Eine weitere Brettspielhilfe von

UniversalHead

Design That Works.

Auf **www.headlesshollow.com** stehen Ihnen eine Vielzahl von Kurzspielregeln, Referenzblättern und Spielhilfen für eine große Zahl von populären Brettspielen zum Download bereit.

Universal Head · Design That Works · www.universalhead.com

These sheets are intended only for the personal use of existing owners of the game for additional reference. Universal Head makes no claim whatsoever to the rights of the publisher and copyright holder, and does not benefit financially from these player aids. Artwork from the original game is copyrighted by the publisher and used without permission. This PDF may not be re-posted online, sold or used in any way except for personal use.

Spiel: **BATTLELORE**
Herst.: **Days of Wonder (2006)**

Seite 1: **Regel Referenz** Vorderseite
Page 2: **Regel Referenz** Rückseite

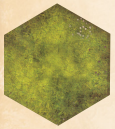
v9.1
Aug 2008

Das beste Ergebnis wird erzielt, wenn das Dokument beidseitig und in Farbe auf Karton ausgedruckt, anschließend laminiert und dann passend zugeschnitten wird.

Deutsche Übersetzung: DarkPadawan

Geländearten

Ebene



Bewegung: Keine Beschränkungen.

Kampf: Keine Beschränkungen.

Wald

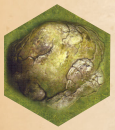
Bewegung: Muss bis Ende der Runde anhalten.

Kampf: Kann noch kämpfen.

Out > In 2W max In > Out 2W max

Hügellandschaft

Sichtlinie ist für Einheiten auf angrenzenden Hügelfeldern gleicher Höhe nicht blockiert.



Bewegung: Keine Beschränkungen.

Kampf: Kann noch kämpfen.

Out > In 2W max (3W max wenn Angreifer auch auf Hügel steht) In > Out 3W max

Wasserläufe

Bewegung: Unpassierbar, außer etwas anderes ist angegeben.

Spezielle Orte

Allgemeine Regeln

Bewegung: Muss bis Ende der Runde anhalten.

Kampf: Kein Kampf nach Betreten. Besetzer ist **Mutig**. Nur eigene Einheiten können Sonderfunktionen nutzen.

Out > In 2W max In > Out 2W max

Festung (Befehlshaber)

Kampf: Jede angrenzende eigene Einheit ist ebenfalls **Mutig**.

Spezial: Bei Besetzung durch den Gegner, ist 1 zufällig gewählte Kommandokarte weniger verfügbar (Effekt temporär).

Ausbildungslager (Krieger)

Spezial: Truppen im Lager um eine Fahnenfarbe aufwerten.

Sie können in dieser Runde weder ziehen noch kämpfen.

Das Ausbildungslager wird nach Verwendung entfernt.

Heilende Quelle (Kleriker)

Kampf: Kann kämpfen, wenn Heilquelle nicht benutzt.

Spezial: Geschwächte Einheit wird vollständig geheilt und kann in selber Runde weder ziehen noch kämpfen. Heilquelle wird nach Verwendung entfernt

Unterschlupf & Geheimgang (Schurke)

Spezial: Für 1 Machtplättchen aktivierte Einheiten von Unterschlupf auf ein freies Wald- *oder* Hügelfeld ziehen (Einbahnsystem).

Sie müssen am Zielfeld anhalten, können aber noch kämpfen.

Magisches Pentagramm (Zauberer)

Bewegung: Keine Beschränkungen.

Kampf: Keine Beschränkungen.

Spezial: +1 Machtplättchen pro Runde, in der das Pentagramm von eigenen Truppen besetzt ist.

Beschwörungskreis (Erdelement)

Spezial: Aktivierte Truppen würfeln wie für Nahkampf: bei mind. 1 gewürfeltem Machtsymbol wird das Erdelement auf einem angrenzenden Feld beschworen. Der Kreis wird nach Verwendung entfernt.

Felsbrocken (Bergriese)

Kampf: Riese hat keine Bewegungs- und Kampfbeschränkungen.

Spezial: Riese auf Felsbrocken kann Felsen als Fernwaffe werfen (bis zu 3 Felder weit).

