

# RUNEWARS

MINIATURENSPIEL



**SPIELREGEL**



## Einführung

*Im Norden regt sich etwas. Lange war es still um die dreizehnte Baronie, doch nun verschlingt der Nebel ein Dorf nach dem anderen. Spät in der Nacht sind die Hügel von fernen, lang anhaltenden Schreien durchdrungen. Er ist auf dem Weg und seine Legionen werden jede freie Stadt und jedes freie Dorf auf ihrem Pfad verschlingen. Nur die Tapfersten der Daqan können sich der bevorstehenden Sturmflut entgegenstellen.*

### Zur Verwendung dieses Heftes

Diese Spielregel ist dazu gedacht, neue Spieler in das **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** einzuführen. Um den Einstieg in das erste Spiel zu erleichtern, werden in diesem Heft einige Regelausnahmen und Wechselwirkungen von Karten ausgelassen. Im Referenzhandbuch sind die vollständigen Spielregeln sowie alle Sonderfälle und Ausnahmen aufgeführt, die hier nicht erläutert werden. Falls beim Spielen Fragen aufkommen, sollte das Referenzhandbuch zu Rate gezogen werden.

## Spielübersicht

**RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** ist ein kompetitives Spiel, in dem die Spieler mit je einer Armee aus Soldaten und fantastischen Kreaturen gegeneinander antreten und sich eine epische Schlacht auf den Feldern von Terrinoth liefern. Während des Spiels bahnen sich die Armeen ihren Weg durch gefährliches Gelände, treffen in wilden Gefechten aufeinander und führen mächtige Zauber und vieles mehr ins Feld, um ihrer Seite zum Sieg zu verhelfen und den Feind niederzuringen.

### Erlernen des Spiels

Für die erste Partie von **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** wird eine Ausbildungsschlacht empfohlen. Eine solche Schlacht erlaubt es den Spielern, schnell ein kurzes Gefecht vorzubereiten und durchzuspielen. Dabei können sie die wichtigsten Spielregeln erlernen.

Bevor die Spieler mit der Ausbildungsschlacht beginnen, müssen sie die Grundregeln verstanden haben, wie sie auf Seite 4–14 dieser Spielregel beschrieben werden. Das Spiel beginnt mit dem Spielaufbau gemäß den Anweisungen zum „Aufbau einer Ausbildungsschlacht“ auf Seite 4.

Nachdem die Spieler das erste Spiel hinter sich gebracht haben, haben sie ein besseres Verständnis der wichtigsten Regeln. Nun sind sie bereit ihre eigenen Armeen zusammenzustellen und mit den Zusatzregeln, die unter „Erweiterte Regeln“ auf Seite 15 zu finden sind, zu spielen.

## Spielmaterial



*Einheiten der Daqan-Lords\* (16 Speerträger-Figuren, 4 Eidgebundene-Kavallerie-Figuren, 1 Runengolem-Figur, 1 Kari-Geisterjägerin-Figur, 8 Tableaus, 1 Charakter-Diorama)*



*Einheiten von Waiqar dem Untoten\* (16 Wiederbelebte-Figuren, 8 Wiederbelebte-Bogenschützen-Figuren, 1 Aasreiter-Figur, 1 Ardu-Ix'Erebus-Figur, 8 Tableaus, 1 Charakter-Diorama)*



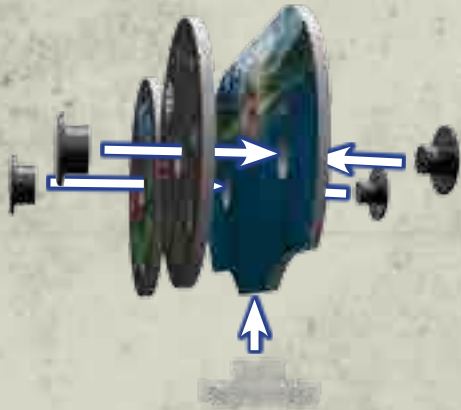
*1 Heft mit  
Überlieferungen  
& Geschichten*



*1 Referenzhandbuch*

\*Die Figuren von **Runewars: Miniaturespiel** müssen zunächst zusammengebaut werden. Siehe Seite 19 für eine Anleitung zum Zusammenbau aller im Grundspiel enthaltenen Figuren.

## Zusammenbau der Kommandohalter



Vor dem ersten Spiel müssen alle Kommandohalter wie hier gezeigt zusammengesetzt werden. Welches Rad zu welcher Rückplatte gehört, wird durch einen Code auf den jeweiligen Teilen angezeigt. Mit den Verbindungsstücken aus Plastik wird jedes Rad an der Rückseite mit dem passenden Code befestigt. Die Symbole auf den Rädern müssen nach außen zeigen.

Dann wird jeder Kommandohalter auf einen Plastikfuß gesteckt.



**8 Kommandohalter**  
(8 vorgestanzte Rückplatten,  
16 vorgestanzte Räder, 16 Paare Plastik-  
verbindungsstücke, 8 Plastikfüße)



**1 Rundenähler**  
(1 vorgestanztes Rad,  
1 vorgestanzte Vorderplatte,  
1 Paar Plastikverbindungsstücke)



**9 Bewegungsschablonen**



**6 Angriffswürfel**  
(2 rot, 2 blau, 2 weiß)



**1 Maßstab**



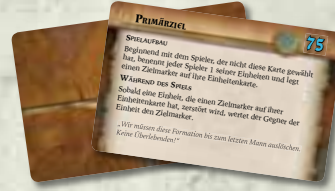
**8 Einheitenkarten**



**4 Geländekarten**



**6 Aufstellungskarten**



**6 Zielkarten**



**4 Übersichtskarten**



**30 Moralkarten**



**18 Aufwertungs-  
karten**



**4 Aufstellungsmarker**



**8 Zielmarker**



**10 Wundenmarker**



**5 Manamarker**



**22 Günst- und  
Verhängnismarker**



**12 Einheiten-  
ID-Marker**



**4 Geländeteile**

## Einheiten

Die Armeen in **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** setzen sich aus geordneten Verbänden zusammen, die als **EINHEITEN** bezeichnet werden. Eine Einheit wird von einem oder mehreren miteinander verbundenen **TABLEAUS** dargestellt, die jeweils eine oder mehrere Plastik-**FIGUREN** enthalten. Es gibt drei Figurentypen mit jeweils passenden Tableaus:



**Infanterie:** Unter Infanterie versteht man einfache Fußsoldaten, das Rückgrat jeder Armee. Auf einem Infanterie-Tableau befinden sich vier Figuren, jede mit einer kleinen, runden Figurenbasis.



**Kavallerie:** Kavalleristen sind normalerweise berittene Soldaten. Solche Einheiten sind meistens schnell, aber nicht besonders wendig. Auf einem Kavallerie-Tableau befinden sich zwei Figuren, jede mit einer langen, ovalen Figurenbasis.



**Belagerung:** Eine Belagerungseinheit ist groß, kampfstark und wehrhaft. Es handelt sich zumeist um eine magische Kreatur oder schweres Kriegsgerät. Ein Tableau für Belagerungseinheiten beinhaltet eine Figur mit einer großen, viereckigen Figurenbasis.

Alle Einheiten, die von einem Spieler selbst kontrolliert werden, gelten als **VERBÜNDETE EINHEITEN** und alle Einheiten, die von seinem Gegner kontrolliert werden, gelten als **FEINDLICHE EINHEITEN**.

Beim Zusammenbauen einer Einheit (siehe „Zusammenbau einer Einheit“ unten) ist darauf zu achten, dass alle Figuren in die gleiche Richtung ausgerichtet sind. Basierend auf der Ausrichtung der Figuren auf dem Tableau hat die Einheit eine klar definierte Vorderkante, eine Hinterkante und zwei Seitenkanten.

### Zusammenbau einer Einheit



So wird eine Einheit zusammengebaut:

1. Die Figuren werden nach Typ sortiert und der Illustration auf einer Einheitenkarte zugeordnet. Dann wird in jeden Steckplatz eines zum Figurentyp passenden Tableaus eine Figur gesteckt.
2. Die Tableaus der Einheit werden an den Verbindungsstellen zusammengesteckt.

Für die Ausbildungsschlacht müssen die Spieler die Einheiten gemäß der Darstellung des Aufbaus für die Ausbildungsschlacht zusammensetzen.

## Aufbau einer Ausbildungsschlacht

1. **Spielfläche definieren:** Die Spieler wählen eine ebene Spielfläche von 3' x 3' (ca. 90 x 90 cm) aus. Neben der Spielfläche sollte genug Platz für die Einheiten, Karten, Marker usw. der Spieler sein.
2. **Fraktion wählen:** Jeder Spieler wählt eine Fraktion, entweder die menschlichen Daqan-Lords oder die Streitkräfte von Waiqar dem Untoten.
3. **Startspieler bestimmen:** Der Daqan-Spieler ist bei der Ausbildungsschlacht der Startspieler. Er stellt den Rundenzähler auf 1 und legt ihn außerhalb der Spielfläche an seinen Spielflächenrand.
4. **Einheitenkarten und Kommandohalter vorbereiten:** Jeder Spieler sucht alle im Spiel enthaltenen Einheitenkarten und Kommandohalter seiner Fraktion heraus und legt sie außerhalb der Spielfläche an seinen Spielflächenrand.
5. **Einheiten zusammenbauen:** Jeder Spieler sucht alle im Grundspiel enthaltenen Figuren heraus, die auf seinen Einheitenkarten angegeben sind, und steckt sie in die Tableaus (siehe „Zusammenbau einer Einheit“ links). Jedes Tableau darf nur Figuren desselben Typs enthalten und alle Figuren einer Einheit müssen in dieselbe Richtung ausgerichtet sein.
6. **Einheiten platzieren:** Jeder Spieler platziert seine Einheiten ungefähr so, wie auf der Abbildung „Aufbau einer Ausbildungsschlacht“ auf der nächsten Seite angegeben.
7. **Vorrat vorbereiten:** Die Günst- und Verhängnismarker, Manamarker und Wundenmarker werden als getrennte Haufen neben der Spielfläche bereitgelegt. Sie bilden den Vorrat. Die beiden Kopien der Karte „Verlust der Disziplin“ werden aus dem Moralstapel entfernt (sie werden für die Ausbildungsschlacht nicht benötigt). Dann wird der Moralstapel gemischt und verdeckt zusammen mit dem Maßstab, den Bewegungsschablonen und Würfeln neben der Spielfläche bereitgelegt.
8. **Manamarker vorbereiten:** Der Daqan-Spieler nimmt die fünf Manamarker in die Hand, schüttelt sie und lässt sie neben der Spielfläche fallen, sodass eine zufällige Seite der Marker oben liegt. Sie werden für Magie benötigt, was später erläutert wird.

## Ziel des Spiels

**RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** ist ein kompetitives Spiel, bei dem jeder Spieler versucht mit seiner Armee den Sieg auf dem Schlachtfeld zu erringen. Das Ziel des Spiels ist es, bis zum Ende der achten Runde einen möglichst großen Teil der gegnerischen Armee zu zerstören. Das Spiel endet sofort, falls alle Einheiten eines Spielers zerstört sind.

### Abbildungen von Spielsituationen

In Abbildungen von Spielsituationen sind alle Einheiten mit einem farbigen Pfeil versehen, der zur Vorderkante der Einheit zeigt. Die Farbe des Pfeils zeigt an, zu welcher Fraktion die Einheit gehört: Blau für Daqan, violett für Waiqar.



Daqan-Einheit



Waiqar-Einheit

## Abbildung: Aufbau einer Ausbildungsschlacht



- A. Einheitenkarte und Kommandohalter für Kari Geisterjägerin
- B. Einheitenkarte und Kommandohalter für die Speerträger
- C. Einheitenkarte und Kommandohalter für den Runengolem
- D. Einheitenkarte und Kommandohalter für die Eidgebundene Kavallerie
- E. Rundenzähler
- F. Spielfläche

- G. Maßstab
- H. Einheitenkarte und Kommandohalter für die Wiederbelebten
- I. Einheitenkarte und Kommandohalter für den Aasreiter
- J. Einheitenkarte und Kommandohalter für Ardux Ix'Erebus
- K. Einheitenkarte und Kommandohalter für die Wiederbelebten Bogenschützen
- L. Gunst- und Verhängnismarker

- M. Manamarker
- N. Moralstapel
- O. Angriffswürfel
- P. Wundenmarker
- Q. Bewegungsschablonen

## Spielablauf

**RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** wird über acht Runden ausgetragen. Jede Spielrunde besteht aus drei Phasen, die von den Spielern in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden:

### Kommandophase

In der Kommandophase schmieden die Spieler Pläne für die aktuelle Runde, legen sich auf eine Strategie fest und entscheiden, welche Einheiten losmarschieren, sich sammeln oder den Feind angreifen sollen. Jede Einheit in **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** hat andere Fähigkeiten, die von ihrem speziellen Kommandohalter vorgegeben werden. Jeder Kommandohalter hat zwei Räder: ein **AKTIONSRAD** und ein **MODIFIKATORRAD**. Das Aktionsrad bestimmt, welche Aktionen eine Einheit durchführen kann, und das Modifikatorrad bietet verschiedene Optionen zur Modifikation der Aktionen. Jede **AKTION** und jeder **MODIFIKATOR** sind auf dem jeweiligen Rad als Symbol dargestellt.

