

BATTLELORE

ZWEITE EDITION



SPIELREGEL

Ihr Herren,

meine Zeit ist knapp, also fasse ich mich kurz. Möge diese Botschaft auf weniger taube Ohren treffen als frühere flehende Bitten. Immer wieder haben die Herren von Daqan die Warnungen des Weisen Ritters ignoriert. Oh, hättet Ihr nur auf ihn gehört! Hätte doch nur Captain Alcaran noch gelebt; würde doch diese Bürde nur auf seinen Schultern lasten statt auf meinen.

Dies ist die letzte Warnung, welche die Zitadelle von der nördlichen Grenze erreichen wird. Es ist sehr wahrscheinlich, dass zum Zeitpunkt, da diese Nachricht Euch erreicht, ich und alle Männer unter meinem Befehl tot sein werden. Wenn wir Glück haben und unsere Stärke ausreicht, so sterben wir im Kampfe. Wenn unser Mut oder unsere Kraft versagt haben, dann werden wir auf den Opferaltären der Ulthuk Yllan gestorben sein.

Die Ulthuk Yllan sind keine Banditen, sie sind keine marodierenden Orks aus den zerbrochenen Ebenen. Lange hat Ritter Captain Alcaran vor einer Macht gewarnt, die in den Dunkellanden von Ru aufsteigt. Diese Macht ist nun offenbart worden; sie marschiert auf Burg Nordgard zu, in großer Stärke. Die Menschen, die vor unseren Mauern heulen, sind keine Menschen mehr. Keine einfachen Barbaren, sondern von Dämonen verdorben. Ihr Vorfahr Llovar trank als Erster von dem roten Kelch und gab seinen Fluch über alle Loth K'har weiter. Ihre Körper und Seelen teuflisch verdreht durch die Unfernlichen, wandeln sie mit dämonischen Kreaturen an ihrer Seite. Gegen all das, was haben wir da aufzubieten? Einige Handvoll der Zitadellenwachen, eine Abordnung von Bogenschützen aus dem Roten Wald und diese alten Runengolems, erschaffen von unseren weisen Vorfahren für den Tag, an dem sie gebraucht werden.

Der Tag ist gekommen. Ich habe die Golems zum Leben erweckt und gehe jetzt in meinen Tod. Mit meinem Leben und meinem Schwert hoffe ich den Völkern von Terrinoth genügend Zeit zur Vorbereitung zu erkaufen. Die wenigen Tage, die Ihr jetzt noch habt, wurden mit dem Blut tapferer Männer bezahlt. Vergeudet sie nicht.

Geschrieben im Lichte der Götter und im Dienste der Zitadelle.

Sir Patric Murtagh

Burggraf von Greenbridge, Ritter der Zitadelle, und Kastellan der Burg Nordgard.

spielmateriale

1 Spielbrett



15 Daqan-Bogenschützen



15 Zitadellenwachen



9 Reiter der Flusswache



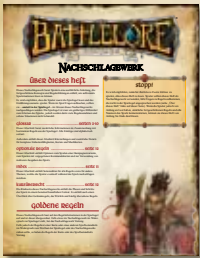
6 Runengolems



1 Roc-Krieger



1 Nachschlagewerk



4 Würfel



15 Viperlegionen



15 Berserker



9 Fleischfetzter



6 Obszönitäten



1 Chaoslord



40 Kommandokarten



40 Machtkarten



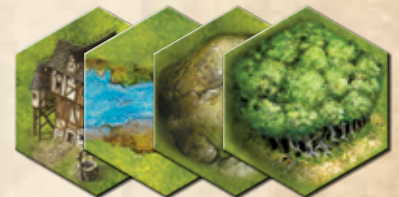
6 Armeekarten



10 Einheiten-Übersichten



35 Geländeteile



20 Daqan
20 Uthuk

3 Daqan
3 Uthuk

5 Daqan
5 Uthuk

14 Szenariokarten



7 Daqan
7 Uthuk

56 Aufstellungskarten



17 Daqan
17 Uthuk
22 Attrappen

1 Startspielermarker



4 Geländemarker



4 Bannermarker



18 Machtmarker



13x 1 Macht
5x 5 Macht

17 Siegpunkt (SP)-Marker



13x 1 Siegpunkt
4x 5 Siegpunkte

8 Schadensmarker



6 Giftmarker



2 Portalmarker



4 Betäubt-Marker



3 Schwarmmarker



spielübersicht

BattleLore Zweite Edition ist ein taktisches Spiel für zwei Spieler im lebendigen *Runebound*-Universum. Die Spieler befehligen entweder die edlen Herren von Daqan oder die blutrünstigen Uthuk Y'llan auf den vom Krieg verwüsteten Schlachtfeldern von Terrinoth. Die Spieler passen das Schlachtfeld an, stellen ihre Armeen auf und postieren verdeckt ihre Einheiten, auf dass die große Schlacht beginnen kann. Durch den gewieften Einsatz von Machtkarten und klugen Taktiken wird gekämpft, bis einer der Spieler als Sieger hervorgeht und die Armee seines Gegners zerschmettert auf dem Schlachtfeld liegt.

wie man dieses regelbuch verwendet

Diese Spielregel ist so konzipiert, dass neue Spieler das Spielen von *BattleLore Zweite Edition* erlernen. Mit der Zielsetzung, den Spielern nur die grundlegenden Regeln beizubringen und so ein sofortiges Spiel zu ermöglichen, lässt dieses Regelbuch viele Regelausnahmen und komplexe Spielauswirkungen außer Acht. Wegen der Fülle an Einheiten-typen, Einheitenfähigkeiten, Machtauswirkungen und szenariospezifischen Regeln können viele einzigartige Kämpfe und Wechselwirkungen während eines Spiels auftreten. Wenn Spieler im Spielverlauf Fragen haben, sollten sie das **NACHSCHLAGEWERK** verwenden, um die auftretenden Situationen zu verstehen und zu lösen, **anstatt diese Spielregel zu verwenden**.

einheitenübersicht

Die Armee eines Spielers wird auf dem Spielbrett durch seine **EINHEITEN** dargestellt. Jede Einheit besteht aus einer **FIGUR** oder einer Gruppe von Figuren, die ein einzelnes Feld auf dem Spielbrett besetzt.

beispiel: einheiten



Die drei Zitadellenwachen-Figuren auf dem Feld bilden eine Einheit.

das erste spiel

Für das erste Spiel *BattleLore Zweite Edition* empfehlen wir das Lernszenario. Dieses Szenario ist auf neue Spieler zugeschnitten, damit sie möglichst schnell ein Spiel aufbauen und mit grundlegenden Einheiten und Regeln losspielen können.

Bevor die Spieler das Lernszenario beginnen, müssen sie die Grundregeln auf den Seiten 6–11 dieser Spielregel verstehen. Zum Spielen des Lernszenarios wird das Spiel nach den Lernszenario-Anweisungen auf Seite 5 aufgebaut.

Nachdem die Spieler dieses Szenario gespielt und ein besseres Verständnis der Spielmechaniken von *BattleLore Zweite Edition* haben, sind sie bereit größere Armeen und komplexere Szenarien aufzubauen, wie in den erweiterten Regeln ab Seite 12 beschrieben.

fraktionssymbole

Jede fraktionsspezifische Komponente trägt das Symbol einer der beiden Fraktionen. Spieler erkennen anhand dieser Fraktionsymbole, welche Spielkomponenten zu welchem Spieler gehören.



Die Herren von Daqan



Uthuk Y'llan

Das Lernszenario: Aufbau

Um das Lernszenario aufzubauen, müssen folgende Schritte befolgt werden:

- 1. Spielbrett:** Das Spielbrett wird in der Mitte des Tisches platziert.
- 2. Fraktion wählen:** Jeder Spieler entscheidet sich für eine der Kriegsparteien; entweder für die Daqan (blau) oder die Uthuk (rot). Wenn beide Spieler dieselbe Fraktion spielen möchten, lösen sie die Fraktionen aus (nicht unten dargestellt).
- 3. Startspielermarker:** Der Uthuk-Spieler ist der Startspieler. Er legt den Startspieler-Marker in seinen Spielbereich.
- 4. Kommandostapel:** Alle Kommandokarten werden gemischt und als Stapel neben dem Spielbrett in Reichweite beider Spieler bereitgelegt.
- 5. Start-Kommandokarten:** Jeder Spieler, beginnend mit dem Uthuk-Spieler, zieht vier Karten vom Kommandostapel.
- 6. Bannermarker:** Es werden Zwei-Punkte-Bannermarker auf drei Feldern wie unten abgebildet platziert.