Felsen verursachen 3W Schaden und treffen nur bei passender Helmfarbe.

Kreaturen

Können **bereichsfremd** für 3 Machtplättchen aktiviert werden. Werden nur durch **Kritische Treffer** getötet. **Mutig**, **müssen** aber 1 Flagge ignorieren. Bieten **Unterstützung**, erhalten aber keine. **Trampeln** Einheiten nieder, die den Rückzug blockieren.

Riesenspinne

Bewegung: Bis zu 4 Felder und kämpfen.

Rückzug: 2 Felder/Flagge.

Waffe: Biss – nur Nahkampf.

Schaden: 2W.

: Ja, bei

Netz

Die Einheit ist im Spinnennetz gefangen. Bis sie befreit wird, kann sie weder ziehen noch kämpfen oder andere Einheiten unterstützen. Alle gewürfelten Flaggen zählen als Treffer. Zum Befreien der Einheit aktiviert man diese und zahlt ein Machtplättchen.

Gift

Wenn die Einheit außerdem getroffen wird, ist sie vergiftet. Alle künftigen gewürfelten zählen als Treffer und töten je eine Figur.

Bergriese

Bewegung: Bis zu 1 Feld und kämpfen **oder** 2 Felder und nicht kämpfen.

Rückzug: 2 Felder/Flagge.

Waffe: Riesenhammer – nur Nahkampf.

Schaden: 3W.

: Ja – Besonderheit*.

***Besonderheit Bonus-Schlag:**

Zusätzlich zu normalen Treffern wird jedes für weitere Treffer oder Flaggen noch einmal gewürfelt, bis die Einheit außer Reichweite oder tot ist, bzw. kein mehr erzielt wird.

Riesenwucht (Keine Aufrüstung)

Ziel **muss** sich pro gewürfeltem 2 Felder zurückziehen.

Erdelement

Bewegung: Besonderheit- 1 Machtplättchen zahlen, um 1 Feld zu ziehen. Für diese Bewegung gibt es keine Beschränkung; normale Gelände- und Kampfeinschränkungen gelten nicht.

Rückzug: Nein. Alle Flaggen werden ignoriert.

Waffe: Erdstöße – nur Nahkampf.

Schaden: 3W.

: Ja, bei

Erschütterung

Alle umstehenden eigenen und fremden Einheiten, **müssen** sich pro gewürfeltem 1 Feld zurückziehen, erst die Einheiten des Verteidigers, dann die des Kreaturenbesitzers. Jeder Spieler legt selbst fest, in welcher Reihenfolge sich seine Einheiten zurückziehen.

Erdbeben

Alle umstehenden eigenen und fremden Einheiten verlieren 1 Figur und ziehen sich zurück wie bei einer Erschütterung.

Zusätzliche Geländearten

Felswände (Hügellandschaft)

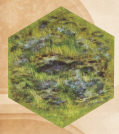
Sichtlinie ist für Einheiten auf angrenzenden Felswänden oder Hügelfeldern nicht blockiert.

Bewegung: Felswand unpassierbar.

Kampf: Kein Nah- oder Fernkampf aus nächster Nähe über Felswand möglich.

Out > In 2W max (3W max wenn Angreifer auf selber Höhe) In > Out 3W max

Sumpfgebiet



Bewegung: Muss bis Ende der Runde anhalten.

Kampf: Kann noch kämpfen.

Out > In 2W max In > Out 2W max

Furten & seichte Bäche

Bewegung: Muss anhalten.

Kampf: Kann noch kämpfen und Folgeaktionen ausführen.

In > Out 2W max

Brücken

Bewegung: Keine Beschränkungen.

Kampf: Einheit auf Brücke ist **Mutig**.

Pfähle der Bogenschützen

Bewegung: Muss bis Ende der Runde anhalten.

Kampf: Kein Kampf nach Betreten (Ausnahme: Fernkämpfer). Fernkämpfer ignorieren bei Verteidigung im Nahkampf 1 und sind **Mutig**.

Wälle

Bewegung: Muss anhalten.