In der Kommandophase wählen beide Spieler gleichzeitig und geheim eine Aktion und einen Modifikator für jede ihrer Einheiten aus, indem sie die beiden Räder des Kommandohalters so drehen, dass die gewünschte Aktion und der gewünschte Modifikator **nach oben zeigen**. Aktionen und Modifikatoren haben jeweils eine Kampfhaltung, die durch die Farbe ihres Symbols angezeigt wird. Die Kampfhaltung (die Farbe) von Aktion und Modifikator müssen übereinstimmen. Weiße Symbole stimmen mit allen Kampfhaltungen überein. Die Kampfhaltungen werden später erläutert.

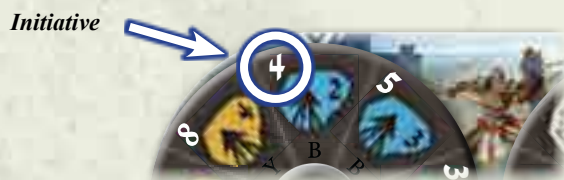


Nachdem ein Spieler Aktion und Modifikator ausgewählt hat, stellt er den Kommandohalter in die Nähe der zugehörigen Einheit auf die Spielfläche. Die Räder des Kommandohalters sollten dabei in seine Richtung zeigen, damit der Gegner sie nicht sehen kann.

Die Kommandophase endet, sobald die Kommandohalter für alle Einheiten auf der Spielfläche platziert worden sind und keiner der Spieler mehr Veränderungen an den von ihm ausgewählten Aktionen und Modifikatoren vornehmen möchte.

### Aktivierungsphase

In der Aktivierungsphase treten die Einheiten in Aktion und führen ihre Befehle aus, indem sie sich auf dem Schlachtfeld bewegen und den Feind angreifen. In der Aktivierungsphase aktivieren die Spieler ihre Einheiten. Dabei beginnen sie mit der Einheit mit der niedrigsten Initiative und fahren in aufsteigender Reihenfolge fort. Die **INITIATIVE** einer Einheit wird durch den weißen Zahlenwert oberhalb der ausgewählten Aktion angegeben.



### Platzierung des Kommandohalters



Nachdem er eine Aktion und einen Modifikator mit übereinstimmender Kampfhaltung ausgewählt hat, platziert der Daqan-Spieler seinen Kommandohalter in die Nähe der Speerträger-Einheit auf der Spielfläche. Die Räder zeigen dabei in seine Richtung.

Die Spieler handeln die Aktivierungsphase ab, indem sie laut die Initiativewerte in aufsteigender Reihenfolge aufrufen beginnend mit 1. Sobald ein Spieler eine Einheit mit der gerade aufgerufenen Initiative hat, aktiviert er sie, bevor die nächsthöhere Initiative aufgerufen wird. Falls mehrere Einheiten dieselbe Initiative haben, aktivieren die Spieler sie abwechselnd, wobei der Startspieler beginnt. Das Aufrufen der Initiative wird fortgesetzt, bis alle Einheiten aktiviert worden sind.

Beim **AKTIVIEREN** einer Einheit deckt der Spieler den Kommandohalter seiner Einheit auf, indem er ihn umkippt, sodass die Symbole nach oben zeigen. Dann handelt er die Effekte der ausgewählten Aktion und des gewählten Modifikators ab. Das bedeutet meistens, dass die Einheit sich bewegt oder angreift. In den folgenden Abschnitten dieser Spielregel werden alle Aktionen und Modifikatoren beschrieben. Nachdem alle Einheiten aktiviert worden sind, beginnt die Endphase.

### Endphase

In der Endphase wirft der Startspieler alle Marker aus dem Manavorrat wie unter dem Schritt „Manamarker vorbereiten“ beim Spielbau beschrieben. Der Manavorrat wird später erklärt. Nach dem Werfen der Marker aus dem Manavorrat dreht der Startspieler den Rundenzähler weiter, sodass die nächsthöhere Zahl erscheint. Diese Zahl zeigt die Nummer der nächsten Runde an. Dann gibt er den Rundenzähler an den anderen Spieler ab. In der folgenden Runde ist dieser der Startspieler. Nach der Weitergabe des Rundenzählers beginnt eine neue Runde mit der nächsten Kommandophase. Es werden weitere Runden gespielt, bis die Spieler entweder acht Runden abgeschlossen haben oder alle Einheiten eines Spielers vernichtet worden sind.

### Spieleieg

Das Spiel endet sofort, sobald alle Einheiten eines Spielers zerstört sind. Dieser Spieler scheidet aus und sein Gegner hat das Spiel gewonnen. Für die Ausbildungsschlacht gilt: Falls nach acht Runden kein Spieler auf diese Weise gewonnen hat, hat der Spieler gewonnen, der noch die meisten Tableaus auf der Spielfläche hat. Falls die Spieler gleich viele Tableaus übrig haben, endet das Spiel unentschieden.

## Aktionen

Aktionen stellen alle Handlungsoptionen dar, die eine Einheit auf dem Schlachtfeld hat: Vom Marschieren über die Vorbereitung einer gezielten Attacke und das Anfeuern einer schwer in Mitleidenschaft gezogenen Gruppe Soldaten bis hin zum Abschließen eines Pfeilregens. Jede Aktion, die einer Einheit zur Verfügung steht, wird durch ein Symbol auf dem Aktionsrad (links) auf ihrem Kommandohalter dargestellt. Sobald ein Spieler eine Einheit aktiviert, handelt er die Effekte der Aktion ab, die er für sie ausgewählt hat. Die Einheit, die gerade ihre Aktivierung abhandelt, ist die **AKTIVE EINHEIT**.



### Marsch und Manöver (Aktionen)

Mit den Aktionen Marsch (☞) und Manöver (☜) können Einheiten auf der Spielfläche bewegt werden. Diese zwei Aktionen erlauben es Einheiten, sich auf dem Schlachtfeld neu auszurichten oder sich in Nahkampfreichweite an den Gegner heranzubewegen. Mit der Aktion Marsch (☞) kann ein Spieler eine Einheit vorwärts und mit der Aktion Manöver (☜) in eine beliebige Richtung bewegen: vorwärts, rückwärts oder seitlich.

Die Entfernung, die eine Einheit beim Marsch oder Manöver zurücklegen muss, hängt von der **GESCHWINDIGKEIT** ab, die auf dem Rad als schwarzer Wert im Aktionssymbol angegeben ist.

Die Spieler bewegen ihre Einheiten mithilfe von Bewegungsschablonen. Die Bewegungsschablonen sind mit einem Symbol und einer Geschwindigkeit gekennzeichnet. Sobald eine Einheit eine Marsch- (☞) oder Manöveraktion (☜) durchführt, nimmt der Spieler die gerade Schablone mit der auf dem Rad angegebenen Geschwindigkeit zur Hand.



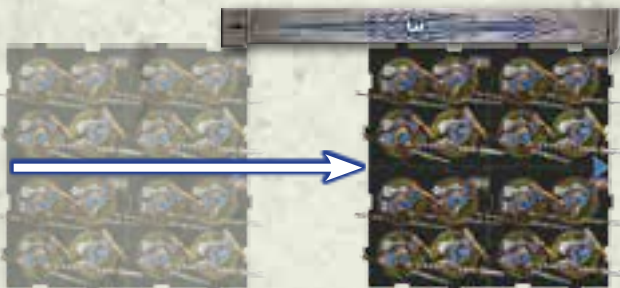
*Geschwindigkeit*

Jede Bewegungsschablone hat zwei **MARKIERUNGEN**. Die Markierung neben dem Identifikationssymbol der Schablone ist die **STARTMARKIERUNG** und die auf der anderen Seite die **ENDMARKIERUNG**.



*Gerade Bewegungsschablone mit Geschwindigkeit 3*

Ein Spieler bewegt eine Einheit, indem er die jeweilige Bewegungsschablone auf einer der beiden Seiten der Einheit so platziert, dass die Startmarkierung auf Höhe der Vorderkante der Einheit liegt. Dann hält der Spieler die Bewegungsschablone fest, damit sie nicht verrutscht, und bewegt die Einheit bis zur Endmarkierung an der Schablone entlang.



*Die Speerträger führen einen Marsch (☞) mit Geschwindigkeit 3 durch.*

## Bewegungsrichtung

Die Bewegungsrichtung einer Einheit hängt von der Aktion ab, die gerade abgehandelt wird. Sobald eine Marschaktion (☞) abgehandelt wird, muss die Startmarkierung der Bewegungsschablone an der Vorderkante der Einheit anliegen. Sobald eine Manöveraktion (☜) abgehandelt wird, darf die Startmarkierung der Bewegungsschablone an einer beliebigen Kante der Einheit anliegen.



*Die Wiederbelebten Bogenschützen führen ein Rückwärtsmanöver (☜) mit Geschwindigkeit 2 durch.*

## Hindernisse und Zusammenstöße

Bei ihrer Bewegung kann eine Einheit auf **HINDERNISSE** treffen. Mögliche Hindernisse sind das Gelände, andere Einheiten und die Ränder der Spielfläche. Falls sich eine Einheit bei ihrer Bewegung mit einem Hindernis überschneidet, erreicht die aktive Einheit nicht die Endposition, sondern wird so weit entlang der Bewegungsschablone zurückgeschoben, bis sie sich mit keinem Hindernis mehr überschneidet. Beim Verschieben der Einheit entlang der Bewegungsschablone wird die Vorderkante der Einheit rechtwinklig zur Kante der Schablone ausgerichtet. Sobald sich die Einheit nicht mehr mit einem Hindernis überschneidet, wird sie so platziert, dass sie das Hindernis berührt, das der Ausgangsposition der aktiven Einheit am Nächsten ist. So wird angezeigt, dass die sich bewegende Einheit mit dem Hindernis **ZUSAMMENGESTOSSEN** ist. Falls eine aktive Einheit mit einer **gegnerischen** Einheit zusammengestoßen ist, erhält die aktive Einheit 1 Panikmarker und richtet sich für den Nahkampf an der gegnerischen Einheit aus. Panik und das Ausrichten an Einheiten wird später erklärt.

### Zusammenstoß



1. Die Wiederbelebten führen einen Marsch (☞) mit Geschwindigkeit 3 aus und stoßen mit den Speerträgern zusammen.
2. Die Wiederbelebten erleiden 1 Panik und richten sich dann aus. Panik und das Ausrichten an Einheiten wird später erklärt.

Während Feinde und Gelände auf dem Schlachtfeld unnachgiebige Hindernisse sind, reagieren verbündete Einheiten auf die Bewegungen ihrer eigenen Truppen und versuchen sie durchzulassen. Eine Einheit kann sich durch verbündete Einheiten hindurchbewegen, solange sie sich bei ihrer Bewegung mit nicht mehr als einem Tableau jeder verbündeten Einheit überschneidet. Einheiten dürfen aber ihre Bewegung nicht so beenden, dass sie sich mit einer verbündeten Einheit oder einem Hindernis überschneiden würden.

### Bewegung durch eine verbündete Einheit hindurch

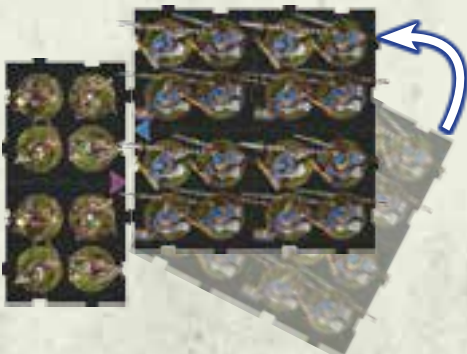


1. Die Eidgebundene Kavallerie führt einen Marsch (M) mit Geschwindigkeit 3 durch, würde dabei aber mit einem einzelnen Tableau der Speerträger zusammenstoßen.
2. Da die Einheiten miteinander verbündet sind und sich die Kavallerie am Ende ihrer Bewegung mit keinem Hindernis überschneidet, kann die Bewegung vollendet werden.

### Einheiten im Nahkampf

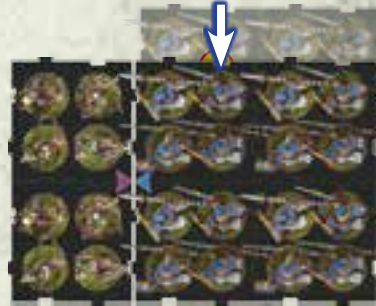
Eine häufig verwendete Kriegstaktik ist es, auf die Schlachtreihe des Feindes zuzustürmen und im Nahkampf möglichst viele Verluste anzurichten.