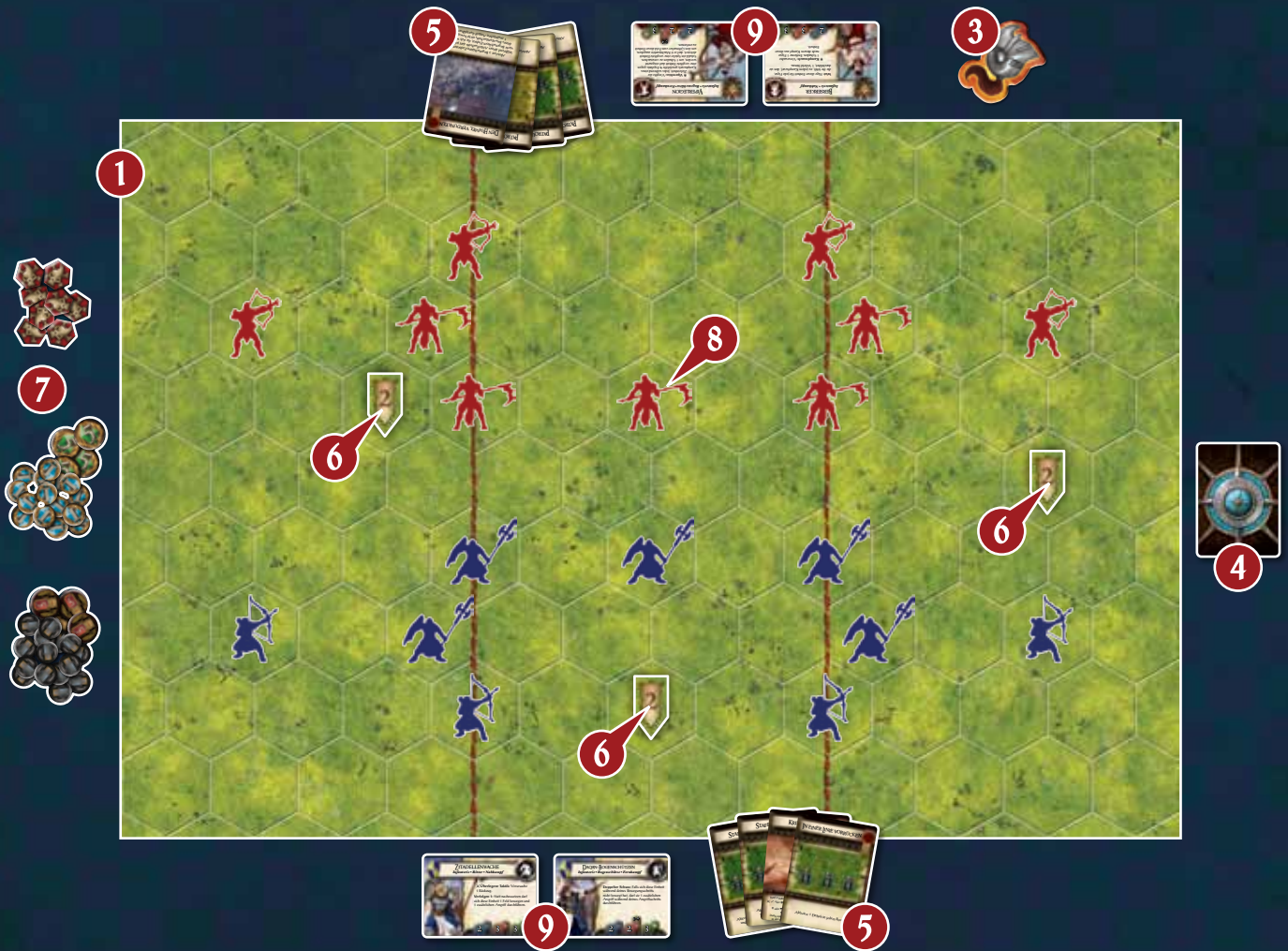
7. Markervorrat: Die SP-Marker, Machtmarker, und Giftmarker werden voneinander getrennt und als einzelne Stapel bereit gelegt, um daraus den Markervorrat zu erstellen. Alle anderen Marker und Zähler werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

8. Einheiten aufstellen: Die Spieler nehmen sich die folgenden Figuren:



Danach platziert jeder Spieler die Figuren seiner Fraktion so auf dem Spielbrett, dass sich je drei auf einem Feld befinden, wie in der Abbildung unten durch die Figurenumrisse dargestellt wird.

9. Einheiten-Übersichten: Jeder Spieler nimmt die zu seinen Einheiten passenden Einheiten-Übersichten und legt sie vor sich in seinen Spielbereich.



spielablauf

BattleLore Zweite Edition wird über mehrere Züge gespielt. Der Spieler, der gerade seinen Zug ausführt wird **AKTIVER SPIELER** genannt. Jeder Zug ist in zwei Phasen unterteilt, die der aktive Spieler in der folgenden Reihenfolge durchführt:

1. Hauptphase
2. Auffrischungsphase

Nachdem der aktive Spieler seinen Zug beendet hat, wird sein Gegner der neue aktive Spieler und beginnt seinen Zug. Spielzüge wechseln sich in dieser Weise ab, bis ein Spieler das Spiel gewinnt (siehe „Spielsieg“ auf Seite 7).

hauptphase

Während der Hauptphase spielt der aktive Spieler eine Kommando-karte, aktiviert seine Einheiten, bewegt sie und kann mit ihnen dann einen Angriff auf gegnerische Einheiten durchführen.

In der Hauptphase führt der aktive Spieler die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

- a. Kommandoschritt
- b. Aktivierungsschritt
- c. Bewegungsschritt
- d. Angriffsschritt

kommandoschritt

Der aktive Spieler muss eine seiner **KOMMANDOKARTEN** spielen, indem er den Text auf der Karte laut vorliest und sie dann aufgedeckt auf den Ablagestapel legt. Danach handelt er entweder den Text der ausgespielten Karte ab oder aktiviert eine beliebige eigene Einheit auf dem Spielbrett (siehe „Aktivierungsschritt“ rechts).



Kommandokarten

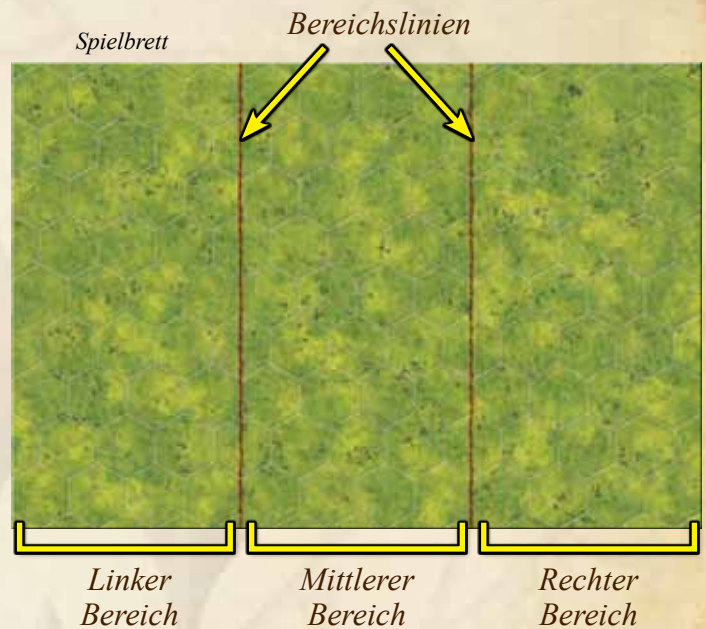
aktivierungsschritt

In diesem Schritt **AKTIVIERT** der aktive Spieler seine Einheiten. Um eine Einheit zu aktivieren, zeigt er auf eine Einheit auf dem Spielbrett und erklärt diese Einheit für aktiviert. Ein Spieler kann jede Einheit nur ein Mal pro Zug aktivieren.

Jede **AKTIVIERTE EINHEIT** darf sich im Bewegungsschritt dieses Zuges bewegen und im Angriffsschritt dieses Zuges angreifen.

