Anzahl Machtplättchen in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt und ein Ziel benannt werden. Danach wird die Anweisung auf der Machtkarte ausgeführt und die Karte abgelegt. Es kann jeweils nur eine Machtkarte während des eigenen und eine während des gegnerischen Zuges ausgespielt werden, also maximal zwei Karten pro Zug – eine von jedem Spieler. Verlangt eine Machtkarte das Halbieren von Werten, so wird bei einem ungeraden Ergebnis aufgerundet. Ein Spieler darf nie mehr Machtkarten besitzen, als sein höchster **Meister-Level +1**. Hat er mehr, so muss er beim Nachziehen am Ende des Zuges die überzählige Menge abgeben – entweder die nachgezogene oder eine aus seinem Kartenhalter. Machtkarten können **charakterfremd** gespielt werden, wenn der zugehörige Meister sich nicht im Kriegsrat befindet. Der Spieler muss für charakterfremdes Ausspielen zusätzlich zu den normalen Kosten 3 Machtplättchen zahlen. Bei Machtkarten mit variablem Effekt , die charakterfremd ausgespielt werden, gilt automatisch ein Level von 1.

Kriegsrat

Beim Spielen eines **Macht-Szenarios** erhält jeder Spieler eine **Kriegsrat-Tafel**. Das Level des Befehlshabers entscheidet über die Anzahl der Kommandokarten, die einem Spieler zur Verfügung stehen. Wenn zu Beginn des Spiels verschiedene Meister im Kriegsrat sind, wird anhand des Meisters mit dem höchsten Level ermittelt, wie viele Machtkarten und Machtplättchen der Spieler anfangs bekommt und wie viele er maximal besitzen darf.

Zusammenstellung

Die **Meisterscheiben** werden gemäß den Vorgaben des Szenarios oder der Wahl des Spielers (für gewöhnlich 6 Level, die heimlich zwischen den Mitgliedern des Kriegsrates aufgeteilt werden), auf die entsprechenden Plätze der Kriegsrat-Tafel gelegt. Bei einem Meister mit Level 2 wird zusätzlich eine Levelscheibe mit der neutralen Seite nach oben unter der Meisterscheibe platziert, bei einem Level-3-Meister entsprechend 2 Scheiben. Die **Machtkarten** werden nach Meisterklassen in vier Stapel aufgeteilt und einzeln gemischt. Es werden für jede Meisterklasse aus dem jeweiligen Klassenstapel verdeckte Karten gezogen: für Meister, die in beiden Kriegsräten vorkommen, 14 Karten, für die, die in einem vorkommen, 8 Karten und für Meister, die in keinem Kriegsrat vorkommen, 5 Karten. Die restlichen Karten werden aus dem Spiel entfernt. Die gezogenen Karten bilden den **Machtkartenstapel** und werden gemischt neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler darf anschließend 4 Karten aus diesem Stapel ziehen, von denen er so viele aussucht, wie der höchste Meisterlevel in seinem Kriegsrat beträgt. Überzählige Karten werden in den Machtkartenstapel gemischt.

Beachten Sie die Kriegsrat-Tafel bezüglich besonderer Regeln.

Spezielle Orte

Gibt die Szenario-Anleitung an, dass die Regeln für spezielle Orte für Meister gelten, erhält jeder Spieler mit einem Level-3-Meister zu Beginn den entsprechenden **speziellen Ort für Meister**. Haben beide Spieler einen Level-3-Meister derselben Klasse, erhält keiner den speziellen Ort. Der Startspieler darf seinen Ort als erstes platzieren, indem er ihn auf einem freien Feld in der dritten oder vierten Reihe (vom eigenen Schachfeldrand aus gesehen) platziert. Danach ist der andere Spieler mit der Platzierung an der Reihe. Auf speziellen Orten gelten für alle Einheiten die unten aufgeführten Regeln. Von den besonderen Eigenschaften des Ortes profitieren jedoch nur die Einheiten des Spielers, dem der Ort gehört.

Beachten Sie die Übersichtskarten bezüglich spezieller Orte.

Allgemeine Regeln

Einheiten, die einen speziellen Ort betreten, müssen stehen bleiben und dürfen in diesem Zug nicht mehr kämpfen. Sie haben eine erhöhte **Moral** und gelten als mutig. Einheiten auf einem speziellen Ort können mit maximal 2 Würfeln angreifen beziehungsweise angegriffen werden.

Höhlen der Kreaturen

Bei Spielbeginn darf, beginnend mit dem Startspieler, jeder Spieler die Höhe seiner Kreatur auf einem freien Feld der dritten oder vierten Reihe platzieren.

Beachten Sie die Übersichtskarten bezüglich der Höhlen der Kreaturen