Sobald sich zwei nicht-verbündete Einheiten berühren, befinden sie sich im NAHKAMPF. Sobald Einheiten miteinander in einen Nahkampf verwickelt werden, RICHTET SICH die bewegende Einheit auf die gegnerische Einheit AUS, mit der sie zusammengestoßen ist. Zum Ausrichten wird die aktive Einheit um den Punkt gedreht, mit dem sie die feindliche Einheit berührt, bis die Vorderkante der aktiven Einheit zur Kante der feindlichen Einheit parallel ist.



*Die Speerträger sind mit den Wiederbelebten Bogenschützen zusammengestoßen und werden um die vordere Ecke gedreht, bis sich ihre Vorderkanten gegenseitig berühren.*

Dann verschiebt der Spieler, der die aktive Einheit kontrolliert, diese seitlich in eine beliebige Richtung, bis mindestens eines ihrer Tableaus vollständig an der feindlichen Einheit anliegt.



*Die Speerträger werden an den Wiederbelebten Bogenschützen entlang verschoben, bis sie an ihnen anliegen.*

Falls die Vorderkante der aktiven Einheit mit der Ecke einer feindlichen Einheit zusammenstößt, gibt es zwei mögliche Richtungen, in die sich die aktive Einheit drehen kann. Die Drehrichtung wird bestimmt, indem man den Maßstab so über die Einheit hält, dass die Aussparung am 1er-Ende des Maßstabes an der Berührungsecke anliegt.

Jetzt wird die Anzahl der Tableaus der sich bewegenden Einheit auf beiden Seiten des Maßstabes miteinander verglichen, wobei Tableaus, über die der Maßstab verläuft, nicht mitgezählt werden. Falls sich auf einer Seite mehr Tableaus befinden, muss die aktive Einheit so gedreht werden, dass sich diese Seite auf die feindliche Einheit zu dreht. Falls auf beiden Seiten gleich viele Tableaus liegen, entscheidet der Spieler, der die aktive Einheit kontrolliert, in welche Richtung die Einheit gedreht wird.

### Ausrichtung um eine Ecke



1. Die Speerträger stoßen mit einer Ecke der Wiederbelebten Bogenschützen zusammen, also wird der Maßstab auf diese Ecke angelegt.
2. Auf der rechten Seite des Maßstabes befinden sich zwei Speerträger-Tableaus, auf der linken keine, deshalb wird die Einheit so gedreht, dass sich die rechte Seite der Speerträger-Einheit auf die Wiederbelebten Bogenschützen zu dreht.

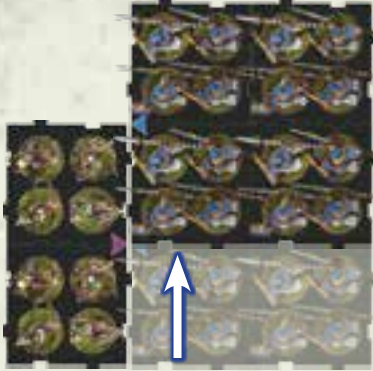


## Bewegung im Nahkampf

Eine Einheit, die sich im Nahkampf befindet, hat eine begrenzte Bewegungsfreiheit. Die folgenden Aktionen sind im Nahkampf eingeschränkt:

**Marsch:** Sobald eine Einheit, die sich im Nahkampf befindet, versucht einen Marsch (☞) durchzuführen, kann sie sich nicht bewegen. Die Aktion wird aufgehoben.

**Manöver:** Sobald eine Einheit, die sich im Nahkampf befindet, versucht ein Manöver (☞) abzuhandeln, kann sich die aktive Einheit entlang der Kante der feindlichen Einheit bewegen, solange sie sich am Ende der Manöveraktion noch mit dieser Einheit im Nahkampf befindet. Die aktive Einheit darf sich beim Manöver nicht so bewegen, dass sie einen Zusammenstoß verursacht.



*Die Speerträger führen im Nahkampf ein Manöver (☞) mit Geschwindigkeit 1 durch.*

Alternativ kann sich eine Einheit, die sich im Nahkampf befindet und ein Manöver (☞) abhandelt, **AUS DEM NAHKAMPF ZURÜCKZIEHEN**. Dazu führt die aktive Einheit die Aktion Manöver (☞) nach den normalen Regeln durch, nur dass sie sich direkt von der feindlichen Einheit, mit der sie sich bis dahin im Nahkampf befunden hat, wegbewegt. Danach erhält die aktive Einheit einen Panikmarker. Panik wird später erklärt.



*Die Wiederbelebten Bogenschützen führen ein Manöver (☞) mit Geschwindigkeit 2 durch, um sich aus dem Nahkampf zurückzuziehen, und erhalten einen Panikmarker.*

## Neuformierung (Aktion)

Wenn sich die Lage auf dem Schlachtfeld ändert, kann es erforderlich sein, dass sich eine Einheit schnell neu formiert. Mit der Aktion Neuformierung (☞) kann eine Einheit in eine andere Richtung gedreht werden. Der Spieler muss die Einheit dazu um ihren Mittelpunkt drehen. Da bei Einheiten mit mehreren Tableaus verschiedene Formen vorkommen, kann sich der Mittelpunkt von Einheit zu Einheit unterscheiden.

### Neuformierung im Nahkampf

Sobald eine Einheit, die sich im Nahkampf befindet, eine Neuformierung (☞) abhandelt, kann sie ihre Ausrichtung zu der Einheit ändern, mit der sie im Nahkampf ist. Statt sie um den Mittelpunkt der gesamten Einheit zu drehen, kann sie um den Mittelpunkt eines beliebigen Tableaus gedreht werden. Nachdem die aktive Einheit auf diese Weise ihre Richtung geändert hat, muss sie weiterhin mit denselben Einheiten wie vorher im Nahkampf befinden und an ihnen anliegen. Der Spieler darf keine Position wählen, bei der die Einheit neue Einheiten oder Hindernisse berührt.

### Neuformierung und Hindernisse

Falls das Drehen einer Einheit dazu führen würde, dass sie mit einem Hindernis zusammenstößt, darf der Spieler sie hochheben und mit einer neuen Richtung auf die Spielfläche stellen. Ihr Mittelpunkt muss dabei auf derselben Position bleiben und sie darf sich in der neuen Position nicht mit irgendwelchen Hindernissen überschneiden.

### Neuformierung und Hindernisse



1. Die Eidgebundene Kavallerie führt eine Neuformierung (☞) durch, bei der sie mit dem Felsvorsprung zusammenstoßen würde.



2. Der Spieler hebt die Einheit hoch, dreht sie so, dass sie sich nicht mit dem Hindernis überschneidet, und setzt sie dann wieder ab.



## Nahkampfangriff und Fernkampfangriff (Aktionen)

Nachdem die Truppen in Position gebracht worden sind, heißt es **Attacke!** Eine Einheit kann einen Angriff entweder mit der Nahkampf- (♣) oder der Fernkampffaktion (♠) durchführen. Eine Einheit, die einen Angriff durchführt, ist der **ANGREIFER**. Um einen Angriff durchzuführen, wählt der Angreifer eine feindliche Einheit, die angegriffen werden soll. Die gewählte Einheit ist der **VERTEIDIGER**. Falls der Angreifer einen Nahkampfangriff durchführt, müssen sich Angreifer und Verteidiger miteinander im Nahkampf befinden. Falls der Angreifer einen Fernkampfangriff durchführt, muss sich der Verteidiger in Reichweite 1–5 und in Sichtlinie befinden. Reichweite und Sichtlinie werden später erklärt. Ein Fernkampfangriff darf nicht durchgeführt werden, solange man sich mit einem Feind im Nahkampf befindet. Falls eine Aktion nicht durchgeführt werden kann, wird sie aufgehoben.

Jede Einheitenkarte verfügt über ein oder mehrere **ANGRIFFSPROFILE**. Ein Angriffsprofil gibt die Zahl und Farbe der Würfel an, mit denen ein Angreifer bei einem Angriff würfelt. Vor jedem Angriffsprofil steht entweder das Nahkampf- (♣) oder Fernkampfsymbol (♠).



Angriffsprofil  
Fernkampf

Angriffsprofil  
Nahkampf

Der Angreifer wählt das Angriffsprofil auf seiner Einheitenkarte, das der Art des Angriffs entspricht (Nahkampf oder Fernkampf), die er durchführt. Dann wirft er eine Anzahl an Würfeln, die in Farbe und Anzahl dem gewählten Angriffsprofil entsprechen. Nachdem die Würfel geworfen worden sind, gibt der Angreifer die gewürfelten Symbole wie folgt aus:

**Treffer (★):** Für jeden Treffer (★), den der Angreifer ausgibt, erleidet der Verteidiger Schaden und eventuell Wunden (wird später erklärt).

**Energie (⚡):** Der Angreifer kann Energie (⚡) ausgeben, um Energiefähigkeiten auf seiner Einheitenkarte zu aktivieren. Vor jeder dieser Fähigkeiten ist die Anzahl Energie (⚡) angegeben, die ausgegeben werden muss, um die Fähigkeit zu aktivieren. Eine Fähigkeit kann mehrfach aktiviert werden, falls der Angreifer genügend Energie (⚡) zur Verfügung hat, die er ausgeben kann. Jedes (⚡)-Symbol kann nur ein Mal ausgegeben werden.

**Todesstoß (☠):** Für jeden Todesstoß (☠), der ausgegeben wird, erleidet der Verteidiger eine Wunde, ungeachtet seines Verteidigungswertes. Dieses Symbol gibt es nur auf dem weißen Würfel.

**Moral (⊙):** Am Ende des Angriffs muss der Verteidiger eine Moralprobe mit einem Schwierigkeitsgrad abhandeln, welcher der Anzahl der ausgegebenen Moral (⊙) entspricht. Moralproben werden später erklärt.

**Genauigkeit (⊗):** In der Ausbildungsschlacht wird Genauigkeit (⊗) ignoriert.

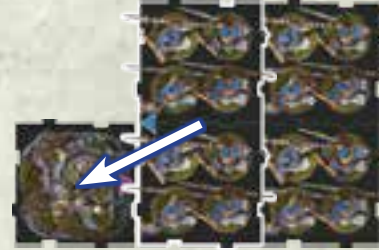
## Präzise

Die Einheitenkarte Kari Geisterjägerin verfügt über die Fähigkeit Präzise, die einen Aspekt des Angriffs betrifft, der in der Ausbildungsschlacht nicht erklärt wird. Daher wird diese Regel zunächst ignoriert.

## Schaden

Bei einem Angriff fügt der Angreifer den Figuren des Verteidigers für jeden Treffer (★), den er ausgibt, **SCHADEN** zu. Die Höhe des Schadens, der pro Treffer zugefügt wird, entspricht der **BEDROHUNG**, die durch den Angriffstyp bestimmt wird, wie im Folgenden erläutert:

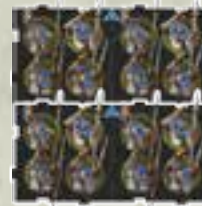
**Nahkampfangriff:** Sobald ein Nahkampfangriff durchgeführt wird, entspricht die Bedrohung der Anzahl der Tableaus des Angreifers an der Kante, die den Verteidiger berührt.



Die Speerträger haben zwei Tableaus an der Kante, die Ardu berührt, daher fügt jeder Treffer (★) 2 Schaden zu.

**Fernkampfangriff:** Sobald ein Fernkampfangriff durchgeführt wird, entspricht die Bedrohung des Angreifers der Anzahl der Tableaus, die seine Vorderkante bilden (in seiner vorderen Schlachtreihe).

## Schlachtreihen



Vordere Schlachtreihe

Hintere Schlachtreihe

Jede Einheit besteht aus einer oder mehreren **SCHLACHTREIHEN**. Eine Schlachtreihe ist eine horizontale Reihe aus miteinander verbundenen Tableaus einer Einheit. Die Reihe aus Tableaus an der Vorderkante einer Einheit ist ihre **VORDERE SCHLACHTREIHE** und die Reihe an ihrer Rückseite ist ihre **HINTERE SCHLACHTREIHE**.

Der Angreifer weist einzelnen Figuren Schaden zu, einer nach der anderen. Schaden wird durch Zuweisung verbraucht und kann nicht noch einmal zugewiesen werden. Jede Figur verfügt über einen **VERTEIDIGUNGSWERT**, der auf ihrer Einheitenkarte angegeben ist. Sobald einer Figur so viel Schaden zugewiesen wird, wie ihrem Verteidigungswert entspricht, erleidet sie 1 Wunde. Sobald eine Figur eine bestimmte Anzahl Wunden erleidet, wird sie von ihrem Tableau entfernt. Wunden werden auf der nächsten Seite erklärt.