Alle Kommandokarten enthalten eine Beschreibung, welche Einheiten der aktive Spieler in diesem Zug aktivieren darf. Jede aktivierte Einheit muss innerhalb des entsprechenden **BEREICHS** des Spielbretts sein, so wie von der Kommandokarte vorgegeben (rechts, links oder Mitte). Wenn die Kommandokarte keinen Bereich festlegt, darf der aktive Spieler in jedem beliebigen Bereich Einheiten aktivieren.

Felder, die durch Bereichslinien geteilt sind, gehören zu beiden Bereichen. Ein Spieler kann eine Einheit in einem solchen Feld aktivieren, indem er eine Kommandokarte verwendet, die einen der beiden Bereiche angibt.



Hinweis: Die linken und rechten Bereiche des Spielbretts basieren auf der Perspektive des Spielers, der die Kommandokarte spielt.

bewegungsschritt

In diesem Schritt darf der aktive Spieler jede aktivierte Einheit bewegen. Jede Einheit kann sich eine Reihe von Feldern bewegen, bis zu ihrem maximalen Bewegungswert, der auf der Einheiten-Übersicht angegeben ist. Ein Feld kann immer nur von einer einzigen Einheit besetzt werden. Wenn ein Spieler eine Einheit bewegt, **kann sich die Einheit nicht** auf oder durch ein Feld bewegen, das von einer anderen Einheit besetzt ist.



Einheiten-Übersicht

Einheiten müssen sich jeweils einzeln und in der vom aktiven Spieler gewählten Reihenfolge bewegen. Die Bewegung einer Einheit muss abgeschlossen sein, bevor der Spieler eine andere Einheit bewegen kann, und der Spieler muss die Bewegung für alle aktivierten Einheiten abhandeln, bevor er mit dem Angriffsschritt weitermacht.

BEISPIEL: BEWEGUNG



Bewegungswert der Zitadellenwache



Zitadellenwachen haben einen Bewegungswert von 2. Das Beispiel oben zeigt, wohin sich die Zitadellenwache-Einheit bewegen kann.

1. Die Zitadellenwache kann sich auf eines der beiden unbesetzten Felder neben der Viperlegion-Einheit bewegen oder sie kann sich auf das Feld neben der Berserker-Einheit bewegen.
2. Die Zitadellenwache-Einheit kann sich nicht auf ein Feld mit einer anderen Einheit bewegen.

angriffsschritt

In diesem Schritt darf der aktive Spieler mit jeder aktivierten Einheit einen Angriff gegen eine Zieleinheit durchführen. Zum Durchführen eines Angriffs bestimmt der aktive Spieler ein Ziel, wirft eine Anzahl von Würfeln entsprechend dem Kampfwert seiner angreifenden Einheit – wie auf ihrer Einheiten-Übersicht angegeben – und handelt die Würfelerggebnisse ab (siehe „Kampfablauf“ auf Seite 8).

Nach der Durchführung seines Angriffsschritts endet die Hauptphase und der aktive Spieler fährt mit der Auffrischungsphase fort.

auffrischungsphase

Während der Auffrischungsphase erhält der aktive Spieler Siegpunkte, zieht eine Kommandokarte und füllt seine Machtpunkte auf.

Zum Abhandeln der Auffrischungsphase führt der aktive Spieler folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

- a. Siegpunktschritt
- b. Nachziehschritt
- c. Machtschritt

siegpunktschritt

In diesem Schritt erhält der aktive Spieler **SIEGPUNKTE** (SP) für jedes Feld mit einem **BANNERMARKER**, das von einer eigenen Einheit besetzt ist.

Bannermarker sind wichtige strategische Positionen auf dem Schlachtfeld. Sie sind der Schlüssel zum Sieg für beide Fraktionen. Die Zahl auf jedem Bannermarker zeigt die Anzahl der Siegpunkte, die ein Spieler für das Besetzen eines Feldes mit dem Bannermarker erhält. Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Siegpunkt erhält, nimmt er einen SP-Marker aus dem Vorrat und legt ihn in seinen Spielbereich.



Bannermarker



SP-Marker

nachziehschritt

In diesem Schritt zieht der aktive Spieler eine Karte vom Kommandostapel.

machtschritt

Im ersten Spiel wird dieser Schritt übersprungen. Die Regeln für den Machtschritt werden im Abschnitt „Macht im Detail“ auf Seite 12 beschrieben.



Kommandokarte

spielsieg

Jedes Mal, wenn der Startspieler einen neuen Zug beginnt, wird überprüft, ob einer der beiden Spieler das Spiel gewonnen hat. Derjenige Spieler gewinnt das Spiel, der sowohl 16 oder mehr Siegpunkte, als auch mehr Siegpunkte als sein Gegner hat.

Alternativ gewinnt ein Spieler das Spiel, wenn alle Einheiten seines Gegners eliminiert worden sind. Dies geschieht sofort, unabhängig von der Anzahl der Siegpunkte, die jeder Spieler hat.

Der Kampf im Detail

Dieser Abschnitt beschreibt die Regeln zum Abhandeln von Kämpfen in *BattleLore Zweite Edition*.

Kampfablauf

Während des Angriffsschritts darf der aktive Spieler einen Angriff mit jeder seiner aktivierten Einheiten ausführen. Eine Einheit, die einen Angriff ausführt, ist die **ANGREIFENDE EINHEIT**. Zum Durchführen eines Angriffs muss der aktive Spieler den folgenden **KAMPFABLAUF** einhalten:

1. Angriff ansagen
2. Kampfwurf durchführen
3. Würfelergebnisse abhandeln

Nachdem der aktive Spieler den Angriff einer aktivierten Einheit durchgeführt hat, darf er mit einer anderen aktivierten Einheit angreifen. Er wiederholt den Kampfablauf für jede aktivierte Einheit, bis alle aktivierten Einheiten einen Angriff ausgeführt haben. Der Angriff mit einer aktivierten Einheit ist optional und der aktive Spieler bestimmt die Reihenfolge, in der er seine Angriffe durchführt.

Angriff ansagen

Der aktive Spieler sagt die Angriffsart für seine **ANGREIFENDE EINHEIT** an: **NAHKAMPF** oder **FERNKAMPF**, so wie auf der entsprechenden Einheiten-Übersicht angegeben. Außerdem erklärt er eine gegnerische Einheit zum Ziel des Angriffs; diese Einheit ist die **ZIELEINHEIT** während dieses Angriffs.

Eine Einheit mit dem Merkmal Nahkampf kann nur einen **NAHKAMPF-ANGRIFF** gegen eine Zieleinheit in einem angrenzenden Feld durchführen (siehe „Merkmale“ auf Seite 13).

Eine Einheit mit dem Merkmal Fernkampf kann nur einen **FERNKAMPF-ANGRIFF** gegen eine Zieleinheit durchführen, die innerhalb der **REICHWEITE** und auf der **SICHTLINIE** ist.



Einheiten-Übersicht

Merkmal
Fernkampf

Angriffs-
Reichweite

Kampfwert

Reichweite

Um die Reichweite zu ermitteln, zählt der aktive Spieler die Anzahl der Felder von der angreifenden Einheit bis zur Zieleinheit. Dabei wird das Feld der angreifenden Einheit **nicht** mitgezählt. Das Feld der Zieleinheit wird hingegen mitgezählt.

Das Ziel ist innerhalb der Reichweite, wenn die Anzahl der gezählten Felder innerhalb der **ANGRIFFS-REICHWEITE** ist, die auf der Einheiten-Übersicht der angreifenden Einheit angegeben ist.

Sichtlinie

Um zu bestimmen, ob eine Zieleinheit auf der Sichtlinie ist, zieht der aktive Spieler eine gedachte Linie von der Mitte des Feldes der angreifenden Einheit bis zur Mitte des Feldes der Zieleinheit. Falls die Linie durch irgendeinen Teil eines Feldes verläuft, das von einer anderen Einheit besetzt ist oder durch ein Feld mit blockierendem Gelände (siehe „Gelände“ auf Seite 8), dann ist die Sichtlinie blockiert und der aktive Spieler muss eine neue Zieleinheit für seinen Angriff wählen. Die Sichtlinie wird nicht durch das Feld der angreifenden Einheit und auch nicht durch das Feld der Zieleinheit blockiert.

Beispiel: Reichweite und Sichtlinie



Bevor er einen Fernkampf-Angriff startet, muss ein Spieler sicherstellen, dass sich die Zieleinheit innerhalb der Reichweite und auf der Sichtlinie befindet. Im obigen Beispiel führt die Viperlegion einen Fernkampf-Angriff durch.


