

A SONG OF ICE & FIRE

MINIATURENSPIEL

SPIELREGEL



OM



DARK SWORD
MINIATURENSPIEL



EINLEITUNG

Offiziell begann der Krieg der Fünf Könige im Jahre 298 n. A. E. (nach Aegons Eroberung), doch seine Wurzeln gehen auf einen Konflikt zurück, der schon lange zwischen Haus Lennister von Casterlystein und Haus Stark von Winterfell schwelte. In Gelehrtenkreisen ist man sich einig, dass es die Einkerkering von Lord Eddard Stark durch König Joffrey Baratheon I. war, die zu der versuchten Abspaltung von Haus Stark und schlussendlich zum Krieg der Fünf Könige führte.

Nach Lord Eddards Einkerkering marschierte sein erstgeborener Sohn, Robb Stark, begleitet von zahlreichen Vasallen des Nordens, südwärts, um Lord Eddard aus der Gewalt der Lennisters zu befreien. Robb Starks Streitmacht bestand hauptsächlich aus eidgebundenen Gefolgsmännern, die für ihre leidenschaftliche Treue bekannt waren. Viele Jahre unter Lord Eddards besonnener Herrschaft hatten diese Loyalität verfestigt. Hierbei gilt festzuhalten, dass ihr vorrangiges Interesse der Befreiung Lord Starks galt und mitnichten dem Eisernen Thron.

Auf dem Eisernen Thron saß der jüngst gekrönte König Joffrey I., der als direkter Erbe auf König Robert gefolgt war. König Joffreys umfassend dokumentierte Sprunghaftigkeit fand Mäßigung durch den Einfluss seiner Mutter, der respektinflößenden Königin Cersei. Allein aufgrund des natürlichen Charmes des Königs waren nur Wenige geneigt, dem Eisernen Thron die Treue zu halten, doch bekanntlich vermag Gold alle Sünden reinzuwaschen. Und so verliehen die gefüllten Kassen von Casterlystein dem Thronanspruch König Joffreys beträchtliches Gewicht.

Schon lange hatte Lord Stannis Baratheon auf der Insel Drachenstein seine Macht gefestigt. Man munkelt sogar, er hätte dies in Erwartung einer bevorstehenden zivilen Unruhe getan. Obgleich seine Landstreitkräfte von den anderen Kriegsparteien in den Schatten gestellt wurden, brachte ihm seine Position als Oberbefehlshaber der königlichen Flotte einen logistischen Vorteil ein, mit dem es ihm gelang, maßgeblichen Druck auf die Ländereien entlang der Küste auszuüben.

Lord Renly Baratheon, König Roberts jüngster Bruder, handelte erfolgreich ein Heiratsbündnis mit Margaery Tyrell von Rosengarten aus und erhielt dadurch die Waffenstärke, die nötig war, um seinen Anspruch auf den Eisernen Thron, der vermutlich der schwächste war, zu untermauern. Tatsächlich scharte Lord Renly von allen Kriegsteilnehmern das größte Heer um sich.

Der Fünfte König war Lord Balon Graufreud von den Eiseninseln, der lange unter dem Joch des Eisernen Throns gelitten hatte und nun eine Gelegenheit zur Abspaltung der Eiseninseln von den Sieben Königslanden witterte. Im Schatten von Lord Robbs Vormarsch gen Süden gelang es ihm, weite Teile des Nordens zu erobern.

Wenngleich das Ableben eines Herrschers meist mit unruhigen Zeiten einhergeht, so kann doch mit Fug und Recht gesagt werden, dass der Tod von König Robert I. den blutigsten und verheerendsten Konflikt in der Geschichte der Sieben Königslande nach sich zog.





INHALTS- VERZEICHNIS

EINLEITUNG	2	KUMULATIVE FÄHIGKEITEN.....	24
SPIELMATERIAL	4	WUNDEN	24
ÜBERBLICK UND VORBEREITUNG	6	BEFEHLE	24
SPIELMODI UND SIEGBEDINGUNGEN	6	ZUSTANDSMARKER.....	24
GÄNGIGE SPIELBEGRIFFE.....	7	WÜRFELMODIFIKATOREN	24
DIE SPIELRUNDE.....	8	ARMEEZUSAMMENSTELLUNG	25
AKTIVIERUNGSPHASE.....	8	Bestimmung der Spielgröße	25
AUFRÄUMPHASE	8	Auswahl der Fraktion	25
EINHEITENTYPEN	9	Auswahl des Heerführers	25
KAMPFEINHEITEN.....	9	Zusammenstellung des Taktikdecks	25
Vorderseiten von Kampfeinheitenkarten.....	10	Einheiten/Verstärkungen hinzufügen.....	25
Rückseiten von Kampfeinheitenkarten	11	REGELN FÜR MEHRSPIELER	26
VERSTÄRKUNGEN.....	12	TEAM GEGEN TEAM.....	26
ZIVILE EINHEITEN	13	JEDER GEGEN JEDEN.....	26
SICHTLINIE	14	GELÄNDE	26
AKTIONEN	15	GELÄNDE-SCHLÜSSELWÖRTER.....	26
MANÖVER	15	GELÄNDEBEISPIELE.....	27
MARSCH.....	16	Wald	27
RÜCKZUG	16	Leichenhaufen.....	27
ANGRIFF.....	16	Moor.....	27
Fernkampfangriff	16	Pfähle	27
Nahkampfangriff	17	Niedrige Mauer/Zertrümmerte Mauer.....	27
ANSTURM.....	18	Hecke	27
ANGRIFFE ABHANDELN	19	Wehrholzbaum	27
KAMPFBONI.....	20	Palisade.....	27
MORALPROBEN UND PANIK	20	SPIELMODI, SIEGBEDINGUNGEN	27
PANIKPROBEN	20	SPIELMODI	27
ZIVILE EINHEITEN UND DIE TAKTIKTAFEL.....	21	SIEGBEDINGUNGEN	28
AKTIONEN VON ZIVILEN EINHEITEN	22	AUFBAU DES SCHLACHTFELDES.....	28
HEERFÜHRER UND DAS TAKTIKDECK.....	22	AUFSTELLUNG	28
HEERFÜHRER DER ARMEE.....	22	SPIELBEGINN	28
TAKTIKDECK	23	SPIELMODI.....	29
TAKTIKKARTEN SPIELEN.....	23	SPIEL UM THRONE	29
SONSTIGE REGELN	23	KAMPF DER KÖNIGE	29
PROBEMESSUNGEN.....	23	STURM DER SCHWERTER	30
TIMING-KONFLIKTE	23	ZEIT DER KRÄHEN.....	30
GLEICHZEITIGE EFFEKTE	23	WINDE DES WINTERS	31
NEU WÜRFELN.....	24	CREDITS.....	31
		KURZÜBERSICHT	32



SPIEL- MATERIAL



14 Verstärkungskarten



4 Zivile Einheitenkarten



1 Spielregel



9 Kampfeinheitenkarten



52 Taktikkarten



1 Taktiktafel



2 Maßstäbe



2 Übersichtskarten



12 Belagerungskarten



20 Geheime Missionskarten



10 Zielkarten



1 Startspielermarker



1 Rundenmarker



5 Zielobjekt-Marker



13 Geschwächt-Marker



13 Panikmarker



10 schwarze W6



1 weißer W3



13 Wundenmarker



13 Verwundbar-Marker



22 Befehlsmarker



22 Aktivierungsmarker

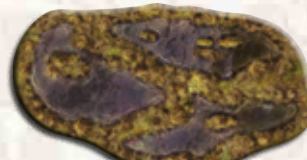


35 Siegpunktmarker

16 Geländeteile



3 Burgmauern



1 Moor



4 Leichenhaufen



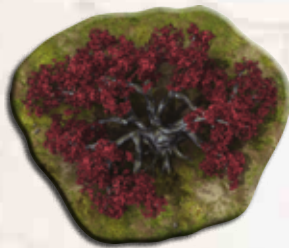
1 Palisade / Niedrige Mauer



2 Palisaden / Zertrümmerte Mauern



3 Pfähle / Hecken



1 Wehrholzbaum



1 Wald



1 kleines Einzel-Bewegungstableau



7 Infanterie-Bewegungstableaus



1 Kavallerie-Bewegungstableau

103 Miniaturen



Großjon Umber



Grauwind



Robb Stark



Catelyn Stark



Sansa Stark



Jaime Lennister



Cersei Lennister



Ser Gregor „Der Berg“ Clegane



Tyrion „Der Gnom“ Lennister



2 Hauptmänner der Geschworenen Schwertler von Haus Stark



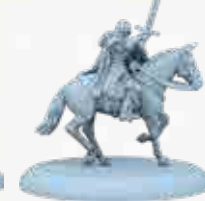
24 Geschworene Schwertler von Haus Stark