Verteidigung

Falls alle Figuren eines Tableaus entfernt worden sind, wird es von seiner Einheit abgetrennt und aus dem Spiel entfernt. Falls alle Tableaus einer Einheit entfernt worden sind, ist die Einheit **VERNICHTET**.

Sobald der Angreifer den Figuren Schaden zuweist, muss er zuerst Figuren in der hinteren Schlachtreihe wählen. Sollte der übrige Schaden niedriger als der Verteidigungswert einer Figur sein, wird dieser Schaden ignoriert.

## Wunden

Jedes Mal wenn einer Figur (wie im vorigen Abschnitt erklärt) Schaden in Höhe ihres Verteidigungswertes zugewiesen wird, erleidet sie 1 **WUNDE**. Die Anzahl der Wunden, die eine Figur erleiden kann, ist auf ihrer Einheitenkarte durch eine Zahl rechts neben dem Verteidigungswert angegeben. Dies ist die **WUNDSCHWELLE** der Figur. Sobald eine Figur so viele Wunden erlitten hat, wie ihrer Wundschwelle entspricht, wird sie von ihrem Tableau entfernt. Die meisten Figuren haben eine Wundschwelle von 1.



Wundschwelle

Falls die Wundschwelle einer Figur höher als 1 ist, kann der Angreifer ihr weiter Schaden in Höhe ihres Verteidigungswertes zuweisen, um ihr weitere Wunden zuzufügen. Die Spieler verwenden Wundenmarker, um nachzuzuziehen, wie viele Wunden eine Figur erlitten hat. Sobald eine Figur eine Wunde erleidet, wird ein Wundenmarker neben sie auf die Spielfläche gelegt.



Wundenmarker

## Reichweite und Sichtlinie

Sobald ein Fernkampfangriff durchgeführt wird, muss der Angreifer eine verteidigende Einheit wählen, die sich in seiner **SICHTLINIE** befindet. Um dies zu bestimmen, legt der Spieler den Maßstab mit dem 1er-Ende an einer beliebigen Stelle der Vorderkante der angreifenden Einheit an und zielt dann mit dem Maßstab auf eine beliebige Stelle der verteidigenden Einheit. Falls der Maßstab die verteidigende Einheit an irgendeinem Punkt berühren kann, ohne dass er dabei über eine andere Einheit oder ein Geländeteil verläuft, ist der Verteidiger in der Sichtlinie des Angreifers.

Beim Bestimmen der Sichtlinie muss sich der Maßstab innerhalb des **SCHUSSWINKELS** der angreifenden Einheit befinden. Der Schusswinkel einer Einheit ist eine Fläche, die von den gedachten Verlängerungen der Schusswinkellinien auf der Einheit begrenzt wird. Es müssen immer die Schusswinkellinien an den beiden vorderen Ecken der Einheit verwendet werden.



Der Abschnitt des Maßstabes mit der niedrigsten Zahl, der sich noch in einer gültigen Sichtlinie mit den Tableaus des Verteidigers überschneidet, gibt die **REICHWEITE** zwischen den Einheiten an. Um einen Fernkampfangriff durchzuführen, muss der Verteidiger in Reichweite 5 oder näher sein.

## Moralprobe

Angriffe und andere Spieleffekte können dazu führen, dass eine Einheit eine **MORALPROBE** erleidet. Sobald eine Einheit eine Moralprobe erleidet, zieht der **Gegner** der Einheit so viele Karten vom Moralstapel, wie der **SCHWIERIGKEIT** der Moralprobe entspricht. Bei einem Angriff entspricht die Schwierigkeit der Anzahl der Moralsymbole (☉), die der Angreifer ausgibt. Bei anderen Spieleffekten ist die Schwierigkeit der Probe ausdrücklich angegeben.

Nachdem ein Spieler Karten vom Moralstapel gezogen hat, wählt er 1 davon, um sie abzuhandeln. Jede Moralkarte enthält eine Anzahl Moralsymbole. Um die Moralkarte abzuhandeln, muss die Schwierigkeit der Moralprobe genauso hoch oder höher sein als die Anzahl der Moralsymbole auf der Karte. Falls die Schwierigkeit einer Moralprobe niedrig ist, ist es möglich, dass eine Moralkarte nicht abgehandelt werden kann.

Der Effekt einer abgehandelten Moralkarte muss auf die Einheit zielen, welche die Moralprobe erleidet. Nachdem die Effekte der gewählten Karte abgehandelt worden sind, werden alle gezogenen Moralkarten abgelegt.

Nachdem ein Fernkampfangriff durchgeführt worden ist, erleidet jede mit dem Angreifer verbündete Einheit, die sich mit dem Verteidiger im Nahkampf befindet, eine Moralprobe mit Schwierigkeit 1.

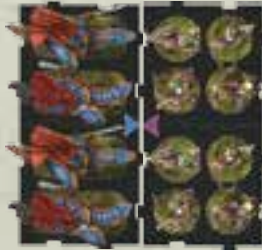
## Reichweite und Sichtlinie bestimmen

Die Wiederbelebten Bogenschützen decken eine ☉-Aktion auf. Der Spieler ermittelt mithilfe des Maßstabes die Sichtlinie zum Feind.

1. Kari Geisterjägerin ist nicht in der Sichtlinie der Wiederbelebten Bogenschützen, weil sie sich nicht im Schusswinkel befindet.
2. Die Eidgebundene Kavallerie befindet sich außerhalb der Reichweite der Wiederbelebten Bogenschützen.
3. Der Runengolem befindet sich nicht in der Sichtlinie der Wiederbelebten Bogenschützen, weil sich keine Sichtlinie zu dieser Einheit ziehen lässt, die nicht durch ein Hindernis verläuft.
4. Die Speerträger befinden sich in der Sichtlinie der Wiederbelebten Bogenschützen und sind in Reichweite. Sie sind das einzige mögliche Ziel für diesen Angriff.

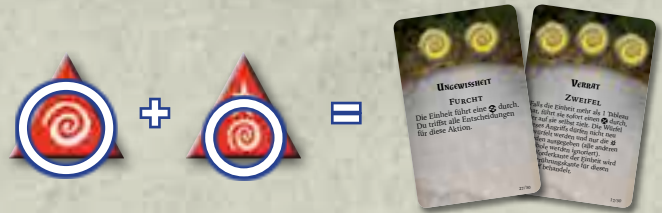


## Einen Angriff abhandeln



1. Eine Einheit der Eidgebundenen Kavallerie ist im Nahkampf mit einer Einheit der Wiederbelebten Bogenschützen. Der Daqan-Spieler deckt für die Eidgebundene Kavallerie einen Nahkampfangriff (⚔) mit dem Modifikator ✨ auf. (Durch den Modifikator ✨ wird dem Würfelergebnis ein Treffer (★) hinzugefügt. Dieser und alle anderen Modifikatoren werden später erklärt.)

5. Wiederbelebte Bogenschützen haben einen Verteidigungswert von 1, also entfernt der Waiqar-Spieler 1 Figur für jeden der 4 Schaden. Dadurch entsteht ein leeres Tableau, weshalb der Waiqar-Spieler das Tableau entfernt.



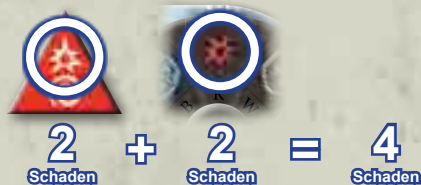
2. Der Daqan-Spieler nimmt sich die Würfel, die im Angriffsprofil der Eidgebundenen Kavallerie angegeben sind, und würfelt. Ergebnis: 1 Moralsymbol (⊙) auf einem der roten Würfel, 1 Treffer- (★) und 1 Moralsymbol (⊙) auf dem anderen und 2 Energiesymbole (⚡) auf dem blauen Würfel.

6. Der Daqan-Spieler gibt die 2 Moralsymbole (⊙) aus, um 2 Moral-karten zu ziehen. Da die Karte „Verrat“ mehr Moralsymbole hat, als der Schwierigkeit der Probe entspricht, wählt der Daqan-Spieler die Karte „Ungewissheit“, die er abhandelt.



3. Der Daqan-Spieler gibt 2 Energiesymbole (⚡) aus, um die Fähigkeit der Eidgebundenen Kavallerie zu aktivieren: Die Einheit erhält 1 Inspirationsmarker.



7. Die gewählte Karte zwingt die Wiederbelebten Bogenschützen dazu, eine Aktion Neuformierung (⊗) durchzuführen. Der Daqan-Spieler wählt, dass die Wiederbelebten Bogenschützen um 180 Grad gedreht werden.



4. Es gibt zwei Treffersymbole (★), eins auf einem Würfel und eins auf dem Modifikatorrad. Jeder Treffer (★) verursacht 2 Schaden, weil die Eidgebundene Kavallerie zwei Tableaus in ihrer vorderen Schlachtreihe hat. Der Daqan-Spieler gibt beide Treffersymbole (★) aus und verursacht 4 Schaden bei den Wiederbelebten Bogenschützen.

## Sammeln (Aktion)

Die Schlacht kann durch die unzähligen Gefahren an der Moral der Truppen zehren. Besondere Führungspersönlichkeiten können diese jedoch wiederherstellen und ihre Truppen so zu weiteren tapferen Taten anspornen.

Eine Einheit kann die Aktion Sammeln () verwenden, um eine beliebige Anzahl Verhängnismarker abzulegen. Die Bedeutung von Verhängnis wird weiter unten erklärt. Falls eine Einheit die Aktion Sammeln () durchführt, aber kein Verhängnis hat, erhält sie einen Inspirationsmarker.

### Gunst und Verhängnis

Gunst und Verhängnis stehen für die Effekte einer Schlacht, die auf eine Armee wirken und über bloße Verluste hinausgehen. Einheiten erhalten Gunst- und Verhängnismarker durch verschiedene Effekte. Jede Gunst und jedes Verhängnis wird durch einen Marker dargestellt. Sobald eine Einheit eine Gunst oder ein Verhängnis erhält, wird der entsprechende Marker aus dem Vorrat genommen und neben die Einheit auf das Spielfeld platziert. Eine Einheit kann eine beliebige Anzahl Gunst- und/oder Verhängnismarker haben.

Eine **GUNST** hat positive Auswirkungen auf Einheiten, ein **VERHÄNGNIS** negative. Um den Effekt einer Gunst oder eines Verhängnisses abzuhandeln, gibt der Spieler den entsprechenden Marker aus, indem er ihn zurück in den Vorrat legt. Die Spieler geben Gunstmarker ihrer eigenen Einheiten und Verhängnismarker von gegnerischen Einheiten aus.

Für jede Gunst und jedes Verhängnis gelten bestimmte Regeln für den Zeitpunkt, zu dem der Marker ausgegeben werden kann, und für seinen Effekt, wie im Folgenden erläutert:

#### Gunst





**Inspiration:** Bevor der Kommandohalter einer Einheit mit einem Inspirationsmarker aufdeckt wird, kann sein Besitzer den Marker ausgeben, um ein Verhängnis von der Einheit zu entfernen.

#### Verhängnis




**Pesthauch:** Sobald eine Einheit, die einen Pesthauch-Marker hat, einen Angriff durchführt, kann der Gegner diesen Marker vor dem Würfelwurf ausgeben. Der Angreifer entfernt dann 1 Würfel seiner Wahl von dem Angriff.



**Bewegungsunfähig:** Sobald eine Einheit, die einen Bewegungsunfähig-Marker hat, eine Marsch- () oder Manöveraktion () auf ihrem Kommandohalter aufdeckt, kann der Gegner diesen Marker ausgeben. Die Aktion wird aufgehoben und die Aktivierungsphase geht mit der Aktivierung der nächsten Einheit in der Reihenfolge der Initiative weiter.






**Panik:** Sobald eine Einheit, die einen Panikmarker hat, eine Moralprobe erleidet, kann der Marker dafür ausgegeben werden, die Schwierigkeit der Probe um 1 zu erhöhen. Sobald die Einheit bei einem Angriff die Verteidigereinheit ist, kann der Marker alternativ dafür ausgegeben werden, um die Einheit eine Moralprobe erleiden zu lassen, deren Schwierigkeit der Anzahl der ausgegebenen Panikmarker und Moralsymbole () entspricht.



**Betäubt:** Sobald eine Einheit, die einen Betäubt-Marker hat, ihren Kommandohalter aufdeckt, kann der Gegner den Marker dafür ausgeben, die Effekte des Modifikators aufzuheben. Die Einheit kann trotzdem ihre Aktion abhandeln.