1. Die Zitadellenwache-Einheit befindet sich innerhalb der Reichweite (drei Felder) und auf der Sichtlinie.
2. Die Daqan-Bogenschützen-Einheit befindet sich innerhalb der Reichweite (vier Felder) und auf der Sichtlinie.
3. Die Zitadellenwache-Einheit ist außerhalb der Reichweite (fünf Felder) und die Sichtlinie ist durch die angrenzende Daqan-Bogenschützen-Einheit blockiert.
4. Die Daqan-Bogenschützen-Einheit ist innerhalb der Reichweite (drei Felder), jedoch ist die Sichtlinie durch die Berserker-Einheit blockiert.


Kampfwurf durchführen


Jede Einheit hat einen Kampfwert auf ihrer zugehörigen Einheiten-Übersicht. Beim Durchführen eines Angriffs oder eines Gegenschlags (siehe „Gegenschlag“ auf Seite 10) wirft der Spieler, dem die angreifende Einheit oder die Einheit, die den Gegenschlag durchführt, gehört, eine Anzahl an Würfeln, die dem Kampfwert der Einheit entspricht. Dies nennt man einen **KAMPFWURF**.


Würfelergebnisse abhandeln

Der aktive Spieler handelt die gewürfelten Ergebnisse seines Kampfwurfs ab, indem er die folgenden Effekte anwendet:


 **Schlag:** Für jedes gewürfelte ✘ aus einem Nahkampf-Angriff erleidet die Zieleinheit einen Punkt Schaden.

 **Streich:** Für jedes gewürfelte ✂ aus einem Nahkampf-Angriff erleidet die Zieleinheit einen Punkt Schaden. Falls die angreifende Einheit geschwächt ist (siehe „Geschwächte Einheiten“ unten), kann sie durch gewürfelte ✂ keinen Schaden verursachen.

 **Durchbohren:** Für jedes gewürfelte ◎ aus einem Fernkampf-Angriff erleidet die Zieleinheit einen Punkt Schaden.


 **Moral:** Für jedes gewürfelte ㄟ aus einem Kampfwurf muss sich die Zieleinheit um ein Feld zurückziehen (siehe „Rückzug“ auf Seite 10).

Rückzug-Effekte werden angewandt, nachdem jeder erzielte Schaden zugewiesen worden ist.

 **Macht:** Für jedes gewürfelte Ⅰ aus einem Kampfwurf nimmt der Spieler, der den Kampfwurf durchgeführt hat, einen Machtmarker aus dem Markervorrat und legt ihn in seinen Spielbereich.



Machtmarker

 **Heldenhaft:** In einem Kampfwurf gewürfelte Ⅰ haben keine eigenständigen Effekte, werden aber oft benutzt, um bestimmte Einheitenfähigkeiten auszulösen (siehe „Würfelfähigkeiten“ auf Seite 10).

Schaden

Jedes Mal, wenn eine Einheit einen **SCHADEN** erleidet, wird eine Figur aus dieser Einheit vom Spielbrett entfernt. Sobald die letzte Figur aus einer Einheit entfernt wird, ist diese Einheit **ELIMINIERT**. Eine eliminierte Einheit wird aus dem Spiel entfernt.

Einige Einheiten, die nicht im Lernszenario enthalten sind, erleiden Schaden nach anderen Regeln (siehe „Schadensmarker“ auf Seite 13).

BEISPIEL: schaden



1. Die Zitadellenwache greift die Blutdröcher an. Der Daqan-Spieler würfelt ✘, ✂, und ◎.



2. Für jeden ✘ und ✂-Wurf nimmt der Uthuk-Spieler eine Figur aus seiner Berserker-Einheit.

Macht im Lernszenario


Im ersten Spiel wird Macht nur verwendet, um Siegpunkte zu erhalten. Beim Spielen des Lernszenarios darf der aktive Spieler im SP-Schritt seiner Auffrischungsphase 4 Machtmarker gegen 1 SP-Marker tauschen.

Geschwächte Einheiten

Eine Einheit, die bis auf 1 Figur dezimiert worden ist, ist eine **GESCHWÄCHTE** Einheit. Geschwächte Einheiten können keinen Schaden aufgrund von gewürfelten ✂ aus einem Kampfwurf verursachen.




rückzug

Besondere Karteneffekte und Einheitenfähigkeiten, ebenso wie in Kampfwürfen gewürfelte , können eine Einheit zum **RÜCKZUG** zwingen. Beim Rückzug muss sich die Zieleinheit um ein Feld in die Richtung direkt entgegengesetzt der angreifenden Einheit bewegen und zwar für jeden abzuhandelnden Rückzug-Effekt.

BEISPIEL: RÜCKZUG



1. Der Uthuk-Spieler hat zwei  in einem Kampfwurf gegen die Daqan-Bogenschützen-Einheit gewürfelt.
2. Die Daqan-Bogenschützen-Einheit muss sich zwei Felder in die entgegengesetzte Richtung der Berserker zurückziehen.

Wenn eine Einheit dazu gezwungen ist, sich über das Spielbrett hinaus oder in ein Feld mit unpassierbarem Gelände zurückzuziehen, beendet die sich zurückziehende Einheit ihre Bewegung und erleidet einen Schaden für jeden nicht abgehandelten Rückzug.

unterstützung

Eine Einheit wird unterstützt, wenn sie zum Rückzug in ein Feld gezwungen ist, das von einer eigenen Einheit besetzt ist. Solange sie unterstützt wird, ignoriert eine Einheit alle Rückzüge; ignorierte Rückzüge verursachen keinen Schaden.

gegenschlag

Nachdem eine Einheit angegriffen und nicht eliminiert worden ist, und falls sie sich auf einem **angrenzenden** Feld zur angreifenden Einheit befindet, kann sie einen **GEGENSCHLAG AUSFÜHREN**. Um einen Gegenschlag auszuführen, folgt diese Einheit dem Kampfablauf. Zieleinheit für den Gegenschlag ist die angreifende Einheit. Die Durchführung eines Gegenschlags ist optional. Ein Gegenschlag kann keinen weiteren Gegenschlag auslösen.

nachsetzen


Nachdem ein Angriff eine Zieleinheit auf einem angrenzenden Feld vernichtet oder sie dazu gezwungen hat, sich von ihrem ursprünglichen Feld wegzubewegen, darf die angreifende Einheit **NACHSETZEN**. Zum Nachsetzen bewegt sich die angreifende Einheit in das ursprüngliche Feld der Zieleinheit.

Eine Einheit kann nicht nachsetzen, wenn sie einen Gegenschlag abhandelt (siehe „Gegenschlag“ oben).

einheitenfähigkeiten

Jede Einheit verfügt über eine oder mehrere **EINHEITENFÄHIGKEITEN**, die auf der jeweiligen Einheiten-Übersicht angegeben werden. Das Nachschlagewerk bietet zusätzliche Informationen und Erläuterungen über Einheitenfähigkeiten.

Einheiten-
fähigkeit

 **Wut:** Füge dieser Einheit für jede Figur, die ihr fehlt, zu jedem Kampfwurf, den sie durchführt, 1 Würfel hinzu.


Einheiten-Übersicht

würfelfähigkeiten

Einige Einheitenfähigkeiten sind **WÜRFELFÄHIGKEITEN**. Würfelfähigkeiten erkennt man daran, dass sie ein Würfelsymbol vor dem Namen der Fähigkeit haben. Das Symbol gibt an, welche Art von Würfelresultaten diese Einheit in einem Kampfwurf zum Auslösen der Fähigkeit gewürfelt haben muss. Ein Spieler kann ein im Kampfwurf gewürfeltes **WÜRFELERGEBNIS EINSETZEN**, um eine Würfelfähigkeit auszulösen. Er löst die Fähigkeit je ein Mal für jedes Würfelresultat, das er einsetzt, aus.

Falls ein Spieler ein Würfelresultat einsetzt, um eine Würfelfähigkeit auszulösen, handelt er den normalen Effekt für dieses Würfelresultat **nicht** ab.

Würfel-
fähigkeit

 **Kampfrausch:** Verursache 1 Schaden. Entferne 1 Figur nach diesem Kampf aus dieser Einheit.

Einheiten-Übersicht



BEISPIEL: vollständiger kampf



1. Die Zitadellenwache führt einen Nahkampfangriff gegen die Berserker-Einheit aus. Der Daqan-Spieler wirft drei Würfel mit den folgenden Ergebnissen:



2. Für jedes ✂ und ✂ nimmt der Uthuk-Spieler eine Figur aus der Berserker-Einheit



3. Die Berserker dürfen einen Gegenangriff starten, denn sie verbleiben auf dem angrenzenden Feld zur Zitadellenwache.

Wut: Füge dieser Einheit für jede Figur, die ihr fehlt, zu jedem Kampfwurf, den sie durchführt, 1 Würfel hinzu.