2 Hauptmänner der Garde von Haus Lennister



24 Gardisten von Haus Lennister



4 Vorreiter von Haus Stark



12 Gefolgsmänner des Berges



1 Streiter von Haus Umber



12 Berserker von Haus Umber



1 Kämpferprobtler Veteran



12 Hellebardiere von Haus Lennister



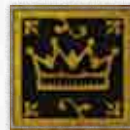
ÜBERBLICK UND VORBEREITUNG

A Song of Ice and Fire: Miniaturenspiel macht zwei Spieler zu Feldherren aus Westeros, die mit gewaltigen Heeren versuchen, den Krieg der Fünf Könige für sich zu entscheiden. Jeder Spieler kontrolliert verschiedene Einheiten, von einfacher Infanterie und donnernder Kavallerie bis hin zu mächtigen Kriegsmaschinen und Kreaturen. In jeder Partie müssen die Spieler andere Ziele erreichen, um den Sieg zu erringen. Diese können das Erobern feindlicher Gebiete oder das Erfüllen geheimer Missionen beinhalten.

Zur Vorbereitung des Spiels werden folgende Schritte durchgeführt. Jeder Schritt wird später noch ausführlich erklärt:

- Armeen der Spieler zusammenstellen
- Spielmodus auswählen
- Schlachtfeld aufbauen

Sobald diese Schritte abgeschlossen sind, kann das Spiel beginnen!



SPIELMODI UND SIEGBEDINGUNGEN

Jede Partie wird nach einem von fünf Spielmodi gespielt, die sich durch individuelle Spielstile auszeichnen. Die verschiedenen Spielmodi werden später noch im Detail erklärt (*siehe S. 27*). Es folgt ein kurzer Überblick:

- **Spiel um Throne:** Die Armeen kämpfen um verschiedene Zielobjekte auf dem Schlachtfeld, von denen jedes eine einzigartige Kraft verleiht.
- **Kampf der Könige:** Die Spieler haben zu Spielbeginn nur einen kleinen Teil ihrer Armee zur Verfügung, der Rest stößt erst im Laufe der Partie hinzu.
- **Sturm der Schwerter:** Eine Armee muss in einer epischen Belagerung eine Burg gegen den Feind verteidigen.
- **Zeit der Krähen:** Immer höher türmen sich die Leichenhaufen auf dem Schlachtfeld und die Soldaten drohen unter der seelischen Last zusammenzubrechen.
- **Winde des Winters:** Beide Armeen ziehen in die Schlacht, um geheime Missionen zu erfüllen, von denen der Feind nichts weiß.

Bei jedem Spielmodus wird um Siegpunkte gekämpft. Wie man Siegpunkte erlangt, wird durch den jeweiligen Spielmodus festgelegt. Wer als Erster am Ende einer Runde genügend Siegpunkte gesammelt hat, wird zum Sieger erklärt!



GÄNGIGE SPIELBEGRIFFE

Es folgt eine Auflistung und Erläuterung von Begriffen, die besonders häufig in Regel- und Kartentexten vorkommen:

AKTIVIERUNG: Jede Einheit hat in jeder Runde ihre eigene Aktivierung. Wichtig ist, dass manche Effekte und Fähigkeiten nur während der Aktivierung einer Einheit in Kraft treten und z.B. nicht während einer freien Aktion, die der Einheit gegeben wird.

ANGREIFER: Sobald eine Einheit **angreift**, bezeichnet man sie als Angreifer.

BEFREUNDET: Alle Einheiten und Karten, die man selbst kontrolliert, gelten als befreundet. Sobald eine Fähigkeit oder ein Effekt auf eine befreundete Einheit zielt, dürfen alle befreundeten Einheiten, deren Tableaus zumindest teilweise in Reichweite des Effekts sind, als Ziel gewählt werden, auch die Einheit, von welcher der Effekt ausgeht.

DREHEN: Viele Aktionen gestatten einer Einheit, sich zu drehen. Sobald sich eine Einheit dreht, darf sie um ihren eigenen Mittelpunkt rotiert werden, bis sie die gewünschte Blickrichtung erreicht hat. Dabei darf sie die Tableaus anderer Einheiten (*befreundeter sowie feindlicher*) ignorieren. Allerdings darf sie ihre Drehung niemals in Überschneidung mit dem Tableau einer anderen Einheit beenden.

FEINDLICH: Alle Einheiten und Karten, die man **nicht** selbst kontrolliert, gelten als feindlich.

FIGUR: Figuren sind die Miniaturen, welche die Armee eines Spielers auf dem Spieltisch darstellen. Gelände und Marker sind keine Figuren.

FREIE AKTION: Viele Effekte gewähren Einheiten freie Aktionen (z. B. *eine freie Angriffs- oder Manöveraktion*). Freie Aktionen haben keinerlei Einfluss auf die normale Aktivierung der Einheit und können auch dann durchgeführt werden, falls die Einheit in dieser Runde bereits aktiviert wurde.

GELÄNDE: Als Gelände bezeichnet man die Elemente auf dem Schlachtfeld, die keine Figuren sind, z. B. Bäume, Ruinen, Felsen usw.

IM NAHKAMPF: Eine Einheit ist im Nahkampf, solange sie sich in Kontakt mit einer oder mehreren feindlichen Einheiten befindet.

IN KURZER/LANGER REICHWEITE: Sobald ein Effekt auf eine Einheit in **kurzer oder langer Reichweite** zielt, gilt die Einheit als in Reichweite, falls irgendein Teil ihres Tableaus innerhalb der angegebenen Reichweite liegt. Einheiten sind immer in Reichweite ihrer eigenen Effekte und dürfen sich selbst als Ziel wählen, sofern nichts anderes angegeben ist.

MARKER: Marker werden verwendet, um verschiedene Zustände und Effekte auf Einheiten oder auf dem Schlachtfeld zu markieren. Sofern nichts anderes angegeben ist, haben sie keine physischen Auswirkungen auf das Schlachtfeld.

NICHT IM NAHKAMPF: Eine Einheit ist nicht im Nahkampf, solange sie sich nicht in Kontakt mit feindlichen Einheiten befindet.

RUNDE: *A Song of Ice and Fire* wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus einer Reihe von Zügen.

STARTSPIELER: In jeder Runde wird ein Spieler zum Startspieler ernannt. Er wird in dieser Runde als Erster eine Einheit aktivieren.

TREFFER/AUTOMATISCHER TREFFER: Sobald Einheiten angegriffen werden, erzeugt jeder Erfolg 1 Treffer. Manchmal erzeugt ein Effekt auch ohne Würfelwurf einen Treffer; dies wird als automatischer Treffer bezeichnet. Alle Treffer und automatischen Treffer erlauben einen Verteidigungswurf. Nicht abgewehrte Treffer werden in **Wunden** umgewandelt.

VERTEIDIGER: Sobald eine Einheit **angegriffen wird**, bezeichnet man sie als Verteidiger.

VERSCHIEBEN: Sobald eine Einheit verschoben wird, bewegt man sie maximal um die angegebene Entfernung (z. B. verschieben um 2 Zoll) in gerader Linie vorwärts, rückwärts oder seitwärts (*niemals diagonal*). Während des Verschiebens wird die Einheit nicht gedreht.

WUNDEN: Wunden stellen den allgemeinen Gesundheitszustand einer Einheit dar. In den meisten Fällen wird beim Erleiden von Wunden 1 Figur pro erlittener Wunde entfernt. Manche Effekte besagen, dass einer Einheit eine Anzahl an Wunden zugefügt wird. Wunden erlauben keinen Verteidigungswurf. Sie fügen der Einheit automatisch Schaden zu.

ZUG: Sobald ein Spieler am Zug ist, führt er die Aktivierung einer Einheit durch. Eine Runde besteht aus mehreren Zügen.