## Fertigkeit (Aktion)


Viele magische Geschöpfe und Soldaten mit einer besonderen Ausbildung haben Fertigkeiten, die über die anderen Aktionen hinausgehen. Daher verfügen die meisten Einheiten über die Aktion Fertigkeit (). Diese Aktion erlaubt es einer Einheit, eine Fertigkeit auf ihrer Karte abzuhandeln, vor der das Fertigkeitssymbol () steht.

Runengolems und Aasreiter sind die einzigen Einheiten in der Ausbildungsschlacht, die eine solche Fertigkeit besitzen. Andere Einheiten haben zwar das Fertigkeitssymbol () auf ihrem Rad, aber keine von einer Fertigkeit abhängige Fertigkeit auf ihrer Karte. Im normalen Spiel können solche Einheiten ihre Fertigkeitssymbole für Aufwertungskarten verwenden. In der Ausbildungsschlacht kommen sie nicht zum Einsatz.


### Kartentext und Fähigkeiten

Jede Einheit hat besondere Fähigkeiten, die in Textform auf ihrer Einheitenkarte beschrieben werden. Diese Fähigkeiten stehen für mächtige und einzigartige Möglichkeiten dieser Einheit, die über die Aktionen auf ihrem Rad hinausgehen. Der Text auf der Einheitenkarte beschreibt ihre Effekte. Vor manchen Fähigkeiten steht eines der folgenden Symbole, die bestimmen, wann die Fähigkeit verwendet werden kann. Falls eine Fähigkeit kein Symbol hat, beschreibt der Text, wann sie verwendet werden kann.









Jeder Text, der einem Nahkampfsymbol () folgt, kann verwendet werden, sobald die Einheit einen Nahkampfangriff durchführt.



Jeder Text, der einem Fernkampfsymbol () folgt, kann verwendet werden, sobald die Einheit einen Fernkampfangriff durchführt.



Sobald eine Einheit eine Fertigungsaktion () durchführt, kann sie eine Fertigkeit abhandeln, vor der ein -Symbol steht.

: Falls vor einer Fähigkeit 1 oder mehrere -Symbole stehen, kann der Angreifer Energiesymbole ausgeben, um die Fähigkeit zu aktivieren. Energiefähigkeiten haben immer auch das Nahkampf- () oder Fernkampfsymbol () .



## Modifikatoren

Modifikatoren erlauben Einheiten ihre gewählte Aktion zu modifizieren, was ihnen mehr taktische Flexibilität verleiht oder ihnen im entscheidenden Moment einen Bonus verschafft. Jeder Modifikator, der einer Einheit zur Verfügung steht, wird durch ein Symbol auf dem Modifikatorrad (rechts) des Kommandohalters der Einheit dargestellt.

Sobald eine Einheit aktiviert wird und ihre Aktion durchführt, ändert der Modifikator die Art und Weise, wie die Aktion abgehandelt wird, oder gewährt einen bestimmten Bonus. Die genauen Regeln für jeden Modifikator werden in diesem Abschnitt beschrieben.

Jede Aktion und jeder Modifikator hat eine **KAMPFHALTUNG**, die durch die Farbe des Aktions- und des Modifikatorsymbols dargestellt wird. Um einen Modifikator abhandeln zu können, muss seine Kampfhaltung (seine Farbe) mit der Kampfhaltung der ausgewählten Aktion übereinstimmen. Falls die Farben nicht übereinstimmen, darf die Einheit nur die Aktion abhandeln und der Modifikator wird ignoriert. **Falls der Modifikator weiß ist, stimmt seine Kampfhaltung mit allen Kampfhaltungen überein.**

## Bewegungsmodifikatoren



Bewegungsmodifikatoren erlauben es Einheiten, bei den Aktionen Marsch (♁) und Manöver (♂) auf dem Schlachtfeld zu manövrieren und dem Feind entgegenzustürmen. Es gibt vier Bewegungsmodifikatoren: Sturmangriff (♁), Drehung (♂), Drehung mit Sturmangriff (♁♂) und Wende (♂). Diese Modifikatoren erlauben es dem Spieler, eine andere Bewegungsschablone zu verwenden, sobald seine Einheit eine Marsch- (♁) oder Manöveraktion (♂) durchführt.

Falls ein Bewegungsmodifikator eine Drehung (♂) oder Wende (♂) anzeigt, verwendet der Spieler entsprechend eine Dreh- (♂) bzw. Wende-Schablone (♂), sobald er die Bewegung seiner Einheit durchführt. Dabei darf der Spieler die Schablone an eine beliebige der beiden Seiten seiner Einheit anlegen und sie so nach links oder rechts drehen.

Bei manchen Bewegungsmodifikatoren ist bei dem Symbol ein Geschwindigkeitswert angegeben. Die Geschwindigkeit eines Modifikators ändert die Geschwindigkeit der gewählten Aktion. Vor der Geschwindigkeit eines Modifikators steht immer ein Plus oder ein Minus. Geschwindigkeiten mit einem Plus werden zur Geschwindigkeit der gewählten Aktion addiert, Geschwindigkeiten mit einem Minus werden abgezogen.

Nachdem die Geschwindigkeit einer Aktion modifiziert worden ist, verwendet der Spieler die Bewegungsschablone, die der Art und der Geschwindigkeit der Bewegung entspricht. Falls die Bewegungsgeschwindigkeit 0 oder weniger beträgt, kann sich die Einheit bei ihrer Aktivierung nicht bewegen.

Manche Bewegungsmodifikatoren ermöglichen einer Einheit einen Sturmangriff. In diesem Fall enthält das Symbol des Modifikators ein Sturmangriffssymbol (siehe Abbildung rechts).

Ein Sturmangriffmodifikator erlaubt es der aktiven Einheit, mit einer feindlichen Einheit zusammenzustößen, ohne einen Panikmarker zu erhalten. Zusätzlich kann die aktive Einheit nach der Bewegung eine Nahkampfangriffssaktion ausführen. Falls die aktive Einheit bei einem Sturmangriff **nicht mit einer feindlichen Einheit zusammenstößt**, erhält die aktive Einheit 1 Panikmarker.



Modifikator-  
geschwindigkeit



Symbol für  
Drehung mit  
Sturmangriff

## Abwehrmodifikator



Sobald eine Einheit voraussieht, dass sie einem verheerenden Angriff ausgesetzt sein wird, kann sie versuchen diesen durch Einnehmen einer Abwehrhaltung abzuschwächen. Der Abwehrmodifikator (♁) erhöht den Verteidigungswert der Einheit um den Wert, der im Modifikatorsymbol angegeben ist. Der erhöhte Verteidigungswert der Einheit gilt, sobald der Kommandohalter der Einheit aufgedeckt wird, und bleibt bis zum Ende der Runde erhalten.

## Verbesserungsmodifikator



Die Soldaten einer Einheit können sich koordinieren und einen gezielteren oder wilderen Angriff durchführen, sobald die Lage auf dem Schlachtfeld dies erfordert, indem sie einen Verbesserungsmodifikator verwenden. Für jedes Würfelsymbol im Spiel gibt es einen entsprechenden Verbesserungsmodifikator. Einheiten können die Verbesserungsmodifikator-Symbole beim Abhandeln eines Angriffs genauso ausgeben, als ob sie Würfelsymbole wären.

## Bonusaktionsmodifikator

Durch Einsatz von Bonusaktionsmodifikatoren können Truppen in kurzer Zeit mehr erreichen. Diese Modifikatoren sind Aktionen, die sich auf dem Modifikatorrad statt auf dem Aktionsrad befinden. Um einen Bonusaktionsmodifikator abzuhandeln, führt eine Einheit die Aktion auf dem Modifikatorrad unmittelbar nach dem Abhandeln der Aktion auf ihrem Aktionsrad durch.

## Magie

In **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** sind Zauberkräfte sehr mächtig, aber auch unberechenbar. Magie wird durch einen **MANAVORRAT** aus fünf Manamarkern dargestellt, welche die Spieler vor Spielbeginn und in der Endphase jeder Runde werfen. Ein Spieler nimmt die fünf Manamarker in die Hand, schüttelt sie und lässt sie neben die Spielfläche fallen, sodass sie zufällig auf der einen oder anderen Seite zu liegen kommen.

Auf jeder Seite eines Manamarkers sind ein oder mehrere Symbole zu sehen, die magische Runen darstellen. Die großen Runen auf dem Marker sind die **AKTIVEN RUNEN** dieser Seite des Markers, die kleineren zeigen an, welche Runen sich auf der anderen Seite des Markers befinden.



Aktive  
Rune

Runen auf der  
anderen Seite

Manamarker

Jede Rune gehört zu einem der folgenden Magietypen: instabiles Mana (♁), stabiles Mana (♂) und natürliches Mana (♂). Jeder Magietyp hat einen Wert, der sich während des Spielverlaufs ändert. Der Wert entspricht der Anzahl der aktiven Runen dieses Typs im Manavorrat. Erscheint ein Runensymbol in einem Regel-, Karten- oder einem anderen Komponententext, hat es diesen Wert. Wenn zum Beispiel eine Einheit durch eine Fähigkeit ♁ Schaden erleiden soll und im Manavorrat gerade vier aktive ♁-Runen sind, erleidet die Einheit 4 Schaden.

## STOPP!

Nun sind alle Regeln bekannt, die man zum Spielen der Ausbildungsschlacht benötigt. Während des Spiels kann man die Übersichtskarten und die Tabelle auf der Rückseite dieser Spielregel verwenden, um Regeln nachzuschlagen.

Nach dem Spiel sollte man den Abschnitt „Erweiterte Regeln“ ab Seite 15 lesen.

# Erweiterte Regeln

Nach der Ausbildungsschlacht sind die Spieler bereit die restlichen Regeln von **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** zu erlernen. Dazu gehören die Wahl von Aufstellungs- und Zielkarten, der Einsatz von Gelände auf dem Schlachtfeld, das Erstellen von Armeen und die Berechnung von Siegpunkten am Ende des Spiels.

## Wertung

Meistens erringt man den Sieg nicht durch die völlige Vernichtung des Feindes, was den Erfolg aber nicht schmälert. Falls nach acht Runden kein Spieler gewonnen hat, berechnet jeder Spieler seine **WERTUNG** – der Spieler mit der höchsten Wertung hat gewonnen.

Die Wertung eines Spielers entspricht dem Gesamt-Punktwert von allem, was in seiner Armee übrig geblieben ist.

Der Punktwert einer Einheit wird wie folgt bestimmt: Zunächst wird die Anzahl der verbleibenden Tableaus gezählt. Dann wird in der Tabelle auf der Rückseite der Einheitenkarte nachgesehen, welcher Punktwert der Anzahl der Tableaus entspricht. Falls es in der Tabelle keine Spalte für die genaue Anzahl von aktuell in der Einheit verbliebenen Tableaus gibt, wird die Tableaunzahl auf die nächstniedrigere in der Tabelle angegebene Zahl abgerundet. Falls weniger Tableaus übrig sind als die niedrigste in der Tabelle angegebene Zahl, hat die Einheit einen Punktwert von 0.

Anzahl der Tableaus      Punktwert

Die Tabelle zeigt die Punktwerte basierend auf der Anzahl der verbleibenden Tableaus. Ein Pfeil zeigt auf die Spalte 'Anzahl der Tableaus' und ein anderer auf die Spalte 'Punktwert'. Die Tabelle enthält folgende Daten:

Tableaus	Kosten	Verfügbare Aufwertungen
2	18	
4	30	
6	40	
9	59	

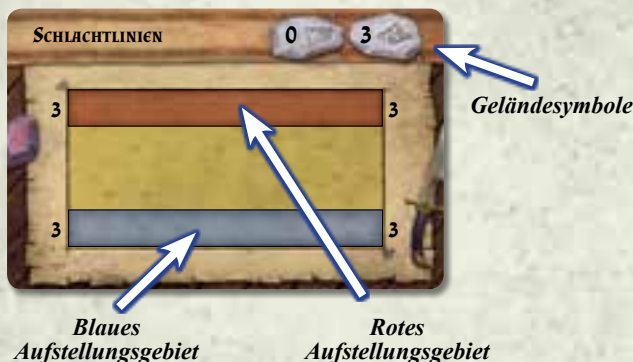
Aufwertungskarten und Ziele werden ebenfalls zur Wertung eines Spielers addiert. Beides wird später in diesem Abschnitt erklärt.

## Aufstellungs- und Zielkarten

Aufstellungs- und Zielkarten bestimmen die Voraussetzungen und Ziele jeder Schlacht, geben ihr eine Hintergrundgeschichte und beeinflussen die Spieler in ihrer Strategie. Bei jedem Spiel wird eine Aufstellungskarte und eine Zielkarte verwendet. Die Karten werden während des Aufbaus gewählt, wie in den Regeln zum Aufbau auf Seite 4 des Referenzhandbuches erklärt.