☞ Kampfrausch: Verursache

4. Die Berserker haben die „Wut“-Fähigkeit, die dem Uthuk-Spieler erlaubt für jede fehlende Figur der Berserker-Einheit einen zusätzlichen Würfel zu seinem Kampfwurf hinzuzufügen. Der Uthuk-Spieler wirft fünf Würfel, was zu den folgenden Ergebnissen führt:



5. Die ✂ bringen einen Treffer und der Daqan-Spieler nimmt eine Figur aus der Zitadellenwachen-Einheit. Da die Berserker-Einheit geschwächt ist, haben die zwei ✂ keine Wirkung.



6. Das ☞-Ergebnis zwingt den Daqan-Spieler seine Zitadellenwachen-Einheit zurückzuziehen, indem er sie um ein Feld bewegt. Da der Angriff der Berserker ein Gegenschlag war, können sie nicht nachsetzen.

stop!

Ihr seid jetzt bereit das Lernszenario zu spielen (siehe Seite 5). Dies wird euch helfen, einen Eindruck von den grundlegenden Spielmechanismen zu erhalten, bevor ihr fortfahrt. Alle Regeln über diesen Punkt hinaus werden für das Lernszenario nicht benötigt, da sie beschreiben, wie man Szenarien und Armeen aufbaut und wie man Machtkarten, Legenden und Gelände verwendet.

Falls beim Spielen des Lernszenarios Fragen aufkommen, z. B. was passiert, wenn ein Rückzugsweg blockiert ist, was passiert, wenn eine Sichtlinie entlang einer Feld-Kante gezogen wird, oder wie sich Gift auswirkt, schaut im Nachschlagewerk für weitere Informationen nach.

erweiterte regeln

Die in diesem Abschnitt beschriebenen Regeln vertiefen die Regeln aus dem vorherigen Abschnitt. Sie erweitern sie durch die Einführung von Machtkarten, Legenden-Einheiten und Gelände.

macht im detail

Macht steht für die magischen Kräfte von Mennara. Diese ermöglichen es dem Spieler, mächtige Fähigkeiten einzusetzen und so den Verlauf der Schlacht zu seinen Gunsten zu wenden. Dieser Abschnitt beschreibt die Regeln für Macht in *BattleLore Zweite Edition*.

Während des Spieldaufbaus mischt jeder Spieler den Machtstapel seiner Fraktion und legt ihn in seinen Spielbereich. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit zwei Machtkarten auf seiner Hand (siehe „Vollständiger Spieldaufbau“ auf Seite 14).

machtschritt

Während des Machtschritts in jeder Auffrischungsphase füllt der aktive Spieler seine Macht wieder auf, indem er **eine** der folgenden Aktionen ausführt:

- Er erhält zwei Machtmarker aus dem Vorrat.
- Er erhält einen Machtmarker aus dem Vorrat und zieht eine Machtkarte vom Machtdeck seiner Fraktion.
- Er zieht zwei Machtkarten vom Machtdeck seiner Fraktion. Danach legt er eine Machtkarte von seiner Hand ab (das kann auch die gerade gezogene Karte sein). Dies ist eine gute Möglichkeit für einen Spieler, Machtkarten abzulegen, die er nicht ausspielen kann.



Machtkarte



Machtmarker

Sobald ein Spieler eine Machtkarte ziehen muss und der Machtstapel leer ist, mischt er die abgelegten Machtkarten zu einem neuen Machtstapel.

Ein Spieler darf am Ende seines Machtschritts nicht mehr als vier Machtkarten auf der Hand haben. Er muss alle überzähligen Machtkarten seiner Wahl am Ende dieses Schritts ablegen.

machtkarten

Machtkarten stehen für die mächtigen Aktionen und Fähigkeiten der Kriegsparteien, erschaffen durch die magischen Kräfte von Mennara. Jede Machtkarte enthält einen Timing-Text, der angibt, wann der Spieler diese Machtkarte verwenden darf. Zur Verwendung einer Machtkarte führt ein Spieler die folgenden Schritte aus:

1. **Ausgeben von Machtmarkern:** Der Spieler muss Machtmarker entsprechend der Kosten auf der Machtkarte aus seinem Spielbereich nehmen und sie in den Markervorrat legen.
2. **Lesen der Machtkarte:** Der Spieler liest den Text auf der Machtkarte laut vor.
3. **Effekt abhandeln:** Der Spieler handelt den auf der Karte beschriebenen Machteffekt ab.
4. **Machtkarte ablegen:** Der Spieler legt die Machtkarte offen auf einen Ablagestapel neben seinem Machtstapel.

Ein Spieler darf eine Machtkarte pro Zug verwenden. Falls beide Spieler eine Machtkarte mit demselben Timing spielen, handelt der aktive Spieler seinen Machteffekt zuerst ab. Das Nachschlagewerk enthält zusätzliche Informationen und Erläuterungen zu bestimmten Machtkarten und -effekten.



Machtkarte



Schadensmarker

Einige Einheitenübersichten zeigen das Schadensmarker-Symbol über ihren Lebenspunkten. Diese Einheiten **bestehen nur aus einer einzelnen Figur** und erleiden Schaden nicht wie andere Einheiten.

die sie sich bewegt oder die sie besetzt.



„Roc-Krieger“-
Einheiten-Übersicht

Jedes Mal, wenn eine dieser Einheiten einen Schaden erleidet, wird ein Schadensmarker auf das Spielbrett neben dieser Einheit platziert. Nachdem eine Einheit genauso viele oder mehr Schadensmarker wie Lebenspunkte angesammelt hat, gilt die Einheit als eliminiert und ihre Figur wird vom Spielbrett entfernt.



Schadens-
marker

Auch wenn diese Einheiten nur aus einer Figur bestehen, **sind sie niemals geschwächt** (siehe „Geschwächte Einheiten“ auf Seite 9).

BEISPIEL: schadensmarker



Die Zitadellenwache greift den Chaoslord an. Der Daqan-Spieler erhält aus dem Kampfwurf folgende Ergebnisse:



☒ verursacht einen Schaden beim Chaoslord. Um diesen Schaden festzuhalten, platziert der Uthuk-Spieler einen Schadensmarker auf das Feld des Chaoslords.



merkmale

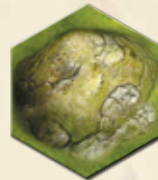
Jede Einheit verfügt über ein oder mehrere **MERKMALE**. Merkmale sind Eigenschaften einer bestimmten Einheit, einschließlich des Einheitentyps (Infanterie, Kavallerie, Elite oder Legende) und der Angriffsart (Fern- oder Nahkampf). Bestimmte Karten und Fähigkeiten können Einheiten mit bestimmten Merkmalen beeinflussen. Die Merkmale sind unter dem Namen der Einheit auf der jeweiligen Einheiten-Übersicht aufgeführt.

gelände

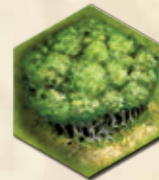
Gelände stellen die natürlichen und die von Menschen geschaffenen Landschaften von Mennara dar. Gelände können Auswirkungen auf Bewegung und Kampf haben.

Blockierendes Gelände

Blockierendes Gelände ist Gelände, das die Sichtlinie blockiert (siehe „Sichtlinie“ auf Seite 8). Hügel, Wälder, Gebäude und Kommandozelte sind blockierendes Gelände.



Hügel



Wald



Gebäude

Manches Gelände bringt besondere Einschränkungen bei der Bewegung oder im Kampf mit sich.

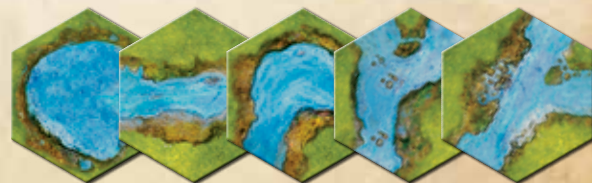
Hügel: Fernkampfeinheiten auf Hügel-Feldern ignorieren beim Ziehen der Sichtlinie alle Einheiten. Blockierendes Gelände blockiert weiterhin die Sichtlinie für Einheiten auf Hügel-Feldern.