DIE SPIELRUNDE

Jede Partie wird über eine Reihe von **Runden** gespielt, die in folgende zwei Phasen unterteilt sind:

AKTIVIERUNGSPHASE

Ein Großteil des Spielgeschehens findet in der Aktivierungsphase statt. Diese besteht aus einer Reihe von einzelnen **Zügen**, in denen die Spieler abwechselnd ihre Einheiten aktivieren. Den Anfang macht in jeder Runde der **Startspieler**. Wer am Zug ist, führt die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

- **Abhandlung der „Zu Beginn des Zuges“-Effekte:** Manchmal haben die Spieler Effekte, die ausdrücklich zu Beginn eines Zuges ausgelöst werden. Bevor irgendetwas anderes im Zug des Spielers passiert, werden diese Effekte abgehandelt.
- **Auswahl 1 Einheit zum Aktivieren:** Jetzt wählt der aktive Spieler 1 seiner Einheiten, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde. Dabei darf es sich entweder um eine Kampfeinheit oder um eine zivile Einheit handeln. Danach führt die gewählte Einheit 1 **Aktion** durch (siehe **Aktionen**, S. 15). Dies wird als **Aktivierung** der Einheit bezeichnet.
- Nach Abschluss der Aktion der Einheit haben alle Spieler 1 zusätzliche Gelegenheit zum Spielen von Karten, Auslösen von Fähigkeiten usw. Anschließend endet der Zug.

Sobald diese Schritte abgeschlossen sind, endet der Zug des Spielers und der Zug seines Gegners beginnt. Es werden weiter abwechselnd Züge ausgeführt, **bis alle Einheiten aktiviert worden sind**. Wer am Zug ist, **muss** eine nicht-aktivierte Einheit zum Aktivieren auswählen. Man kann nicht freiwillig passen, solange man noch Einheiten zum Aktivieren hat. Wer

keine Einheiten mehr zum Aktivieren hat, muss passen und den Zug an seinen Gegner abgeben, bis auch dieser alle seine verbleibenden Einheiten aktiviert hat. Erst wenn **alle Einheiten** aktiviert worden sind, endet die Aktivierungsphase und die Aufräumphase beginnt.

AUFRÄUMPHASE

Während dieser Phase sollten folgende Schritte der Reihe nach ausgeführt werden:

- Alle Effekte, die „am Ende der Runde“ ausgelöst werden, werden abgehandelt.
- **Siegpunkte** werden gewertet (*je nach Spielmodus*).
- Es wird überprüft, ob jemand die **Siegbedingung** erfüllt (siehe **Siegbedingungen**, S. 28).
- Sämtliche **Aktivierungsmarker** werden von den Einheiten entfernt.
- Alle Figuren werden von der **Taktiktafel** entfernt.
- Sämtliche **Einflusseffekte** werden von den Einheiten entfernt.
- Die Spieler dürfen beliebig viele **Taktikkarten** von der Hand ablegen.
- Anschließend zieht jeder Spieler auf 3 Taktikkarten auf.
 - *Ein Handkartenlimit gibt es nicht. Zusätzliche Karten darf man jedoch nur am Ende der Runde nachziehen, falls man weniger als 3 Karten auf der Hand hat.*
 - *Die Taktikdecks werden nicht erneuert, falls sie aufgebraucht sind. Falls ein Spieler jemals Karten ziehen soll, sein Deck jedoch nicht genügend Karten enthält, zieht er nur so viele Karten wie möglich.*
- Der **Startspielermarker** wird an den Gegner weitergereicht.
- Der **Rundenmarker** rückt um 1 weiter.

Nach Abschluss dieser Schritte endet die Runde und eine neue beginnt.



EINHEITEN-TYPEN

Einheiten sind in drei Typen unterteilt: **Kampfeinheiten**, **Verstärkungen** und **zivile Einheiten**. Für jeden Typ gelten eigene Spezialregeln.

KAMPFEINHEITEN

Kampfeinheiten sind die Truppenverbände, die für ihren Herrscher auf dem Schlachtfeld kämpfen. Es gibt verschiedene Arten von Kampfeinheiten, die jeweils durch ein eigenes Tableau mit Figuren auf dem Spieltisch dargestellt werden. Kampfeinheiten erkennt man an ihren übergroßen Einheitenkarten, auf denen eines der folgenden Symbole abgebildet ist, das den Einheitentyp angibt:



INFANTERIE



KAVALLERIE



MONSTER



KRIEGS-MASCHINE

- **Infanterie-Einheiten** werden durch ein Tableau mit **12 Figuren** dargestellt. Sobald man eine Infanterie-Einheit zu seiner Armee hinzufügt, erhält man 1 volles Tableau der genannten Figuren. **Niemals** werden Figuren aus unterschiedlichen Einheiten gemischt.



- **Kavallerie-Einheiten** werden durch ein Tableau mit **4 Figuren** dargestellt. Sobald man eine Kavallerie-Einheit zu seiner Armee hinzufügt, erhält man 1 volles Tableau der genannten Figuren. **Niemals** werden Figuren aus unterschiedlichen Einheiten gemischt.



- Darüber hinaus gibt es verschiedene andere Einheitentypen, angefangen bei Einzelkämpfern über Monster bis hin zu riesigen Kriegsmaschinen. Diese verwenden spezielle Tableaus (das **kleine Einzeltableau** oder das **große Einzeltableau**), da sie in der Regel nur aus einer Figur bestehen.



Unabhängig von ihrer Art und Größe haben alle Tableaus Folgendes gemeinsam:

- **Richtungspfeil:** Der Richtungspfeil auf einem Tableau gibt die Blickrichtung der Einheit an und dient als Ausgangspunkt für ihre Fernkampfangriffe.
- **Einzelne Figuren:** Diese stellen die Gesamt-Wunden dar, die eine Einheit erhalten kann, und werden entfernt, wenn die Einheit Schaden erleidet. Wird die letzte Figur einer Einheit entfernt, so ist die Einheit vernichtet und wird vom Schlachtfeld entfernt.
- **Sichtwinkel:** Anhand dieser Linien wird bestimmt, was eine Einheit sehen kann und was nicht. Außerdem legen sie fest, ob sich eine andere Einheit in ihrer Front, ihrer Flanke oder in ihrem Rücken befindet. Mehr dazu im Kapitel Sichtlinie (S. 14).
- **Schlachtreihen:** Während die Figuren auf dem Tableau die allgemeine Gesundheit der Einheit darstellen, sind die verbleibenden Schlachtreihen ausschlaggebend für die meisten Spieleffekte. Jede Infanterie-Einheit besteht aus **3 Schlachtreihen**, während jede Kavallerie-Einheit über **2 Schlachtreihen** verfügt. Einzeleinheiten haben in der Regel keine Schlachtreihen, da sie nur aus einer einzelnen Figur bestehen.

Viele Effekte beziehen sich auf die **verbleibenden Schlachtreihen** einer Einheit. Eine Schlachtreihe ist erst verloren, sobald die letzte Figur aus ihr entfernt wird. Solange mindestens 1 Figur in der Schlachtreihe verbleibt, behält die Einheit die kompletten Vorteile für diese Schlachtreihe.

Sobald Figuren aus Einheiten entfernt werden, entfernt man sie **immer** aus der hintersten verbleibenden Schlachtreihe von rechts nach links, und geht erst dann zur nächsten Schlachtreihe über, sobald alle Figuren aus der vorherigen vernichtet wurden.



BEISPIEL: Angenommen, eine Einheit erleidet 3 Wunden (d.h. 3 Figuren werden entfernt). Sie hätte immer noch 3 Schlachtreihen, da 1 Figur in der letzten Reihe verbleibt. Sollte auch diese Figur vernichtet werden, hätte die Einheit nur noch 2 Schlachtreihen.



Diese Einheit hat alle Figuren ihrer letzten Schlachtreihe verloren und besitzt somit nur noch 2 Schlachtreihen.