Kampf: Kein Kampf nach Betreten, außer Zug war von angrenzendem Wall. Einheit auf Wall ist **Mutig**.

Out > In 2W max In > Out 2W max

Standard Infanterie

Grün — Können bis zu 2 Felder weit ziehen und mit 2W kämpfen.

Blau — Können 1 Feld weit ziehen und mit 3W kämpfen oder 2 Felder weit ziehen und nicht kämpfen.

Rot — Können 1 Feld weit ziehen und mit 4W kämpfen.

Standard Kavallerie

Grün — Können bis zu 4 Felder weit ziehen und mit 2W kämpfen.

Blau — Können bis zu 3 Felder weit ziehen und mit 3W kämpfen.

Rot — Können bis zu 2 Felder weit ziehen und mit 4W kämpfen.

Spezielle Truppentypen

Menschen

Berittene Ritter

Ritter sind **Mutig**.

Eisenzwerge

Eiserne Moral

Alle Zwerg-Infanterie-Einheiten sind **Mutig**.

Stammesführer der Eisenzwerge

Sie ziehen bis zu 2 Felder und dürfen trotzdem noch im Nahkampf angreifen. So lange eine Einheit über alle 4 Figuren verfügt ist sie **Mutig2** und hat einen zusätzlichen Kampfwürfel.

Rinderreiter der Eisenzwerge

Rinderreiter dürfen nur bis zu 2 Felder ziehen und angreifen, obwohl sie blaue Einheiten sind. Sie sind NICHT **Mutig**.

Bei der Verfolgung dürfen sie nur Boden gewinnen, aber kein zusätzliches Feld ziehen.

Kobolde

Ansturm der Kobolde

Alle Kobold Infanterie-Einheiten (auch blaue und rote) können bis zu 2 Felder ziehen, um einen Nahkampf gegen eine feindliche Einheit zu starten.

Flüchtende Kobolde

Koboldeinheiten sind **Ängstlich**.

Sie ziehen sich für jede gewürfelte Rückzugsflagge 2 Felder zurück und müssen Panikverluste prüfen. Der Gegner würfelt 1W pro zurückgezogenem Feld. Jeder gewürfelte Helm der passenden Farbe ist ein Treffer.

Hyänenreiter

Können bei Verfolgungen bis zu zwei Felder (statt nur einem) über das soeben geräumte Feld hinaus ziehen.

Waffen

Hellebarde

Waffenart: Nahkampf (nur angrenzendes Feld).
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe.
: Ja, auch gegen berittene Einheiten.
Spezial: +1W bei Gegenschlag.

Lanze der Ritter

Waffenart: Nahkampf (nur angrenzendes Feld).
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe.
: Ja.
Spezial: Wehrt ein zusätzliches im Nahkampf gegen einen Ritter gewürfeltes ab.

Schwert, Kurz

Waffenart: Nahkampf (nur angrenzendes Feld).
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe.
: Ja.
Spezial: Gegen berittene Einheiten wird ein ignoriert.

Schwert, Lang

Waffenart: Nahkampf (nur angrenzendes Feld).
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe.
: Ja.

Speer

Waffenart: Nahkampf (nur angrenzendes Feld).
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe.
: Ja.
Spezial: Gegen berittene Einheiten wird ein ignoriert. +1W bei Gegenschlag.

Streitaxt

Waffenart: Nahkampf (nur angrenzendes Feld).
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe.
: Ja, bei und Spezial.
Spezial: Gegen berittene Einheiten wird ein ignoriert.

Axtschwung: **Ein** erzielter Treffer durch wird erneut für einen weiteren Treffer oder eine Flagge gewürfelt.

Armbrust

Waffenart: Nahkampf (nur aus nächster Nähe) und Fernkampf – bis zu 3 Felder.
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe.
: Ja, bei (aber nicht aus nächster Nähe).
Spezial: Wenn auf dem Marsch eingesetzt, 1 Würfel weniger werfen.

Bogen, Gewöhnlicher

Waffenart: Nahkampf (nur aus nächster Nähe) und Fernkampf – bis zu 4 Felder.
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe.
: Nein.
Spezial: Wenn auf dem Marsch eingesetzt, 1 Würfel weniger werfen.