Wald: Eine Einheit, die sich auf ein Wald-Feld bewegt, muss ihre Bewegung sofort beenden. Eine Einheit auf einem Wald-Feld wirft im Kampf höchstens zwei Würfel (vor Modifikatoren). Außerdem wirft eine Einheit im Kampf gegen ein Ziel, das sich auf einem Wald-Feld befindet, höchstens zwei Würfel (vor Modifikatoren).

Gebäude: Eine Einheit, die sich auf ein Gebäude-Feld bewegt, muss ihre Bewegung sofort beenden. Eine Einheit auf einem Gebäude-Feld darf einen Punkt Schaden aus jedem Effekt (inklusive Kampfeffekte) ignorieren.

unpassierbares Gelände

Einheiten können sich nicht auf oder durch unpassierbares Gelände bewegen. Alle Wasser-Felder sind unpassierbar es sei denn, sie enthalten ein Feld mit einer Furt oder einer Brücke. Eine Einheit, die sich auf ein Feld mit einer Furt bewegt, muss ihre Bewegung sofort beenden.



Wasser

vollständiger spielaufbau

Der Spieldaufbau für *BattleLore Zweite Edition* besteht nicht nur aus dem Zusammenstellen und Platzieren von Spielbestandteilen: Er ist auch eine strategische Aufgabe über den Aufbau des Schlachtfeldes, sowie die Zusammensetzung und Aufstellung einer Armee von Einheiten. Vor jedem Spiel führen die Spieler die folgenden Schritte durch (anstelle der Schritte auf Seite 5). Viele der einzelnen Teilschritte für die Abhandlung von Szenariokarten und den Aufbau von Armeen sind in den jeweiligen Abschnitten ab Seite 15 beschrieben.

- 1. Spielbrett:** Das Spielbrett wird in der Mitte des Tisches platziert.
- 2. Fraktion wählen:** Jeder Spieler entscheidet sich für eine der Kriegsparteien; entweder für die Daqan (blau) oder die Uthuk (rot). Wenn beide Spieler dieselbe Fraktion spielen möchten, lösen sie die Fraktionen aus (nicht unten dargestellt).
- 3. Zusammenstellen der Spielbestandteile für jede Fraktion:** Jeder Spieler nimmt die Plastikfiguren, Einheiten-Übersichten und Aufstellungskarten seiner Fraktion und legt sie in seinen Spielbereich.
- 4. Markervorrat:** Alle Marker werden voneinander getrennt und als einzelne Stapel bereit gelegt, um daraus den Markervorrat zu erstellen.
- 5. Kommandostapel:** Alle Kommandokarten werden gemischt und als Stapel neben dem Spielbrett in Reichweite beider Spieler bereitgelegt.
- 6. Machtstapel und Szenariostapel:** Jeder Spieler nimmt die Machtkarten und Szenariokarten seiner Fraktion, mischt diese in zwei separate Stapel und legt sie verdeckt in seinen Spielbereich.

BEISPIEL: vollständiger spielaufbau

The diagram illustrates the complete game setup. At the center is a hexagonal board (a) with terrain tiles and water. Surrounding the board are various components:

- a.** Spielbrett (Gelände laut Szenariokarten platziert)
- b.** Szenariokarten
- c.** Einheiten-Übersichten
- d.** Startspielermarker
- e.** Machtmarker
- f.** SP-Marker
- g.** Schadensmarker
- h.** Effektmarker
- i.** Uthuk-Machtkarten
- j.** Kommandokarten
- k.** Daqan-Machtkarten

7. **Ziehen, Aufdecken und Abhandeln von Szenariokarten:** Jeder Spieler zieht drei Szenariokarten von seinem Szenariostapel, wählt eine aus und legt die anderen Szenariokarten zurück in die Spielschachtel. Danach decken beide Spieler gleichzeitig ihre gewählte Szenariokarte auf und handeln sie ab (siehe rechts „Abhandeln von Szenariokarten“).
8. **Startspielermarker:** Der Startspieler (siehe „Bestimmen des Startspielers“, Seite 16) legt den Startspielermarker in seinen Spielbereich.
9. **Armeen-Aufmarsch:** Jeder Spieler lässt seine Armee aufmarschieren, indem er Aufmarschpunkte ausgibt, um dafür Aufmarschkarten zu kaufen. Dann stellt er seine Einheiten auf dem Spielbrett auf (siehe „Aufmarsch einer Armee“ auf Seite 16).
10. **Startkarten:** Jeder Spieler zieht sechs Kommandokarten vom Kommandostapel und drei Machtkarten vom Machtstapel seiner Fraktion.

Dann wählen beide Spieler gleichzeitig und geheim zwei ihrer Kommandokarten und eine ihrer Machtkarten, die unter den jeweils passenden Stapel gelegt werden.

Nachdem beide Spieler je vier Kommandokarten und zwei Machtkarten auf der Hand haben, sind sie bereit für die Schlacht!

SZENARIO ERSTELLEN

Vor dem Spielen von *BattleLore Zweite Edition* müssen die Spieler das Spiel durch Erstellen eines Szenarios vorbereiten. Dieser Abschnitt enthält die Regeln für die Verwendung von Szenariokarten.

ABHANDELN VON SZENARIOKARTEN

Jede Fraktion verfügt über sieben einzigartige Szenariokarten. Jede Szenariokarte enthält eine Abbildung der Hälfte des Spielbretts des jeweiligen Spielers. Sie gibt die Position der verschiedenen Geländeteile, Geländemarker und Bannermarker an. Darüber hinaus hat jede Szenariokarte 18 Felder, die in der Farbe der entsprechenden Fraktion eingefärbt sind. Diese eingefärbten Felder sind die **AUFSTELLUNGS-FELDER** der jeweiligen Seite für dieses Szenario.

Zum Abhandeln einer Szenariokarte decken beide Spieler ihre ausgewählten Karten gleichzeitig auf und führen die folgenden Schritte aus:

1. Lesen des Szenariotexts
2. Startspieler bestimmen
3. Geländeteile und Bannermarker platzieren
4. Furten platzieren

LESEN DES SZENARIOTEXTS

Jede Szenariokarte enthält einen Text mit einer oder mehreren Regeln, die sich auf das Szenario in besonderer Weise auswirken. Vor einigen Regeln ist eine Spielphase oder ein Spielschritt angegeben, die vorgeben, wann der Spieler diese Regel in seinem Spielzug anwendet.



Szenariokarte

Bestimmen des Startspielers

Jede Szenariokarte hat ein INITIATIVE-SYMBOL mit einem Buchstaben und einer Zahl. Der Spieler mit einer Szenariokarte, deren Buchstabe im Alphabet früher auftaucht, ist der Startspieler und als Erster an der Reihe, sobald das Spiel beginnt. Wenn beide Spieler eine Szenariokarte mit dem gleichen Buchstaben aufgedeckt haben, ist der Spieler mit der niedrigeren Zahl der Startspieler. Haben beide Spieler eine Szenariokarte mit gleichen Buchstaben und Zahlen aufgedeckt, lösen sie den Startspieler aus.

Platzieren von Geländeteilen und Bannermarkern

Nachdem der Startspieler bestimmt worden ist, nimmt jeder Spieler alle Geländeteile, Geländemarker und Bannermarker, die notwendig sind, um seine Hälfte des Spielbrettes aufzubauen, und legt sie auf die entsprechenden Felder.

Wenn Wasser-Felder nebeneinander liegen, muss der Startspieler sie durch Flussteile ersetzen, so dass sich die Flüsse verbinden (siehe Beispiel auf Seite 18). Wenn es ein Flussteil gibt, durch das ein offener Fluss über den Spielbrettrand erschaffen wird, ersetzen die Spieler dieses durch ein Seeteil (falls möglich).



Bannermarker

Platzieren von Furten

Beginnend mit dem Startspieler legt jeder Spieler einen Furtmarker auf das Spielbrett. Dazu wählt er ein beliebiges auf seiner Szenariokarte angezeigtes Wasser-Feld sofern es nicht bereits einen Furt- oder Brückenmarker enthält.



Furtmarker

Aufmarsch einer Armee

Nach der Erstellung eines Szenarios müssen die Spieler ihre Armeen aufmarschieren lassen. Dieser Abschnitt beschreibt die Regeln zum Aufmarsch einer Armee und zur Aufstellung der Armee auf dem Schlachtfeld.