### Aufstellungskarten

Jede Aufstellungskarte zeigt die jeweiligen **AUFSTELLUNGSGBIETE** für die beiden Spieler. Es gibt rot und blau markierte Gebiete.



Die Aufstellungsgebiete zeigen an, wo die Spieler zu Spielbeginn ihre Einheiten aufstellen dürfen. Die Spieler markieren die Grenzen ihrer jeweiligen Aufstellungsgebiete durch das Platzieren von Aufstellungsmarkern an den Ecken der Aufstellungsgebiete, die auf der Karte angegeben sind. Alle auf der Aufstellungskarte angegebenen Maße werden mit dem Maßstab im rechten Winkel zu einem Spielflächenrand ausgemessen.

Die Aufstellungskarten geben auch die Anzahl und die Art der Geländeteile an, die für das Spiel verwendet werden. Gelände wird später erklärt.

### Aufstellungsmarker platzieren



1. Der Spieler wählt die Karte Vorsichtige Annäherung.
2. Für das erste Aufstellungsgebiet platziert er einen Aufstellungsmarker entsprechend den angegebenen Abmessungen so, dass die Pfeile auf dem Marker an den begrenzenden Kanten des Aufstellungsgebietes entlang auf die Spielflächenränder zeigen und ein Rechteck abteilen.

### Zielkarten

Jede Zielkarte gibt besondere Spielregeln an und ermöglicht es den Spielern, weitere Siegpunkte zu sammeln. Es ist wichtig, dass beide Spieler vor Spielbeginn die Zielkarte lesen. Sobald eine Zielkarte angibt, dass ein Spieler einen Zielmarker erhält, bedeutet dies, dass sich derjenige Spieler einen Zielmarker nimmt und vor sich ablegt. Der Zielmarker wird dem Vorrat entnommen, es sei denn, es ist etwas anderes angegeben.

Am Ende des Spiels werden die Zielmarker, welche die Spieler erhalten haben, zu ihrer Wertung hinzugezählt. Der Punktwert jedes Markers ist in der oberen rechten Ecke der Zielkarte angegeben.



Falls eine Zielkarte einen „Aufbau“-Abschnitt enthält, handeln die Spieler die darin enthaltenen Anweisungen im Schritt „Ziele abhandeln“ des Spielaufbaus auf Seite 4 des Referenzhandbuches ab. Falls eine Zielkarte einen „Spielende“-Abschnitt enthält, handeln die Spieler die darin enthaltenen Anweisungen nach der letzten Spielrunde ab, bevor die Wertungen berechnet werden.

## Gelände

Gelände stellt Wälder, Hügel, Gebäude, Barrikaden und andere physische Gegebenheiten dar, die einen Einfluss auf die Schlacht haben können. Beim Aufbau wird eine Anzahl von Geländeteilen auf der Spielfläche platziert.

Jedes Geländeteil verfügt über eine eigene Übersichtskarte, die seine **KAPAZITÄT** aufführt. Sie gibt an, ob eine Einheit das Gelände besetzen kann. Außerdem kann sie ein **SCHLÜSSELWORT** enthalten, das für besondere Regeln steht, die für das Gelände gelten.



Ein Geländeteil ist ein Hindernis, mit dem eine Einheit zusammenstoßen kann. Sobald eine Einheit mit einem Geländeteil zusammenstößt, kann sie wählen, ob sie es **BESETZEN** möchte, falls die Anzahl der Tableaus der Einheit der Kapazität des Geländes entspricht oder darunter liegt. Um ein Gelände zu besetzen, wird die Einheit von der Spielfläche genommen und auf dem Geländeteil platziert.

Die Geländeschlüsselwörter haben die folgenden Effekte:

**Deckung X:** Eine Einheit, die dieses Gelände besetzt, hat einen um X erhöhten Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe.

**Tödlich X:** Eine Einheit, die mit diesem Gelände zusammenstößt, erleidet X Schaden.

**Erhöht:** Eine Einheit, die dieses Gelände besetzt, kann Sichtlinie durch Geländeteile und Einheiten hindurch ziehen.

**Ungeschützt:** Dieses Gelände gilt nicht als Hindernis, sobald Sichtlinien bestimmt werden.

**Befestigt X:** Eine Einheit, die dieses Gelände besetzt, hat einen um X erhöhten Verteidigungswert gegen Nahkampfangriffe.

**Anstrengend X:** Eine Einheit, die mit diesem Gelände zusammenstößt, erhält X Panikmarker.

### Gelände besetzen



1. Die Wiederbelebten Bogenschützen führen eine Marschaktion (☞) durch und stoßen mit der Verfallenen Mauer zusammen.
2. Die Kapazität der Verfallenen Mauer beträgt 2, also wählt die Einheit das Gelände zu besetzen.

## Angriffe und Gelände

Einheiten, die Gelände besetzen, können angegriffen werden. Eine Einheit, die ein Geländeteil besetzt, befindet sich mit jeder feindlichen Einheit im Nahkampf, die das Geländeteil berührt. Die Einheit, die das Gelände besetzt, wird so behandelt, als würde ihre Vorderkante jede Einheit berühren, die das Gelände berührt.

Sobald eine Einheit, die ein Geländeteil besetzt, einen Nahkampfangriff durchführt, fügt sie mit jedem Treffer (✳), den sie ausgibt, Schaden entsprechend der Anzahl der Tableaus in ihrer vorderen Schlachtreihe zu.



*Die Speerträger stoßen mit dem Geländeteil zusammen und befinden sich nun mit den Wiederbelebten Bogenschützen im Nahkampf.*

Sobald eine Einheit, die ein Geländeteil besetzt, einen Fernkampfangriff durchführt, kann sie die Reichweite und Sichtlinie bestimmen, indem sie das 1er-Ende des Maßstabes statt an ihre Vorderkante an eine beliebige Stelle der Außenkante des Geländes anlegt. Daher kann eine Einheit, die ein Geländeteil besetzt, Fernkampfangriffe in alle Richtungen durchführen. Sobald ein Angreifer einen Fernkampfangriff auf eine Einheit durchführt, die ein Geländeteil besetzt, bestimmt er Reichweite und Sichtlinie, indem er den Maßstab so ausrichtet, dass er statt eines der Tableaus des Verteidigers das vom Verteidiger besetzte Geländeteil berührt.

## Gelände verlassen

Falls eine Einheit eine Marsch- (☞) oder Manöveraktion (☞) durchführt, während sie ein Geländeteil besetzt, muss sie das Gelände **VERLASSEN**. Danach besetzt sie es nicht mehr. Um ein Geländeteil zu verlassen, verwendet die Einheit keine Bewegungsschablone. Stattdessen wird die Einheit vom Geländeteil genommen und so auf der Spielfläche platziert, dass eine ihrer Tableauecken die Außenkante des Geländes, das sie gerade verlassen hat, berührt, aber keine ihrer Tableauecken ein anderes Hindernis berührt. Falls eine Einheit ein Geländeteil mit einer Marschaktion (☞) verlässt, muss sie das Gelände nach dem Verlassen mit ihrer **hinteren** Kante berühren, bei einer Manöveraktion (☞) mit ihrer **vorderen** oder einer **seitlichen** Kante. Falls eine Einheit nach diesen Regeln nicht außerhalb des Geländeteils platziert werden kann, darf sie das Gelände nicht verlassen und ihre Marsch- (☞) bzw. Manöveraktion (☞) wird ignoriert. Falls eine Einheit ein Geländeteil verlässt, während sie sich mit einer Einheit im Nahkampf befindet, verlässt sie dadurch den Nahkampf und erhält 1 Panikmarker.



*Die Wiederbelebten Bogenschützen führen einen Marsch (☞) durch, um die Verfallene Mauer zu verlassen.*



## Schlachtreihenboni

Truppen, die sich nicht im Nahkampf mit dem Feind befinden, können dennoch die Kampfstärke ihrer Einheit erhöhen.

Falls ein Angreifer während seines Angriffs eine vollständige Schlachtreihe aus Tableaus hinter seiner vorderen Schlachtreihe hat, darf er wählen eine beliebige Anzahl von Angriffswürfeln neu zu würfeln. Als **VOLLSTÄNDIGE SCHLACHTREIHE** gilt eine Schlachtreihe, die genauso viele Tableaus hat wie die vordere Schlachtreihe. Eine Einheit darf dieses Neuwürfeln ein Mal für jede vollständige Schlachtreihe durchführen, die sie hinter ihrer vorderen Schlachtreihe hat. Falls der Angreifer eine unvollständige Schlachtreihe hat, darf er einen Angriffswürfel wählen und neu würfeln. Als **UNVOLLSTÄNDIGE SCHLACHTREIHE** gilt eine Schlachtreihe, die weniger Tableaus hat als die vordere Schlachtreihe, aber mindestens ein Tableau hat. Die Neuwürfe finden statt, bevor die Würfel durch Fähigkeiten modifiziert und bevor Energiesymbole ausgegeben werden.

## Flankieren

Truppenformationen sind durch Flankenangriffe von der Seite und von hinten verwundbarer. Falls die Vorderkante einer Einheit die Seiten- oder Hinterkante einer feindlichen Einheit berührt, **FLANKIERT** sie diese feindliche Einheit. Eine flankierende Einheit fügt bei einem Angriff ihrem Würfelwurf 1 Extrawürfel hinzu. Dieser Würfel kann entweder blau oder rot sein.

## Aufrücken

Angriffe und andere Spieleffekte können dazu führen, dass ein oder mehrere Tableaus einer Einheit von der Spielfläche entfernt werden. Falls in so einem Fall durch das Entfernen von Tableaus zwei Einheiten, die zuvor miteinander im Nahkampf waren, nicht mehr im Nahkampf sind, darf die Einheit, bei der keine Tableaus entfernt worden sind, **AUFRÜCKEN**. Zum Aufrücken führt die Einheit eine Manöveraktion (♣) mit Geschwindigkeit 1 durch und muss mit der feindlichen Einheit zusammenstoßen, mit der sie zuvor im Nahkampf war (diejenige, die 1 oder mehrere Tableaus verloren hat). Falls es einen Zusammenstoß mit dieser Einheit gibt, richtet sich die Einheit, die das Manöver durchführt, ganz normal aus, aber alle anderen Effekte, die durch einen Zusammenstoß von Einheiten ausgelöst werden würden, werden ignoriert. Zum Beispiel erhält eine Einheit bei einem Zusammenstoß während des Aufrückens keinen Panikmarker.

Eine Einheit kann nicht aufrücken, wenn sie nicht mit der Einheit, mit der sie zuvor im Nahkampf war, zusammenstoßen kann. Falls eine Einheit nicht aufrückt, behalten beide Einheiten ihre Position bei und befinden sich nicht mehr im Nahkampf miteinander. (Dies gilt nicht als ein reguläres Lösen aus dem Nahkampf und löst daher keine mit dem Lösen aus dem Nahkampf zusammenhängenden Effekte aus.)

## Eigene Armeen erstellen

Zu **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** gehört es auch, dass sich die Spieler selbst eine Armee zusammenzustellen, indem sie die Einheiten wählen, die sie einsetzen wollen, und sie mit Aufwertungskarten ausstatten, um sie zu verbessern.

Das Erstellen einer Armee gibt den Spielern die Möglichkeit, eine Streitmacht aufzustellen, die ihrem Spielstil entspricht, und den Gegner mit eigenen Strategien und neuen Ideen herauszufordern. Als Spieler kann man eine flexible Streitmacht ausheben, die auf alle Eventualitäten vorbereitet ist, oder eine Armee aufbauen, die darauf ausgerichtet ist, eine ganz bestimmte Strategie mit der größtmöglichen Schlagkraft und Effektivität auszuführen.

Für eigene Armeen werden viele neue Spielmechanismen verwendet, die in den folgenden Abschnitten beschrieben werden. Zum Erstellen einer eigenen Armee werden die Regeln zum „Erstellen einer Armee“ auf Seite 3 des Referenzhandbuchs verwendet.

### Schlachtreihenbonus und Flankieren



1. Die Speerträger flankieren eine Einheit Wiederbelebte und führen einen Nahkampfangriff (♣) durch. Sie fügen ihrem Wurf 1 zusätzlichen roten Würfel hinzu.



2. Sie würfeln mit dem blauen Würfel ✨ ⚡, aber Leerseiten mit beiden roten Würfeln.



3. Weil die Speerträger eine vollständige Schlachtreihe hinter ihrer vorderen Schlachtreihe haben, wählen sie beide rote Würfel aus und würfeln sie neu. Das neue Ergebnis ist ✨ ⚡ und ✨ ✨, ein wesentlich besseres Ergebnis!