• VORDERSEITEN VON KAMPFEINHEITENKARTEN

ANGRIFF

Jede Einheit verfügt über 1 oder mehrere Angriffe. Diese enthalten folgende Angaben:

- **Angriffsbezeichnung:** Dies ist die Bezeichnung des Angriffs.
- **Trefferwert:** Dieser Wert besagt, wie gut die Einheit mit ihren Waffen umgehen kann. Je niedriger der Wert, desto besser.
- **Angriffswürfel:** Sobald eine Einheit diesen Angriff verwendet, wirft sie eine Anzahl an Angriffswürfeln, abhängig von ihren verbleibenden Schlachtreihen. Der grüne Wert gilt, wenn alle Schlachtreihen vorhanden sind, der gelbe Wert gilt, falls 1 Reihe vernichtet wurde, und der rote Wert gilt, falls 2 Reihen vernichtet wurden.

GESCHWINDIGKEIT

Dieser Wert gibt an, wie schnell sich die Einheit über das Schlachtfeld bewegt.

MORAL

Die mentale Standhaftigkeit der Einheit. Je niedriger der Wert, desto besser die Moral.

VERTEIDIGUNG

Dieser Wert besagt, wie gut die Einheit feindliche Angriffe abwehren kann. Je niedriger der Wert, desto besser.



NAME DER EINHEIT

Dies ist der Name der Einheit.

HAUSWAPPEN

Die Fraktion, zu der die Einheit gehört.

FÄHIGKEITEN

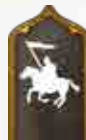
Einheiten können 1 oder mehrere Fähigkeiten haben. Jede Fähigkeit ist einzigartig und wird in ihrem Text vollständig erklärt. Manche Fähigkeiten haben ein Symbol neben ihrem Textkasten. Dies soll daran erinnern, zu welchem Zeitpunkt die Fähigkeit verwendet werden kann. Es folgen einige Beispiele:

EINHEITENTYP

Manche Effekte beziehen sich auf Einheiten eines bestimmten Typs. Es gibt vier Einheitentypen:



INFANTERIE



KAVALLERIE



MONSTER



KRIEGSMASCHINE



NAHKAMPF-/FERNKAMPFANGRIFF:

Die Fähigkeit ist mit dem Nahkampf- bzw. Fernkampfangriff der Einheit verknüpft.



BEFEHL:

Befehle sind ein spezieller Typ von Fähigkeiten und können nur ein Mal pro Runde verwendet werden (siehe Befehle, S. 24).



WUNDEN:

Dieses Symbol weist darauf hin, dass jede Figur der Einheit mehrere Wunden erleiden kann, bevor sie vernichtet wird (siehe Wunden, S. 24).

Sofern nichts anderes angegeben ist, sind Fähigkeiten immer aktiv und nicht optional.

BEISPIEL: Der Angriff „Hellebarde“ der Hellebardiere von Haus Lennister hat die Fähigkeit Spaltschlag. Diese Fähigkeit wird immer auf den Angriff angewendet. Man hat nicht die Möglichkeit, freiwillig auf sie zu verzichten. Anders ist es bei der Fähigkeit Speerwall. Sie besagt, dass sie verwendet werden darf, sobald gegen die Einheit ein Ansturm durchgeführt wird, was bedeutet, dass sie optional ist.

• RÜCKSEITEN VON KAMPFEINHEITENKARTEN

HAUSWAPPEN
Die Fraktion, zu der die Einheit gehört.

NAME DER EINHEIT
Dies ist der Name der Einheit.

PUNKTEWERT
Dieser Wert gibt an, wie viele Punkte es kostet, 1 volles Tableau dieser Figuren zu einer Armee hinzuzufügen.



HINTERGRUND
Ein kurzer Überblick über den Hintergrund der Einheit in der Geschichte von *Das Lied von Eis und Feuer*, sowie Angaben zu ihrer Funktion auf dem Schlachtfeld.

EINHEITENTYP
Der Typ der Einheit (siehe vorherige Seite).



VERSTÄRKUNGEN

Verstärkungen sind mächtige Individuen, die in eine Kampfeinheit aufgenommen werden können und ihr Fähigkeiten verleihen, die sie ansonsten nicht hätte. Für Verstärkungen gelten folgende Regeln:

- Im Rahmen der Armeezusammenstellung (siehe S.25) dürfen Verstärkungen für Kampfeinheiten gekauft werden. Sobald dies geschieht, wird die Verstärkung in die Einheit aufgenommen und gilt in allen Belangen als Teil dieser Einheit. Verstärkungen können unter keinen Umständen aus ihrer Einheit herausgelöst werden, es sei denn, ein Effekt besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Für jede Einheit darf nur 1 Verstärkung gekauft werden.
- Eine Verstärkung kann nur in eine Einheit des gleichen **Einheitentyps** (Infanterie, Kavallerie usw.) aufgenommen werden.



INFANTERIE



KAVALLERIE

- Sobald eine Verstärkungsfigur in eine Einheit aufgenommen wird, ersetzt sie 1 der normalen Figuren dieser Einheit, und zwar **immer** die ganz linke Figur der **vordersten Schlachtreihe**. Das bedeutet, dass eine Verstärkung **immer** als letzte Figur ihrer Einheit vernichtet wird.
- In Ausnahmefällen kann es passieren, dass eine Einheit mehrere Verstärkungen enthält. Hat eine Einheit zwei oder mehr Verstärkungen, wird für die zweite Verstärkung die zweite Figur von links aus der vordersten Schlachtreihe ersetzt, dann die dritte von links für die dritte Verstärkung usw. Die Reihenfolge legt der Besitzer der Kampfeinheit fest.

EINHEITENTYP

Dieses Symbol zeigt, zu welchem Kampfeinheitentyp diese Verstärkung hinzugefügt werden kann.



VORDERSEITE

NAME DER VERSTÄRKUNG
Dies ist der Name der Verstärkung.

FÄHIGKEITEN
Sämtliche Fähigkeiten der Verstärkung werden der verstärkten Einheit hinzugefügt und so behandelt, als würden sie von dieser Kampfeinheit stammen.

PUNKTEWERT
Dieser Wert gibt an, wie viele Punkte es kostet, diese Verstärkung einer Armee hinzuzufügen.

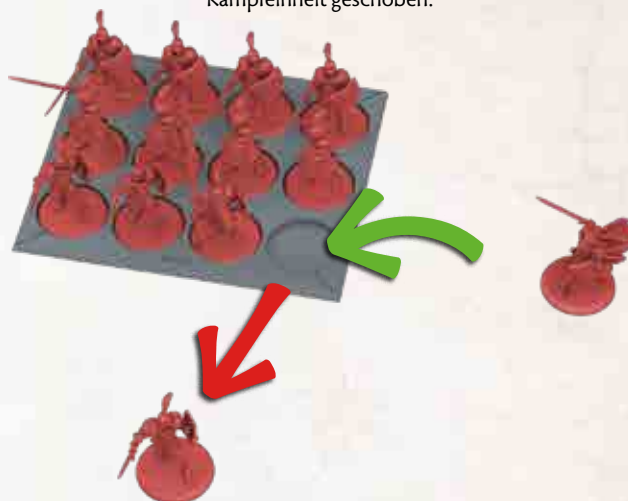
EINHEITENTYP
Dieses Symbol zeigt, zu welchem Kampfeinheitentyp diese Verstärkung hinzugefügt werden kann.



RÜCKSEITE



Verstärkungskarten werden unter die Karte der verstärkten Kampfeinheit geschoben.