Aufstellungskarten

Aufstellungskarten zeigen Einheiten, Gelände und Attrappen. Einheiten und Gelände entsprechen den Spielbestandteilen: Figuren und Geländekarten. Attrappen werden als Bluffkarten verwendet und helfen die Positionen von Einheiten und Gelände zu verschleiern, bevor sie auf dem Spielfeld aufgestellt werden (siehe „Beispiel: Einheiten-aufstellung“ auf Seite 19).



Aufmarschwert

Aufstellungskarte



Attrappen-Aufstellungskarte

Aufmarsch von Einheiten

Um eine Armee aufmarschieren zu lassen, führt jeder Spieler die unten aufgeführten Schritte aus. Diese Schritte werden im Detail auf der folgenden Seite beschrieben.

1. Wählen der Aufstellungskarten
2. Platzieren der Aufstellungskarten
3. Aufdecken der Aufstellungskarten
4. Platzieren von Einheiten und Gelände

wählen der aufstellungskarten

Jeder Spieler nimmt 11 Atrappen-Aufstellungskarten und fügt sie zu den Aufstellungskarten seiner Fraktion hinzu. Dann bauen die Spieler gleichzeitig ihre Armeen mit ihren Aufstellungskarten auf.

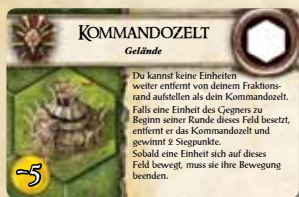
Jede Aufstellungskarte enthält einen **AUFMARSCHWERT**, der die Anzahl an **AUFMARSCHPUNKTEN** anzeigt, die ein Spieler ausgeben muss, um diese Karte in einer Armee zu verwenden. Die Armee eines Spielers darf insgesamt 50 Aufmarschpunkte kosten. Sie muss aus genau 18 Aufstellungskarten aus einer beliebigen Kombination von Einheiten, Geländearten und Atrappen bestehen.

Sobald ein Spieler mit der Auswahl seiner Einheitenkarten fertig ist, muss er einen Stapel mit 18 Aufstellungskarten besitzen, der seine Armee darstellt. Er legt seine verbleibenden Aufstellungskarten zurück in die Spielschachtel.

kommandozelte

Jeder Spieler kann seiner Armee ein Kommandozelt hinzufügen. Ein Spieler, der ein Kommandozelt auswählt, hat fünf zusätzliche Aufmarschpunkte, um seine Armee aufmarschieren zu lassen. Das bedeutet, dass er eine Armee im Wert von 55 statt 50 Aufmarschpunkten aufmarschieren lassen kann. Kommandozelte können auch Siegpunkte für den Gegner bringen, wie auf der Karte beschrieben.

Kommandozelte sind eine eigene Gelände-Art. Sie blockieren die Sichtlinie und eine Einheit muss ihre Bewegung beenden, sobald sie sich auf ein Kommandozelt-Feld bewegt. Ein Kommandozelt-Feld ist kein Gebäude-Feld.



Kommandozelt-Aufstellungskarte



Kommandozelt-Geländeteil

platzieren von aufstellungskarten

Jeder Spieler legt seine 18 Aufstellungskarten auf das Spielbrett, indem er je eine Karte **verdeckt** auf jedem der 18 schattierten Aufstellungsfelder platziert, wie auf der von ihm gewählten Szenariokarte angegeben. Ein Spieler kann jede seiner Aufstellungskarten auf einem beliebigen seiner Aufstellungsfelder platzieren; jedoch muss er Aufstellungskarten die ein Gelände angeben (z. B. Kommandozelt) auf solchen Aufstellungsfeldern platzieren, die keine Gelände-Felder enthalten.

aufdecken der aufstellungskarten

Nachdem beide Spieler alle 18 Aufstellungskarten auf dem Spielbrett platziert haben, decken sie gleichzeitig ihre Aufstellungskarten auf, indem sie sie umdrehen. Jeder Spieler entfernt sofort alle aufgedeckten Atrappen-Karten aus dem Spiel und legt sie zurück in die Spielschachtel.

machtmarker

Nach dem Aufdecken aller Aufstellungskarten erhält jeder Spieler einen Machtmarker pro nicht ausgegebenem Aufmarschpunkt, bis zu einem Maximum von fünf.

wie man eine armee aufmarschieren lässt

Spieler lassen ihre Armeen gleichzeitig aufmarschieren, indem sie ihre Aufstellungskarten verwenden. Es gibt dafür keine strenge Vorgehensweise. Manche Spieler wollen alle ihre Aufstellungskarten auf den Tisch legen und sie als Gesamtbild bewerten, andere wollen lieber ihre Entscheidungen vor ihrem Gegner geheim halten. Alles, was zählt, ist, dass beide Spieler den Vorgang mit einer Armee beenden, die aus genau 18 Aufstellungskarten besteht und maximal 50 Aufmarschpunkte kostet.

armeekarten

Wenn ein Spieler keine Zeit verbringen möchte seine eigene Armee aufzubauen, kann er mit den Armeekarten vorgefertigte Armeen im Wert von 50 Aufmarschpunkten verwenden. Bei Verwendung einer Armeekarte nimmt der Spieler eine Aufstellungskarte für jede Einheit auf der Armeekarte, einen Machtmarker für jede Macht auf der Armeekarte und genug Atrappen-Karten, um die Anforderung von 18 Aufstellungskarten zu erfüllen.



Armeekarte

platzieren von einheiten und gelände

Nach dem Aufdecken der Aufstellungskarten entfernt jeder Spieler eine Karte nach der anderen vom Spielbrett und ersetzt sie durch die entsprechenden Figuren und Geländeteile.

Jeder Spieler ersetzt seine Aufstellungskarten mit so vielen Figuren, wie jeweils zu der entsprechenden Einheit gehören. Jede Figur in einer Einheit passt zu dem Umriss, der auf der Aufstellungskarte dieser Einheit abgebildet ist. Jede Einheit, außer den Legenden, besteht aus so vielen Figuren, wie sie Lebenspunkte hat. Legenden-Einheiten bestehen jeweils aus einer einzelnen Figur.



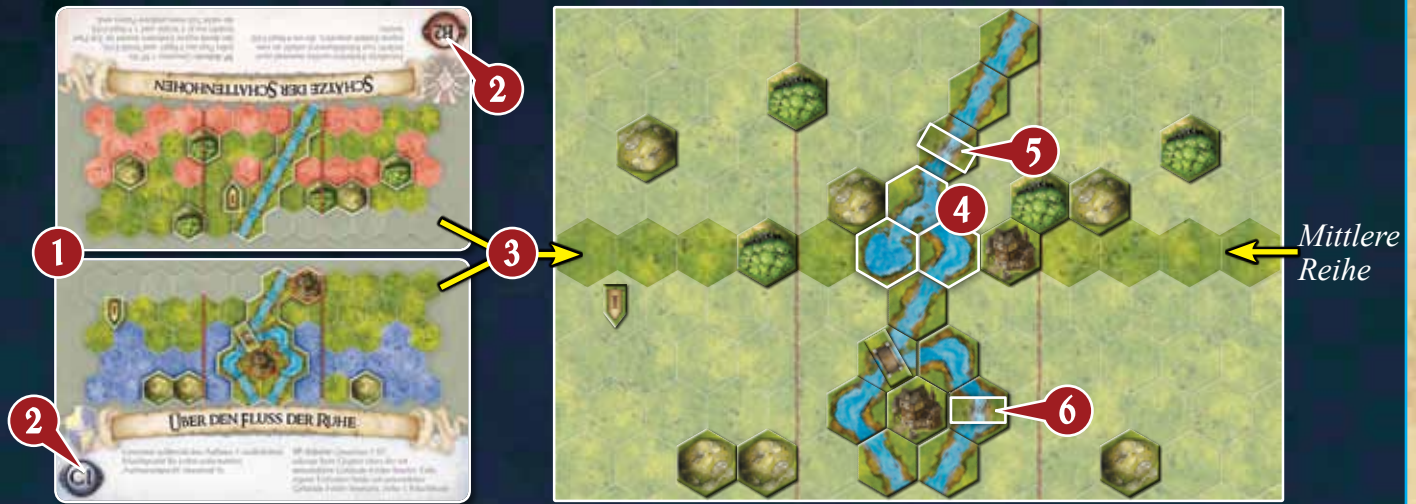
Umriss einer Figur

Lebenspunkte

Aufstellungskarte

Jeder Spieler ersetzt die Aufstellungskarte seines Kommandozeltes mit einem Kommandozelt-Geländeteil. Danach legen beide Spieler alle Aufstellungskarten zurück in die Spielschachtel.