## Aufwertungskarten

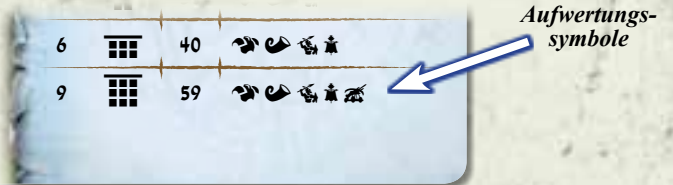
Aufwertungskarten stellen inspirierende Anführer, furchteinflößende Banner, Elite-Ausbildungen und vieles mehr dar, mit dem die Spieler ihre Einheiten verbessern können. Jede Aufwertungskarte enthält sowohl ein Aufwertungssymbol, das bestimmt, welche Einheit die Aufwertungskarte ausrüsten kann, als auch die Punktekosten für das Erstellen von Armeen und die Wertung.



Aufwertungssymbol

Auf der Rückseite jeder Einheitenkarte sind verschiedene Tableaueinstellungen für die Einheit angegeben. Neben jeder Konfiguration befindet sich eine Liste mit einem oder mehreren Aufwertungssymbolen.

Für jedes Symbol, das dort für eine bestimmte Konfiguration angegeben ist, kann die Einheit mit 1 Aufwertungskarte mit einem übereinstimmenden Symbol ausgerüstet werden.



Aufwertungs-symbole

## Aufwertungen erschöpfen

Jede Aufwertung beschreibt, welchen Spieleffekt sie gewährt. Manche Aufwertungskarten müssen **ERSCHÖPFT** werden, damit man ihren Effekt nutzen kann. Um eine Karte zu erschöpfen, dreht der Spieler sie um 90 Grad. Eine Karte, die erschöpft worden ist, kann erst wieder verwendet werden, wenn sie wieder spielbereit gemacht worden ist. Sobald eine Karte spielbereit gemacht wird, dreht der Spieler sie wieder um 90 Grad in ihre normale Ausrichtung.



spielbereite Karte



erschöpfte Karte

Sobald eine Einheit eine Sammeln-Aktion (S) durchführt, werden alle ihre erschöpften Aufwertungskarten spielbereit gemacht. Die Einheit erhält durch das Sammeln (S) nur dann einen Inspirationsmarker, falls sie weder Verhängnisse noch erschöpfte Karten hat. Außerdem kann eine Einheit einen Inspirationsmarker ausgeben, sobald sie ihren Kommandohalter aufdeckt, um 1 erschöpfte Aufwertungskarte spielbereit zu machen.

## Figurenaufwertungen

Manche Aufwertungskarten enthalten den Umriss einer Figur. Hierbei handelt es sich um **FIGURENAUFWERTUNGEN**. Figurenaufwertungen werden genau wie andere Aufwertungskarten ausgerüstet, aber sobald eine Einheit mit einer solchen Aufwertung ausgerüstet wird, wird die abgebildete Plastikfigur der Einheit hinzugefügt. Die Plastikfigur wird in ein beliebiges Tableau in der vorderen Schlachtreihe der Einheit anstelle der dort vorhandenen Standardfigur gesteckt.



Figurenaufwertungen

Jede Figurenaufwertung hat ihren eigenen Verteidigungswert und ihre eigene Wundschwelle, die unabhängig von den Standardfiguren der Einheit ist. Einer Figurenaufwertung kann nach denselben Regeln wie für andere Figuren Schaden zugewiesen werden und ihr Verteidigungswert wird auch von Spieleffekten verändert, die den Verteidigungswert der Einheit in ihrer Gesamtheit verändern.

Während eines Angriffs kann ein Angreifer ein Genauigkeitssymbol (X) ausgeben, um den Verteidiger zu zwingen die erste Wunde einer Figurenaufwertung nach Wahl des Angreifers zuzuweisen. Sobald eine Figurenaufwertung aus einem Tableau entfernt wird, wird der leere Steckplatz mit einer Figur aus der hinteren Schlachtreihe (wo Schaden normalerweise als Nächstes zugewiesen werden würde) aufgefüllt. Dann wird die Aufwertungskarte der Figurenaufwertung abgelegt. Sobald Schaden zugewiesen wird, muss der Verteidiger den Schaden nicht einer verwundeten Figurenaufwertung zuweisen, bevor er ihn anderen Figuren zuweist, es sei denn, er wird durch ein Genauigkeitssymbol (X) dazu gezwungen.

## Schwere Aufwertungen

Schwere Aufwertungen sind Figurenaufwertungen, die Belagerungseinheiten verwenden, was durch das Symbol für Schwere Aufwertungen (B) gekennzeichnet ist. Solche Aufwertungen können genau wie andere Figurenaufwertungen auch Einheiten anderer Einheitentypen (Kavallerie und Infanterie) zugewiesen werden, aber anstatt nur eine Figur dieser Einheit ersetzen sie ein ganzes Tableau. Um die schwere Figur einer Einheit hinzuzufügen, entfernt der Spieler eines der Tableaus der Einheit mit allen Figuren darauf und ersetzt sie durch ein Tableau für Belagerungseinheiten mit der entsprechenden Figur darauf.

Sobald eine schwere Figurenaufwertung entfernt wird, wird das entfernte Tableau durch ein volles Tableau aus der hinteren Schlachtreihe ersetzt. Ist dies nicht möglich, wird sie durch ein nicht volles Tableau aus der hinteren Schlachtreihe ersetzt.

## Einzigartige Karten

Manche Einheiten und Aufwertungen stehen für berühmte Persönlichkeiten, einzigartige Waffen oder ruhmreiche Truppenverbände. Jede dieser Einheiten bzw. Aufwertungen hat einen einzigartigen Namen, den man daran erkennt, dass er auf der Karte unterstrichen ist. Ein Spieler darf nicht mehr als 1 Karte mit demselben einzigartigen Namen in seine Armee aufnehmen.

## Charaktere

Jede Fraktion verfügt über mehrere einzigartige, besonders mächtige Charaktere, die ihre Armee anführen. Diese Charaktere haben eine Einheitenkarte und eine Aufwertungskarte, sodass die Spieler die Charaktere entweder als eigene Einheit oder als Figurenaufwertung in ihrer Armee verwenden können.

Falls ein Spieler einen Charakter als eigenständige Einheit verwendet, platziert er zunächst ein Charakterdiorama auf dem Tableau und steckt dann den Charakter in den dafür vorgesehenen Steckplatz.



## Wie geht es weiter?

Nun sind alle Regeln für das **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** bekannt. Vor dem ersten Spiel müssen die Regeln zum Erstellen einer Armee auf Seite 3 des Referenzhandbuchs beachtet werden.

Zum Spielaufbau werden die Aufbauanweisungen auf Seite 4 des Referenzhandbuchs verwendet. Wenn danach beim Spielen irgendwelche Fragen auftauchen, kann man im Glossar im Referenzhandbuch nachschlagen. Dort sind detaillierte Regeln und Begriffe alphabetisch nach Thema aufgelistet.

## Zusammenbau der Figuren



Die in **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** enthaltenen Figuren müssen zunächst zusammengebaut werden. Bei manchen Teilen wird Kleber benötigt, damit die Figur besser zusammenhält. Am schnellsten lassen sich die Figuren mit Sekundenkleber zusammenkleben. Es wird empfohlen, dass sich die Spieler die Sicherheitshinweise auf dem verwendeten Kleber und anderen Hilfsmitteln für den Zusammenbau durchlesen.

Die Figuren werden wie folgt zusammengebaut:

1. Die Teile werden wie oben gezeigt nach Figurentyp sortiert.
2. Jede Figur wird wie oben gezeigt aus den korrekten Teilen zusammengebaut.
3. Falls Kleber verwendet worden ist, sollte er getrocknet sein, bevor die Figuren in Tableaus gesteckt werden.



## Runewars als Hobby

Bei **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** geht es um mehr, als nur darum, eine Schlacht zu gewinnen. Man hat die Möglichkeit, eine thematisch stimmige, effiziente und schön gestaltete Armee aufzubauen, mit der man sich mit seinen Freunden denkwürdige Schlachten liefern kann. Durch das Vergrößern deiner Sammlung sowie das Zusammenstellen und Bemalen von Armeen kannst du dir ein ganz eigenes, intensives Spielerlebnis schaffen.

### Deine Sammlung

Sobald du entschieden hast, aus welcher Fraktion deine Sammlung bestehen soll, bieten sich dir viele Möglichkeiten, deine Armee zu erweitern. Für alle Fraktionen sind weitere Einheiten, Charaktere und Aufwertungen erhältlich, mit denen du dir eine vielseitige und einzigartige Streitmacht aufbauen kannst. Die Regeln zum Erstellen einer Armee für eine einzelne Schlacht sind auf Seite 3 des Referenzhandbuchs zu finden. Mit einer großen Sammlung aus vielen verschiedenen Figuren kannst du deine Armee variieren und bei jedem Spiel verschiedene Kombinationen und Strategien ausprobieren.

Inspiration für deine Sammlung und ihre Gestaltung findest du in den „Überlieferungen & Geschichten“, die in dieser Box enthalten sind. Je nachdem, welche Fraktion du bevorzugst, kannst du dich von den dort beschriebenen berühmten Helden und Armeen von Terrinoth für deine eigene Sammlung inspirieren lassen.



*Am besten kannst du deine Sammlung durch Runewars-Erweiterungen vergrößern. Zusätzlich zu den Tableaus, Rädern und Markern, die du brauchst, um deine neuen Miniaturen in den Kampf zu schicken, enthält jede Erweiterung Aufwertungskarten, die nicht im Basisspiel verfügbar sind. Indem du deine Sammlung durch neue Einheiten ausbaust, erweiterst du zugleich deine taktischen Möglichkeiten!*

## Community

Miniaturspiele bieten oft ein intensiveres Gesamterlebnis als andere Spiele, allein schon weil sie mehr Platz zum Spielen benötigen. Dankbarerweise gibt es in manchen Spielereäden genau für diesen Zweck spezielle Spieltische mit Geländemodellen. Der örtliche Spielereäden kann viele Möglichkeiten bieten: Man kann andere Spieler kennenlernen, sich zum gemeinsamen Bemalen von Figuren verabreden, damit die eigene Armee besonders gut aussieht, und sogar eine Kampagne oder ein Turnier organisieren. Der Heidelberger Spielereäden bietet ein Onlineforum für alle unsere Spiele an und wenn du mehr über **RUNEWARS** erfahren möchtest, kannst du unter folgender Adresse herausfinden, was andere darüber berichten:

[forum.hds-fantasy.de](https://forum.hds-fantasy.de)

Natürlich gibt es auch andere Onlinere Ressourcen zum Austausch über Taktiken, Bemaltipps, selbstgebaute Geländeteile und Kampagnenideen, aber die Unterstützung deines Spielereäden und der Spielergemeinschaft vor Ort sorgt oft für den meisten Spaß am Spielen von **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL**.



## Organized Play

Wenn du gerne andere Spieler treffen und deine Tabletop-Taktiken erproben möchtest, bieten wir zusammen mit Fantasy Flight Games (FFG) eine Reihe von organisierten Wettkämpfen auf lokaler, regionaler, nationaler und internationaler Ebene an. Dein örtlicher Spielereäden kann Turnierpakete mit einzigartigen Preisen beziehen und so kannst du dich über die Spielsaison hinweg mit immer neuen und stärkeren Gegnern messen. Am Höhepunkt der Saison kämpfen die Besten der Besten im FFG Headquarter in Roseville (Minnesota, USA) um den Weltmeistertitel! Wenn du mehr über das Organized Play erfahren oder deinen Händler vor Ort zur Teilnahme überreden möchtest, schau online vorbei und sieh dir an, was wir und/oder FFG zu bieten haben:

<https://www.fantasyflightgames.com/en/op/>



## Personalisiere deine Armee

Natürlich kann man einfach nur mit den unbemalten grauen Plastikfiguren spielen, wie sie in **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** enthalten sind, aber erst mit einer vollständig bemalten Streitmacht, die richtig Eindruck macht, wird es eine ganz besondere Schlacht. Durch das Bemalen kannst du deine Armee außerdem bis zur letzten Einzelfigur nach deinen Vorstellungen gestalten. Wenn jede Figur ihren eigenen Look hat, braucht man auch keine ID-Marker mehr!

Nachdem du deine Miniaturen nach den mitgelieferten Anweisungen zusammengebaut hast, kannst du mit dem Bemalen beginnen. Im Fachhandel vor Ort oder im Internet findest du alle Materialien, die du dafür brauchst.

Die „Überlieferungen & Geschichten“ können dir eine Vorstellung davon geben, was die Besonderheiten der verschiedenen Baronien und anderen Gruppen der unterschiedlichen Fraktionen sind. So kannst du deine Armee in den Farben einer dieser Gruppen bemalen oder dein ganz eigenes Farbschema entwickeln. Beim Personalisieren deiner Armee gibt es kein Richtig oder Falsch!