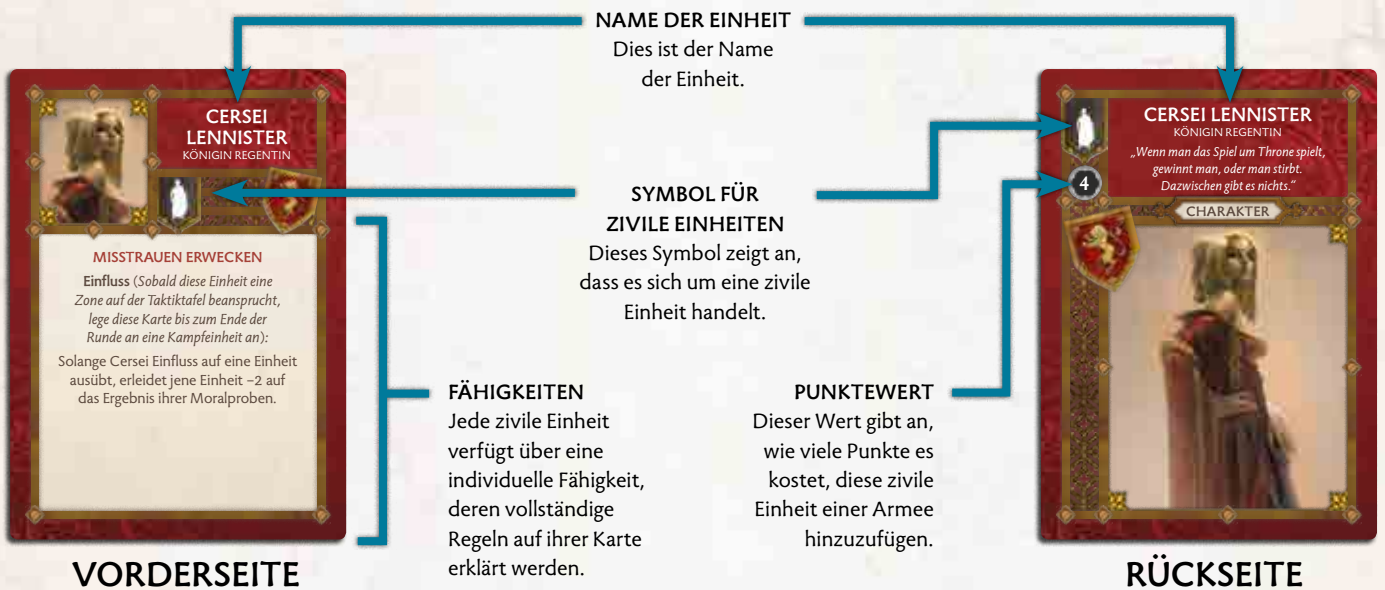


☀ ZIVILE EINHEITEN

Zivile Einheiten stellen einflussreiche Personen dar, die fernab des Schlachtfeldes die Interessen ihrer Häuser vertreten. Ihre Figuren werden nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt, sondern agieren mit der Taktiktafel. Diese wird später im Detail erläutert (siehe S. 21).



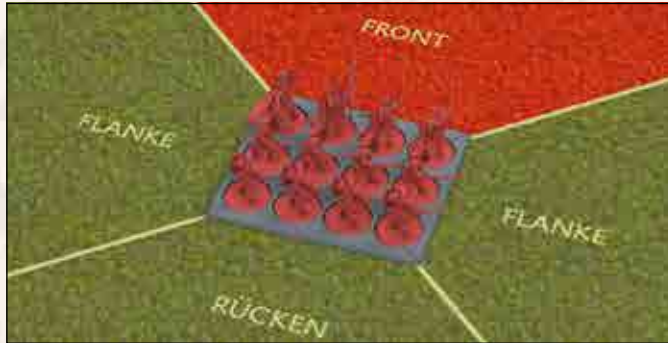
Zivile Einheiten sind durch dieses Symbol auf ihrer Einheitenkarte gekennzeichnet.



SICHTLINIE

Die Sichtlinie (SL) einer Einheit legt fest, was diese Einheit sehen kann und was nicht. Dies ist in verschiedenen Situationen relevant, vor allem aber für die Bestimmung, auf wen die Einheit mit einem Angriff zielen kann oder wo sie bei einem Ansturm mit dem Feind in Kontakt kommt.

Jedes Tableau verfügt über Einkerbungen, welche die **Sichtwinkel** der Einheit definieren. Jede Einheit besitzt vier Sichtwinkel: die **Front**, den **Rücken** und die beiden **Flanken**.



Sobald überprüft werden muss, was eine Einheit sehen kann und was nicht, zieht man eine gedankliche Linie von einem beliebigen Punkt der Frontseite ihres Tableaus zu einem beliebigen Punkt des Ziels. Gelingt das Ziehen einer durchgehenden, nicht versperren Linie und befindet sich das Ziel innerhalb des Frontwinkels der Einheit, so ist das Ziel in Sichtlinie. Dabei ist zu beachten, dass andere Einheiten (sowie manche Geländeteile) die Sichtlinie versperren.



Die Gardisten von Haus Lennister können die Berserker von Haus Umber sehen, da zumindest ein Teil deren Tableaus im Frontwinkel der Gardisten liegt.



Die Gardisten von Haus Lennister können die Berserker von Haus Umber **nicht** sehen, da kein Teil deren Tableaus im Frontwinkel der Gardisten liegt.



Die Armbrustschützen von Haus Lennister können die Bogenschützen von Haus Stark **nicht** sehen, da die beiden Einheiten, die zwischen ihnen stehen, alle potenziellen Sichtlinien versperren.

Es ist wichtig, in welchem Sichtwinkel sich eine Einheit befindet, da es für Angriffe oder einen Ansturm in den Rücken oder die Flanken eines Feindes Boni gibt (siehe *Ansturm*, S. 18, und *Kampfboni*, S. 20).

Befindet sich eine Einheit in mehreren Sichtwinkeln einer anderen Einheit, zählt der Sichtwinkel, in dem sich der größte Teil ihres Tableaus befindet. **Dies wird immer aus der Perspektive der Zieleinheit betrachtet.**



Die Berserker von Haus Umber wollen einen Ansturm auf die Gardisten von Haus Lennister durchführen. Zuerst müssen sie überprüfen, in welchem Sichtwinkel sie sich befinden, da dies festlegt, wo sie mit den Gardisten in Kontakt kommen. Das Tableau der Berserker von Haus Umber liegt auf der Trennlinie zwischen dem FRONT- und dem FLANKEN-Sichtwinkel der Gardisten. Da der größere Teil des Tableaus in der FLANKE liegt, werden die Berserker bei einem Ansturm mit der FLANKE der Lennisters in Kontakt kommen. Keine gute Position für die Gardisten!



AKTIONEN

Sobald eine Kampfeinheit aktiviert wird, darf sie 1 der folgenden Aktionen auswählen und durchführen:

- MANÖVER
- MARSCH
- RÜCKZUG
- ANGRIFF
- ANSTURM

Alternativ darf die Einheit auch auf das Durchführen einer Aktion während ihrer Aktivierung verzichten (*allerdings ist dies nur selten von Vorteil*). Sobald eine Einheit ihre Aktion abgeschlossen (*oder darauf verzichtet*) hat, endet ihre Aktivierung (*um dies zu kennzeichnen, wird ein Aktivierungsmarker auf die Einheit gelegt*).

• FREIE AKTIONEN •

Manche Effekte gewähren Einheiten freie Aktionen. Freie Aktionen haben keinerlei Einfluss auf die normale Aktivierung der Einheit und können auch dann durchgeführt werden, wenn die Einheit in dieser Runde bereits aktiviert wurde.

• DREHEN •

Viele Aktionen gestatten einer Einheit, sich zu drehen. Sobald sich eine Einheit dreht, darf sie um ihren eigenen Mittelpunkt rotiert werden, bis sie die gewünschte Blickrichtung erreicht hat. Dabei darf sie die Tableaus anderer Einheiten (befeundeter sowie feindlicher) ignorieren. Allerdings darf sie ihre Drehung niemals in Überschneidung mit dem Tableau einer anderen Einheit beenden.

• BEWEGUNG UND ANDERE EINHEITEN •

- Eine Einheit darf ihre Bewegung niemals innerhalb von 1 Zoll Entfernung zu einer feindlichen Einheit beenden, es sei denn, sie kommt durch diese Bewegung in Kontakt mit dem Ziel eines Ansturms.
- Solange sich eine Einheit bewegt, darf sie sich ungehindert über die Tableaus anderer befreundeter Einheiten bewegen, solange sie sich am Ende der Bewegung (*inklusive Drehung*) nicht mit einem Tableau jener Einheit überschneidet.