BEISPIEL: ABHANDELN EINER SZENARIOKARTE



1. Der Uthuk-Spieler hat sich für die Szenariokarte „Schätze der Schattenhöhen“ entschieden. Der Daqan-Spieler hat sich für das Szenario „Über den Fluss der Ruhe“ entschieden.
2. Das Initiative-Symbol des Uthuk-Spielers (B2) kommt in alphabetischer Reihenfolge vor dem des Daqan-Spielers (C1). Der Uthukspieler ist der Startspieler.
3. Um das Schlachtfeld aufzubauen, verteilen beide Spieler die Geländeteile so wie auf den gewählten Szenariokarten abgebildet. Die teilweise vorhandene Reihe auf jeder Szenariokarte ist die mittlere Reihe des Spielfelds. Beide Spieler teilen sich diese Reihe.
4. Der Fluss aus dem Daqan-Szenario wird verbunden mit dem Fluss aus dem Uthuk-Szenario durch das Austauschen der geraden Fluss-Geländeteile mit den erforderlichen Fluss-Teilen zum Verbinden eines Flusses.
5. Der Uthuk-Spieler legt seinen Furtmarker auf dem Spielbrett auf irgendein Wasser-Feld seiner Szenariokarte.
6. Der Daqan-Spieler legt seinen Furtmarker auf dem Spielfeld auf irgendein Wasser-Feld seiner Szenariokarte.

BEISPIEL: ZUSAMMENSTELLEN EINER ARMEE

Der Daqan-Spieler baut eine 50-Punkte-Armee. Er sammelt die Aufstellungskarten seiner Fraktion zusammen und legt die folgenden Einheiten in seinen Spielbereich:

- **Zitadellenwache:**  x 4 = 16
- **Daqan-Bogenschützen:**  x 3 = 12
- **Reiter der Flusswache:**  x 2 = 12
- **Runengolems:**  x 2 = 12
- **Kommandozelt:**  x 1 = -5

Aufmarschpunkte gesamt = 47

Die Armee des Spielers besteht nun aus 12 Aufstellungskarten. Bevor er seine Armee aufstellen kann, muss er noch 6 Attrappen-Karten hinzufügen, womit die Gesamtzahl von 18 Karten erreicht ist.



Der Spieler hat 3 Aufmarschpunkte übrig. Nachdem er seine Aufstellungskarten aufgedeckt hat, nimmt der Spieler 3 Machtmarker aus dem Vorrat und legt sie in seinen Spielbereich.

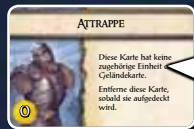


BEISPIEL: einheitenaufstellung



1. Um seine Einheiten aufzustellen, legt der Daqan-Spieler eine Aufstellungskarte aus seiner Armee in jedes Aufstellungsfeld, wie auf seiner Szenariokarte angegeben. Dabei wählt er sorgfältig aus, wo er Einheiten und wo er Attrappen-Karten platziert, an deren Position er keine Einheiten haben möchte.

2. Nachdem beide Spieler ihre Aufstellungskarten verteilt haben, decken sie ihre Aufstellungskarten auf und entfernen alle Attrappen vom Spielbrett.



3. Der Daqan-Spieler muss jede Aufstellungskarte mit den entsprechenden Plastikfiguren ersetzen, um mit ihnen Einheiten zu bilden. Um dies zu tun, sammelt der Spieler so viele Figuren eines Einheitentyps wie Lebenspunkte auf der Aufstellungskarte angegeben sind.

4. Der Daqan-Spieler nimmt die Aufstellungskarte aus dem Spiel und legt sie zurück in die Spielschachtel. Dann nimmt er die Einheitenübersicht der Zitadellenwache und legt sie in seinen Spielbereich.



Lebenspunkte



5. Der Daqan-Spieler platziert die Zitadellenwache-Einheit auf dem Feld, auf dem zuvor die entsprechende Aufstellungskarte der Zitadellenwache lag.

6. Der Daqan-Spieler wiederholt die Schritte 3-5 für jede seiner Einheiten-Aufstellungskarten auf dem Spielbrett.

7. Schließlich ersetzt er seine Kommandozelt-Aufstellungskarte mit der Geländekarte „Daqan-Kommandozelt“.

Nachdem beide Spieler alle ihre Einheiten aufgestellt haben, kann das Spiel beginnen.



INDEX

A

Aktiver Spieler6
Aktivierte Einheit6
Aktivierungen6
Aktivierungsschritt6
Angreifende Einheit8
Angriffsschritt7
Armeekarten17
Armee zusammenstellen
16, 18
Attrappen18, 19
Aufbau
vollständig14
Lernszenario5
Auffrischungsphase7
Aufmarschpunkte ..17, 18
Aufstellungskarten 16, 17
Aufstellungsfeld15, 19

B

Bannermarker7, 16
Bewegungsschritt6

E

Einheiten4
Fähigkeiten10
Aufstellung19

F

Fernkampfangriff8
Furtmarker16

G

Gegenschlag10
Gelände13, 16
Geschwächt9

H

Hauptphase6

K

Kampfablauf8
Kampfwurf9
Kommandoschritt6
Kommandozone17, 18

L

Lernszenario5

M

Macht12
Machtschritt7, 12
Merkmale13

N

Nachsetzen10
Nachziehschritt7
Nahkampfangriff8

R

Reichweite8
Rückzug10

S

Schaden9
Schadensmarker13
Sichtlinie8
Siegpunkt-Schritt7
Spielsieg7
Szenariokarten15, 18

U

Unterstützung10

W

Würfelfähigkeiten10
Würfelergebnisse9

Z

Zieleinheit8

CREDITS

Autor des Originalspiels BattleLore: Richard Borg
Autor BattleLore Zweite Edition: Robert A. Kouba
Weiterentwicklung: Richard Borg, Corey Konieczka, und Nikki Valens
Produzent: Christopher Hosch mit Jason Walden
Spielregel: Adam Baker
Grafik-Design: WiL Springer mit Dallas Melhoff
Grafik-Design-Manager: Brian Schomburg
Leitender Grafik-Designer: Andrew Navaro
Künstlerische Leitung: Andy Christensen
Umschlaggestaltung: Mathias Kollros
Interior Art: Alex Aparin, Dimitri Bielak, Eric Braddock, João Bosco, Nora Brisotti, Mike Burns, Jason Caffoe, Felicia Cano, Sabastian Ciaffaglione, Sylvain Decaux, Simon Dominic, Carolina Eade, Taylor Ingvarsson, Stellar Labs, Sam Manley, Régis Moulun, Ruben Perez, Pierre Raveneau, Nikolay Stoyanov, Mark Tarrisse, Bill Thompson, Chris Quilliams, Wen Xiaodong und Matt Zeilinger
Figurendesign: Sylvain Decaux mit Felicia Cano und Andrew Navaro
Produktionsmanagement: Eric Knight
Ausführender Spiele-Designer: Corey Konieczka
Ausführender Produzent: Michael Hurley
Herausgeber: Christian T. Petersen
Spielerster: Samuel Bailey, Brian Engelstein, Chris Gerber, Ben Grosek, Kevin Hales, Russell Hall, Steven Kimball, Lukas Litzinger, Erich Ludwig, James Kniffen, Josh Lewis, Scott Lewis, Brian Mola, Aaron Myers, Loren Overby, Wade Piche, Derek Prichard, Adam Sadler, Brian Schomburg, WiL Springer, Scott Syverson, Colin Webster, Brendan Weiskotten und Jamie Zephyr

deutsche ausgabe

Vorab-Übersetzung: Stefan Grabe
Redaktion: Marco Reinartz
Lektorat: Marcus Baumgarten, Marcus Lange, Alban Ullrich und Jan Fehrenberg
Korrektur: Marco Reinartz
Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey, Marina Fahrenbach
Produktionsmanagement: Heiko Eller
Wir bedanken uns besonders bei der World of BattleLore für die konstruktive Mitarbeit. Im Netz zu finden unter:
www.worldofbattlelore.de

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Runebound* and Fantasy Flight Supply are TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, *BattleLore*, and the FFG Logo are [®] of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. German edition published by Heidelberger Spielverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. **DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG. NICHT FÜR KINDER UNTER 13 JAHREN GEEIGNET.**