Zum Verbessern deiner Gestaltungstechniken für deine Figuren stehen dir online viele Ressourcen zur Verfügung, die dich mit Tipps und Tricks versorgen. Schau einfach mal auf unserer **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL**-Seite vorbei:

[www.heidelbaer.de/Runewars](https://www.heidelbaer.de/Runewars)



*Dieser Runengolem ist so bemalt, dass er aus der Baronie Carthridge stammen könnte. Der Bemaler hat sich dazu entschieden, ihm ein finsternerer und bedrohlicherer Aussehen zu geben als das der Runengolems aus den anderen Baronien.*



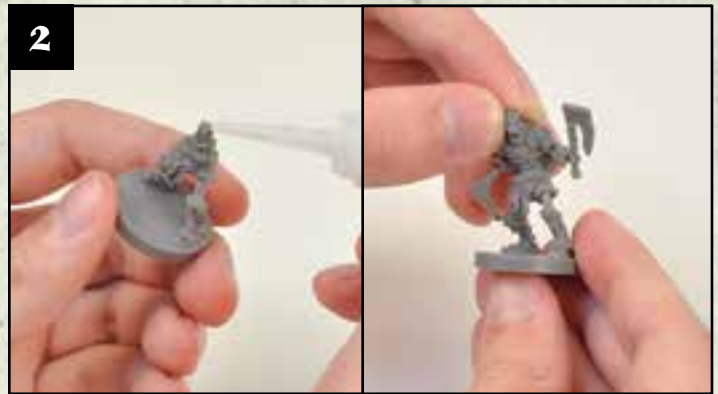
## Vorbereitung der Figuren fürs Bemalen

Deine Miniaturensammlung zu bemalen kann genauso viel Spaß machen wie das Spiel selbst. Wie schon erwähnt, gibt man sich in der Onlinecommunity viel Mühe, hilfreiche Videos, Onlineartikel und allgemeine Tipps zur Verfügung zu stellen, um den Einstieg in das Bemalen von Miniaturen möglichst problemlos zu gestalten. Auf der Website von FFG wird euch gezeigt, wie die Studiominaturen bemalt worden sind, aber natürlich gibt es praktisch unendlich viele Möglichkeiten und Beispiele. Für den Anfang sind hier ein paar ganz grundlegende Methoden beschrieben, mit denen du deine Miniaturen fürs Bemalen vorbereiten kannst.



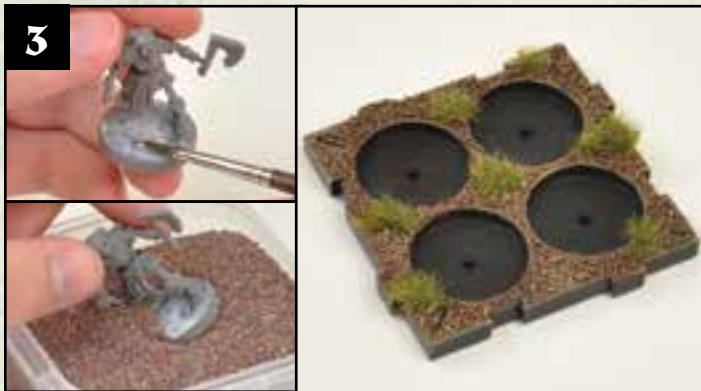
### 1. Reinigung

Wir empfehlen vor dem Zusammenbau überstehendes Material und vom Gussprozess übrig gebliebene Grate von den Miniaturen zu entfernen. Damit erzielt man eine glatte Oberfläche zum Bemalen und verbessert das Erscheinungsbild der Miniaturen. Entferne mit einem Bastelmesser vorsichtig alle Spuren von Graten von den Figurenteilen. Schneide dabei von deiner Hand und deinem Körper weg, um Verletzungen zu vermeiden.



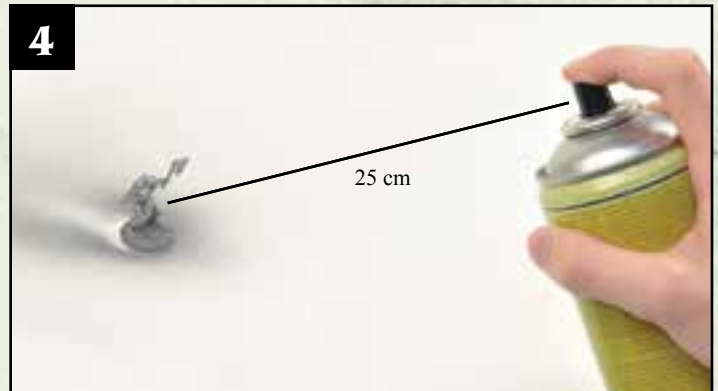
### 2. Zusammenbau

Damit die aufgetragene Farbschicht nicht beschädigt wird, sollte die Miniatur nicht mehr auseinandergenommen oder verändert werden, sobald du mit dem Bemalen begonnen hast. Deshalb solltest du die Teile deiner Miniaturen auch mit Sekundenkleber fixieren. Probiere erst, ob sich die Einzelteile ohne Probleme zusammensetzen lassen. Wenn sie gut zusammenpassen, kannst du einen kleinen Tropfen Sekundenkleber aufbringen und die Teile zusammendrücken, bis sie fest sind.



### 3. Gestaltung der Basen und Tableaus

Das Material zur Gestaltung der Basis vor dem Grundieren der Miniatur aufzubringen sorgt dafür, dass es später beim Bemalen nicht einfach wieder abfällt. Streiche die Basis mit Bastelleim ein und tauche sie dann in einen flachen Behälter mit dem losen Material, z. B. einer Mischung aus Sand und kleinen Kieselsteinen. Mit diesem Verfahren kannst du auch deine Tableaus gestalten, damit sie besser zu den Basen und der Tischoberfläche passen. Achte darauf, überschüssiges Material von den Seiten der Tableaus zu entfernen, damit sie sich weiterhin gut zusammenstecken lassen.



### 4. Grundierung

Vor dem Bemalen deiner Miniaturen solltest du eine Grundierungsschicht auftragen, damit die Farbe besser haftet und länger gut aussieht. Am besten wählst du ein Grundierspray mit mattem Finish. Grundierungen mit Glanz oder Seidenglanz können wir nicht empfehlen. Benutze eine Unterlage und besprühe deine Miniaturen aus einer Entfernung von etwa 25 cm. Wenn die Grundierung trocken ist, kippe die Figur auf die Seite und sprühe die schwer zugänglichen Bereiche ein, die du vorher nicht erreicht hast. Wiederhole diese Schritte, bis dein Modell mit einer dünnen und gleichmäßigen Grundierung beschichtet ist.



Grundiert



Vorbemalt



Getuscht



Geschichtet



Akzentuiert

## Das Bemalen deiner Figuren

Die Bilder oben zeigen das übliche Verfahren, dem viele Miniaturen-Bemaler beim Bemalen ihrer Figuren folgen. Im ersten Schritt wird die grundierte Figur mit den Grundfarben vorbemalt. Dann wird die Figur getuscht, um die dreidimensionale Wirkung der tiefen Stellen zu verstärken, und schließlich mit weiteren Farbschichten bemalt, um eine bessere Kontrastwirkung zu erzielen. Danach wird die Figurenbasis bemalt und etwaige Fehler werden ausgebessert. Zu guter Letzt erfolgt die Akzentuierung von Details, die das Modell perfekt wirken lässt. Auch auf unserer Website findest du Tipps zum Bemalen deiner Figurensammlung.

## Die Ausgestaltung des Schlachtfeldes

Viele Spieler erschaffen nicht nur eine einzigartige Armee, sondern bauen auch ein Schlachtfeld, das es wert ist, darum zu kämpfen. Für die Gestaltung der Spielfläche bietet Fantasy Flight Games verschiedene Spielmatte, die genau die erforderliche Größe für das **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** haben. Auch dein Spielplatz vor Ort hat wahrscheinlich Geländematten im Programm oder sogar Spieltische frei, auf denen du mit deiner Armee gegen andere Spieler antreten kannst.

Nachdem du deine Armee bemalt und dir vielleicht eine thematische Spielfläche erstellt hast, kannst du darüber nachdenken, die Standardgeländeteile aus diesem Spiel durch deine eigenen Geländemodelle zu ersetzen. Die Regeln für Gelände im **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** sind so flexibel, dass du alle möglichen Arten von Gelände einsetzen kannst. Wenn du Geländemodelle verwendest, kannst du dir überlegen, welches Modell am Besten zu welcher Geländekarte im Spiel passt, und, wenn diese Karte gezogen wird, statt des Standardgeländeteils dein Modell ins Spiel bringen. Du kannst ruhig die angegebene Kapazität des Geländeteils an die Größe deines Modells anpassen.

Falls du ein Geländemodell besitzt, das zu keiner der Geländekarten passt, kannst du die Geländestichwörter auf Seite 19 des Referenzhandbuchs verwenden, um dir Regeln für dein besonderes Geländemodell auszudenken.



## Modulares Gelände

Falls du dein eigenes Gelände für **RUNEWARS** bauen möchtest, ist modulares Gelände eine sinnvolle Option, weil man darauf gut große Standardeinheiten unterbringen kann. Das Wald-Modell oben ist ein gutes Beispiel. Da die einzelnen Bäume nicht fest mit der Basis, die den Umriss des Geländeteils markiert, verbunden sind, kann man sie aus dem Weg räumen, um eine große Einheit auf dem Geländeteil unterzubringen. Bei diesem Beispiel wurde eine mit Sand beklebte Hartfaserplatte verwendet, die gut zur Spielfeldoberfläche passt. Zusätzlich sind einzelne Flächen mit Statikgras beklebt worden, um eine natürliche Vegetation nachzuahmen. Die Bäume selbst sind als Fertigset im Fachhandel gekauft worden. Wie schon erwähnt gibt es online sehr viele Anleitungen für den Geländebau. Deiner Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt!



*Hier wird das Aussehen des Schlachtfelds durch Waldstücke und bemalte Felsformationen deutlich aufgewertet, die trotzdem noch relativ problemlos zu verpacken und zu lagern sind.*

**Aktionsräder-  
übersicht**

**Modifikatorräder-  
übersicht**

**Ardus Ix'Erebub**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			👁️	👁️				
		🌿		🌿				
		🔴						
	🌀							

**Hasreiter**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			👁️	👁️		👁️		
		🌿		🌿				
				🔴				
	👁️			🌀				

**Wiederbelebte  
Bogenschützen**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
				👁️	👁️			
		🌿		🌿	🌿			
				🔴			🔴	

**Wiederbelebte**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			👁️	👁️				
		🌿	🌿	🌿				
			🔴					

**Kari Geisterjägerin**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
		👁️	👁️					
	🌿			🌿				
	🌀							
			🔴					

**Runengolems**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			👁️				👁️	
						🌿		
		🔴		🔴				

**Eidgebundene  
Kavallerie**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
		👁️	👁️	👁️		👁️		
		🌿				🌿		
						🔴		
	🌀							

**Speerträger**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			👁️	👁️				
		🌿	🌿	🌿				
				🔴				
	🌀						👁️	

# Häufig übersehene Regeln

- Falls die Kampfhaltung von Modifikator und Aktion nicht übereinstimmt, wird der Modifikator ignoriert.
- Nachdem eine Einheit ein Gelände betreten hat, endet ihre Aktivierung sofort. Falls sie eine Bonusaktion hatte, wird diese aufgehoben.
- Eine Einheit erhält einen Panikmarker, sobald sie bei einer Marsch- (👁️) oder Manöveraktion (👁️) mit einem Feind zusammenstößt oder sobald es ihr bei einem Sturmangriff nicht gelingt, mit einem Feind zusammenzustößen oder sobald sie sich durch die Durchführung einer Manöveraktion (👁️) aus dem Nahkampf zurückzieht.
- Erschöpfte Karten werden nur dann wieder spielbereit gemacht, sobald die Einheit, die mit ihnen ausgerüstet ist, eine Sammeln-Aktion (🌀) durchführt oder 1 Inspirationsmarker dafür ausgegeben wird.
- Eine Aktion Fernkampfangriff (🔴) kann auf eine Einheit in Reichweite 1–5 zielen, die sich in Sichtlinie befindet.
- Sobald ein Fernkampfangriff (🔴) auf einen Feind zielt, der sich mit verbündeten Einheiten im Nahkampf befindet, erleidet jeder dieser Verbündeten eine Moralprobe mit Schwierigkeit 1.
- Falls sich eine Einheit nicht an einer feindlichen Einheit ausrichten kann, sind die Einheiten dennoch im Nahkampf miteinander, solange sich ihre Tableaus berühren. Falls sich eine Einheit auf diese Weise im Nahkampf mit einer feindlichen Einheit und keiner weiteren feindlichen Einheit befindet, versucht sie sich auszurichten, nachdem ihr Kommandohalter aufgedeckt worden ist.