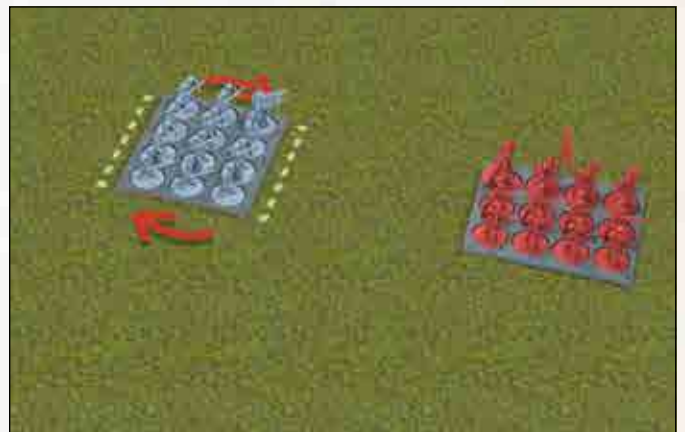
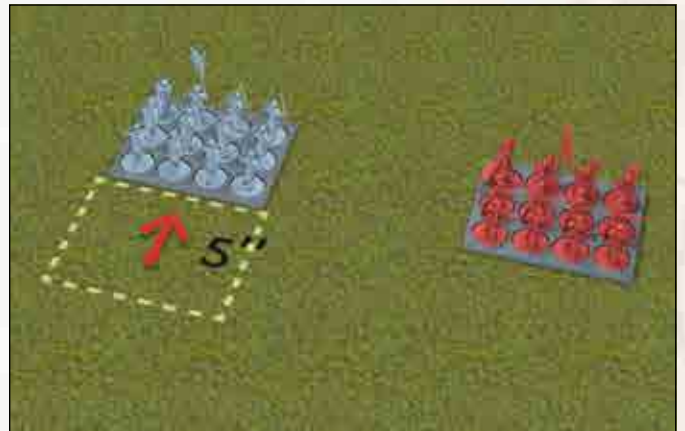
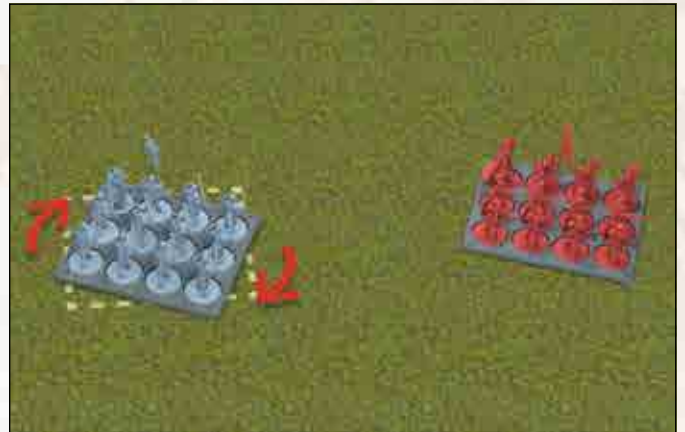


MANÖVER

Mit der Manöveraktion können sich Einheiten auf dem Schlachtfeld neu positionieren, indem sie ihre Blickrichtung ändern und in eine günstigere Position vorrücken.

Die Manöveraktion darf nicht im Nahkampf durchgeführt werden.

Sobald eine Kampfeinheit eine Manöveraktion durchführt, darf sie sich zuerst in eine beliebige Blickrichtung drehen. Dann darf sie sich in gerader Linie vorwärts bewegen, maximal bis zu ihrem Geschwindigkeitswert. Nach Abschluss dieser Bewegung darf sich die Einheit erneut in eine beliebige Blickrichtung drehen.



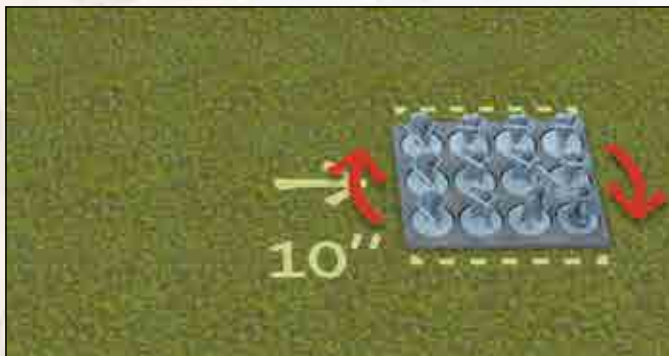
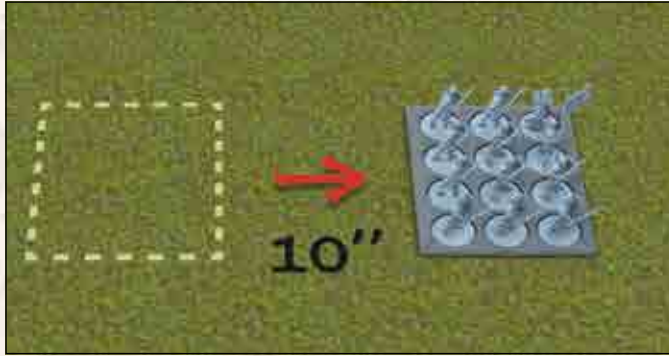
Hier führen die Geschworenen Schwerter von Haus Stark eine Drehung durch, um sich dann um ihre volle Geschwindigkeit (5 Zoll) geradeaus zu bewegen und am Ende noch eine Drehung durchzuführen.

* MARSCH

Mit der Marschaktion können Einheiten größere Strecken in relativ kurzer Zeit zurücklegen.

Eine Marschaktion darf nicht im Nahkampf durchgeführt werden.

Sobald eine Kampfeinheit eine Marschaktion durchführt, darf sie sich in gerader Linie vorwärts bewegen, maximal bis zu ihrem **doppelten Geschwindigkeitswert** (sie darf sich vor dieser Bewegung **nicht drehen**). Nach Abschluss dieser Bewegung darf sie sich in eine beliebige Blickrichtung drehen.



Hier führen die Geschworenen Schwerter von Haus Stark eine Marschaktion durch. Zuerst bewegen sie sich um 10 Zoll geradeaus (ihre Geschwindigkeit ist 5), dann drehen sie sich.

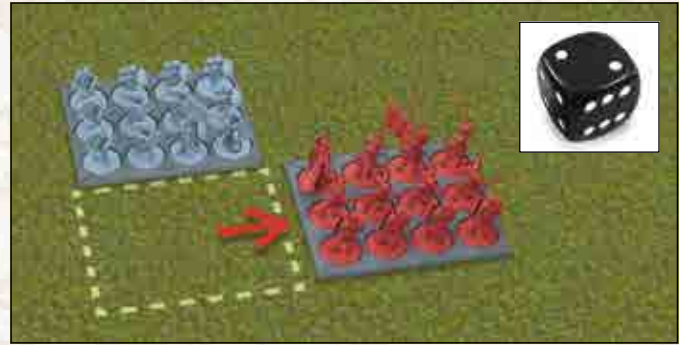
* RÜCKZUG

Mit der Aktion Rückzug können sich Einheiten aus dem Nahkampf lösen und sich von ihren Feinden entfernen.

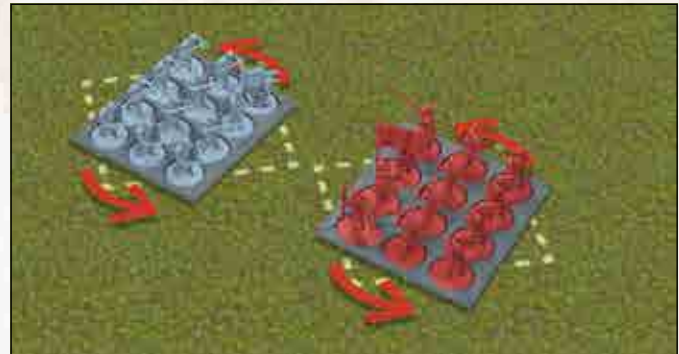
Eine Rückzugsaktion **darf nur** im Nahkampf mit einer feindlichen Einheit durchgeführt werden.

Sobald eine Kampfeinheit eine Rückzugsaktion durchführt, wird ein W6 gewürfelt. Anschließend darf sich die Kampfeinheit in gerader Linie seitwärts oder rückwärts bewegen, maximal bis zu ihrem Geschwindigkeitswert plus dem Ergebnis des W6 (dies ist einer der seltenen Fälle, in denen ein Tableau seitwärts oder rückwärts bewegt wird, ohne seine Blickrichtung zu verändern). Nach Abschluss dieser Bewegung darf sie sich in eine beliebige Blickrichtung drehen.

Anschließend wird überprüft, ob die **feindliche Einheit** (oder die Einheiten) nach Abschluss des Rückzuges **nicht mehr im Nahkampf** ist. Falls ja, darf jede dieser feindlichen Einheiten sofort eine freie **Drehung** durchführen.