Bogen, Lang

Waffenart: Nahkampf (nur aus nächster Nähe) und Fernkampf – bis zu 4 Felder.
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe.
: Ja, bei (aber nicht aus nächster Nähe).
Spezial: Spieler erhält keine Machtplättchen. Wenn auf dem Marsch eingesetzt, 1 Würfel weniger werfen.

Bogen, Reflex

Waffenart: Nahkampf (nur aus nächster Nähe) und Fernkampf – bis zu 3 Felder.
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe.
: Nein.
Spezial: Spieler erhält keine Machtplättchen. Wenn auf dem Marsch eingesetzt, wird die Zahl der Würfel **nicht** reduziert.

Bogenschleuder

Waffenart: Nahkampf (nur aus nächster Nähe) und Fernkampf – bis zu 3 Felder.
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe.
: Ja, bei (aber nicht aus nächster Nähe).
Spezial: Kann nicht auf dem Marsch eingesetzt werden, auch nicht aus nächster Nähe. Spieler erhält keine Machtplättchen.

Schleuder

Waffenart: Nahkampf (nur aus nächster Nähe) und Fernkampf – bis zu 2 Felder.
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe.
: Nein.
Spezial: Wenn auf dem Marsch eingesetzt, wird die Zahl der Würfel **nicht** reduziert.

Musikanten

Dudelsack

Waffenart: Nahkampf (nur aus nächster Nähe) und Fernkampf – bis zu 3 Felder.
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe - Spezial.
: Ja, bei - Spezial.
Spezial: Angst: **alle** erzielten Treffer (inkl. Bonusschläge) werden wie gewürfelte Flaggen behandelt.

In allen anderen Belangen wird der Dudelsack wie eine gewöhnliche Fernwaffe behandelt. Macht- und Befehlskarten, die Fernwaffen betreffen, gelten auch für den Dudelsack.

Grosse Trommel

Waffenart: Nahkampf und Spezial.
Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe.
: Nein.
Spezial: Präsenzunterstützung: Einheit gewährt zusätzlich zu erzielten Treffern im Nahkampf eine **Präzenzunterstützung** für alle eigenen Einheiten im selben Bereich (in zwei Bereichen, falls der Trommler auf einer Bereichsgrenzlinie steht). Eine Sichtlinie ist nicht erforderlich.

Eine Einheit Kobold-Musikanten besteht zu Beginn aus einem Kobold-Fahnenträger mit großer Trommel und drei Kobold-Trommlern. Sie ist **mutig**, solange mindestens ein Kobold Trommler am Leben ist.

Kobold-Trommler

Waffenart: Dieselbe wie die Einheit & Spezial.
Spezial: Kann Teil einer Kobold-Musikanten Einheit sein, oder ersetzt eine Figur einer Kobold-Infanterie Einheit (nicht den Fahnenträger). Die letzte lebende Figur einer Einheit muss immer der Fahnenträger sein.

Mutig: Eine Einheit mit einem eingebetteten Trommler ist **mutig** und darf eine (zusätzliche) Flagge ignorieren. Im Falle des Rückzuges flieht die Einheit **ängstlich** wie alle Kobolde.

Horn

Waffenart: Dieselbe wie die Einheit & Spezial.
Spezial: Ein Hornbläser ersetzt eine Figur einer Menschen-Infanterie Einheit (nicht den Fahnenträger). Die letzte lebende Figur einer Einheit muss immer der Fahnenträger sein.

Hilferuf: eine Einheit mit einem Hornbläser kann eine angrenzende, eigene Einheit rufen, um zusammen mit ihr im Nahkampf zu kämpfen.

Beide Einheiten müssen aktiviert werden und nach der Bewegungsphase benachbart zueinander und zur gegnerischen Einheit sein. Die Angriffswürfel beider Angreifer werden nach Abzug etwaiger Kampfbeschränkungen zusammengezählt und gemeinsam gewürfelt.

Für Waffeneffekte (Bonusschläge), Folgeaktionen oder Gegenschläge gilt nur die Hornbläser Einheit als Angreifer.