Die Gardisten von Haus Lennister wollen sich aus dem Nahkampf mit den Geschworenen Schwertern zurückziehen. Sie würfeln einen W6 und erzielen eine 2. Demnach dürfen sie sich um bis zu 6 Zoll (2 + ihre Geschwindigkeit von 4) in gerader Linie rückwärts oder seitwärts bewegen.



Nach Abschluss der Bewegung dürfen sich die Gardisten drehen. Da die Geschworenen Schwerter jetzt nicht mehr im Nahkampf sind, erhalten sie eine freie Drehung.

Achtung: Für einen Rückzug gelten alle normalen Bewegungsregeln, d. h. die Einheit darf sich nicht über feindliche Tableaus bewegen und ihre Bewegung nicht in Überschneidung mit einem Tableau beenden. Es kann also zu Situationen kommen, in denen ein regelkonformer Rückzug nicht durchführbar ist (z. B. wenn eine Einheit von allen Seiten umzingelt ist oder wenn nicht genügend Platz für eine Bewegung ist, die nicht innerhalb einer Entfernung von 1 Zoll zu einer feindlichen Einheit endet).

* ANGRIFF

Mit der Angriffsaktion können Einheiten einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff auf eine feindliche Einheit durchführen.

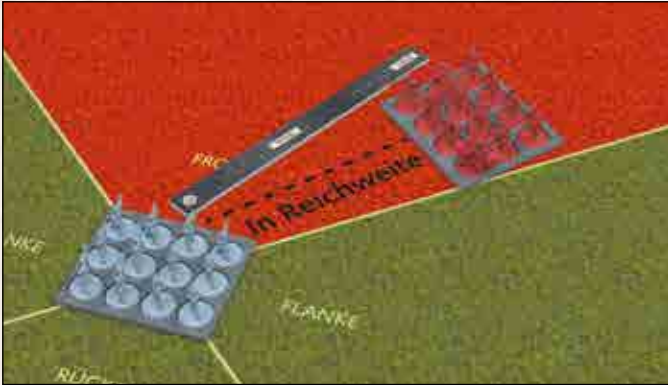
Sobald eine Kampfeinheit die Angriffsaktion auswählt, muss sie sich entscheiden, ob sie einen **Fernkampfangriff** oder einen **Nahkampfangriff** durchführen will. Für jede Angriffsart gelten spezielle Regeln:

• FERNKAMPFANGRIFF:

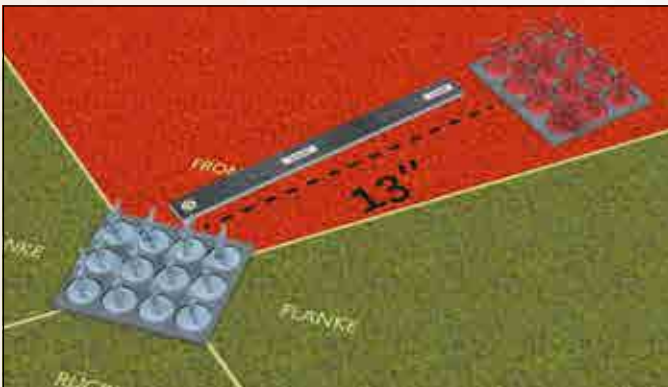
- Fernkampfangriffe dürfen nicht durchgeführt werden, solange sich die angreifende Einheit im Nahkampf befindet.
- Um diese Option auswählen zu können, **muss** die Einheit über einen Fernkampfangriff verfügen.
- Sobald eine Einheit einen Fernkampfangriff durchführt, darf sie zunächst um bis zu 2 Zoll **verschoben** werden.
- Nach Abschluss der Verschiebung wählt die Einheit 1 feindliche Einheit aus, die in Sichtlinie und innerhalb der Reichweite ihres Fernkampfangriffs ist. Dann handelt sie einen Angriff gegen diesen Feind ab (siehe Angriffe abhandeln, S. 19).

• REICHWEITE ÜBERPRÜFEN •

- Bei allen Fernkampfangriffen ist angegeben, ob sie auf kurze oder auf lange Reichweite gehen. Kurze Reichweite ist eine Distanz von bis zu 6 Zoll. Lange Reichweite ist eine Distanz von bis zu 12 Zoll.
- Um zu bestimmen, ob eine Einheit innerhalb der Reichweite ist, wird der Maßstab in Kontakt mit dem Richtungspfeil auf dem Tableau des Angreifers gelegt und auf einen beliebigen Punkt am Tableau des Ziels ausgerichtet. Falls irgendein Teil deren Tableaus innerhalb der Maximalreichweite des Angriffs liegt, kann dieser Feind als Ziel gewählt werden (*vorausgesetzt, er ist auch in Sichtlinie*).



Die Bogenschützen von Haus Stark wollen einen Fernkampfangriff gegen die Gardisten von Haus Lennister durchführen. Ihr Angriff „Pfeilhagel“ hat eine lange Reichweite (12 Zoll). Sie legen den Maßstab in Kontakt mit ihrem Richtungspfeil und stellen fest, dass die Gardisten in Reichweite sind.



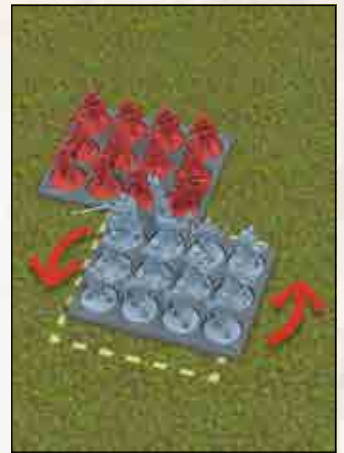
In diesem Beispiel sind die Gardisten von Haus Lennister zwar im Frontwinkel der Bogenschützen von Haus Stark, allerdings sind sie außer Reichweite. Das heißt, dass die Bogenschützen sie nicht als Ziel für ihren Fernkampfangriff auswählen können.

• IN EINEN NAHKAMPF SCHIESSEN •

Manchmal muss man zu drastischen Maßnahmen greifen. Einheiten dürfen ungehindert auf Feinde schießen, die mit befreundeten Einheiten im Nahkampf sind (vorausgesetzt, sie sind in Sichtlinie zu besagtem Feind). Allerdings zwingen sie dadurch alle befreundeten Einheiten, die mit der besagten feindlichen Einheit im Nahkampf sind, nach Abschluss des Angriffs eine **Panikprobe** abzulegen (siehe **Panikproben**, S. 20).

• NAHKAMPFANGRIFF:

- Nahkampfangriffe **dürfen nur** durchgeführt werden, solange sich die angreifende Einheit im Nahkampf befindet.
- Um diese Option auswählen zu können, **muss** die Einheit über einen Nahkampfangriff verfügen.
- Sobald eine Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, darf sie, falls sie mit nur 1 feindlichen Einheit im Nahkampf ist, ihre Blickrichtung so verändern, dass sie frontal auf diesen Feind schaut (*für den Fall, dass er sich in ihrer Flanke oder ihrem Rücken befindet*). Einheiten, die von mehreren Seiten in einen Nahkampf verwickelt sind, dürfen ihre Blickrichtung **nicht** verändern. Der Feind hindert sie daran! Anschließend darf die Einheit entscheiden, ihr Tableau so zu verschieben, dass es zu 100% bündig am feindlichen Tableau anliegt, oder so, dass die beiden Tableaus zu 50% aneinander anliegen (*damit eine andere befreundete Einheit denselben Feind im gleichen Winkel in einen Nahkampf verwickeln kann*).
- Nach Abschluss dieser Bewegungen wählt die Einheit 1 ihrer Nahkampfangriffe aus und handelt ihn gegen einen Feind ab, mit dem sie im Nahkampf ist (siehe **Angriffe abhandeln**, S. 19). **Achtung:** Besagter Feind **muss nicht** in Sichtlinie des Angreifers sein. Der Angreifer darf auf eine **beliebige** feindliche Einheit zielen, mit der er im Nahkampf ist!



Die Berserker von Haus Umber wurden an ihrer Flanke von den Gardisten von Haus Lennister in einen Nahkampf verwickelt. Sobald die Berserker einen Nahkampfangriff durchführen, entscheiden sie ihre Blickrichtung so zu ändern, dass sie frontal auf die Gardisten schauen, und ihr Tableau so zu verschieben, dass es zu 50% an dem der Gardisten anliegt.



Die Berserker sind von zwei Seiten in einen Nahkampf verwickelt, was bedeutet, dass sie zu Beginn ihrer Aktion die Blickrichtung nicht verändern können. Trotzdem können sie, ungeachtet der Sichtlinie, mit ihrem Angriff auf eine beliebige dieser beiden feindlichen Einheiten zielen.

ANSTURM

Mit der Ansturm-Aktion können Einheiten rasant vorrücken und ihren Anlauf für einen mächtigen Angriff nutzen!

Die Ansturm-Aktion darf nicht im Nahkampf durchgeführt werden.

Sobald eine Einheit eine Ansturm-Aktion durchführt, muss sie ein zulässiges Ziel für ihren Ansturm deklarieren. Folgende Kriterien muss eine feindliche Einheit erfüllen, um als zulässiges Ziel zu gelten:

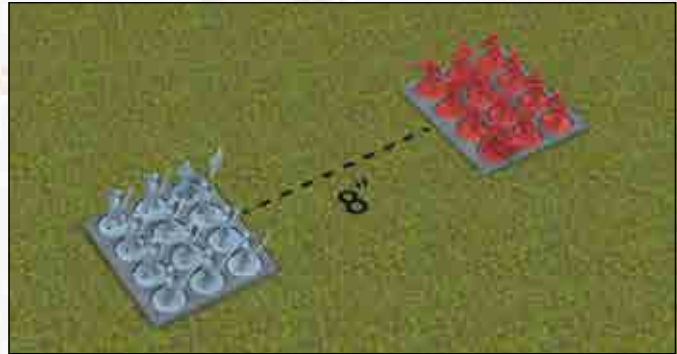
- Die feindliche Zieleinheit muss zu Beginn der Aktion in Sichtlinie des Angreifers sein.
- Im Sichtwinkel der Zieleinheit muss genügend Platz für das Tableau des Angreifers sein (siehe *Sichtwinkel bestimmen*, unten). Das heißt, dass eine andere Einheit, die den Feind im selben Sichtwinkel in einen Nahkampf verwickelt und zu 100% bündig an seinem Tableau anliegt, den Ansturm verhindert (siehe *Tableau an den Feind anlegen*, unten). Außerdem bedeutet es, dass eine Einheit niemals von mehr als 2 Feinden gleichzeitig von derselben Seite (Front/Flanke/Rücken) aus in einen Nahkampf verwickelt werden kann.
- Der Feind muss innerhalb der maximal erreichbaren Bewegungsreichweite des Angreifers liegen (inklusive Würfelwurf; s. u.)
Es ist nicht erlaubt, eine Ansturm-Aktion zu deklarieren, die man unmöglich abschließen kann.

Falls alle oben genannten Kriterien erfüllt sind, ist der Feind ein zulässiges Ziel für den Ansturm. Anschließend werden folgende Schritte der Reihe nach durchgeführt:

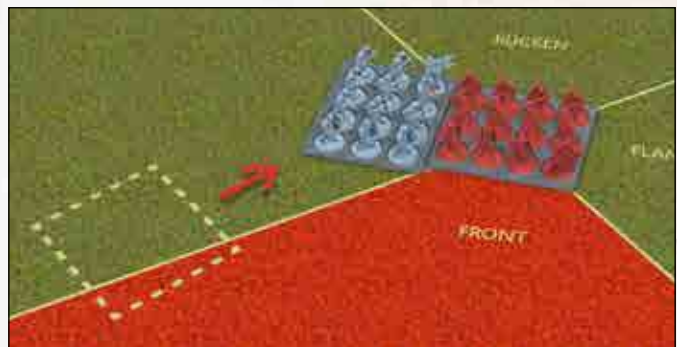
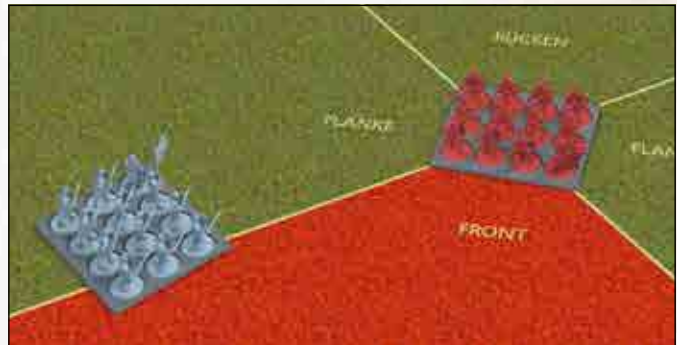
- **Sichtwinkel bestimmen:** Zuerst wird bestimmt, in welchem Sichtwinkel des Verteidigers der Angreifer ist (siehe *Sichtlinie*, S. 14). Falls der Ansturm erfolgreich ist, wird der Angreifer seine Bewegung in Kontakt mit dem Verteidiger beenden, und zwar in dem Sichtwinkel, in dem er die Aktion begonnen hat. Liegt das Tableau des Angreifers direkt auf einer Sichtwinkellinie des Verteidigers, so befindet er sich in dem Winkel, in dem der größere Teil seines Tableaus liegt. Falls die Sichtwinkellinie genau durch die Mitte des Tableaus führt, entscheidet der Angreifer, in welchem Winkel er sich befindet.
- **Angreifer drehen:** Anschließend darf sich der Angreifer in eine beliebige Blickrichtung drehen, solange die feindliche Zieleinheit nach Abschluss der Drehung immer noch in seiner Sichtlinie ist.
- **Bewegungsweite auswürfeln und Angreifer bewegen:** Als Nächstes würfelt der Angreifer einen W6. Das Ergebnis wird auf den Geschwindigkeitswert des Angreifers addiert und bildet die **gesamte Bewegungsweite des Ansturms**. Anschließend wird der Angreifer um die **gesamte Bewegungsweite des Ansturms** in gerader Linie vorwärts bewegt und hält nur an, falls er in Kontakt mit anderen Einheiten oder Geländeteilen kommt, über die er sich nicht bewegen kann (in diesem Fall hält er 1 Zoll vor der Einheit bzw. dem Geländeteil an). Falls er zu irgendeinem Zeitpunkt während dieser Bewegung in Kontakt mit dem Tableau der feindlichen Zieleinheit kommt, handelt es sich um einen **erfolgreichen Ansturm**. Gelingt dies aus irgendwelchen Gründen nicht (z. B. weil er zu niedrig gewürfelt hat), handelt es sich um einen **gescheiterten Ansturm** (siehe nächste Seite). Hat der Angreifer bei der Bewegungsweite eine 1 gewürfelt, handelt es sich zudem um einen **ungeordneten Ansturm** (siehe nächste Seite).
- **Tableau an den Feind anlegen:** Sobald eine Einheit einen **erfolgreichen Ansturm** durchführt, wird ihr Tableau an das der feindlichen Zieleinheit angelegt. Dabei wird das Tableau des Angreifers entweder so platziert, dass es zu 100% bündig an dem zuvor festgelegten Sichtwinkel des Zieltableaus anliegt, oder so, dass es zu 50% daran anliegt (damit eine andere befreundete Einheit denselben Feind in einen Nahkampf verwickeln kann).

In seltenen Fällen kann es passieren, dass das Tableau des Angreifers nicht zu 50% oder 100% an das Zieltableau angelegt werden kann. In diesem Fall wird das Tableau des Verteidigers so bewegt, dass es entweder zu 50% oder zu 100% am Tableau des Angreifers anliegt. Können beide Einheiten nicht zu 50% aneinander angelegt werden, sollte man versuchen, den 50% so nahe wie möglich zu kommen.

- **Angriff abhandeln:** Sobald Angreifer und Verteidiger ihre Endposition erreicht haben, handelt der Angreifer 1 Nahkampfangriff gegen den Verteidiger ab (siehe *Angriffe abhandeln*, S. 19). Bei diesem Ansturm können alle Fehlschläge neu gewürfelt werden.



Die Geschworenen Schwerter von Haus Stark sind 8 Zoll von den Gardisten von Haus Lennister entfernt. Ihre Geschwindigkeit ist 5, d. h. sie müssen eine 3+ würfeln, um einen erfolgreichen Ansturm gegen die Gardisten durchzuführen.



In diesem Beispiel liegt der größere Teil des Tableaus der Geschworenen Schwerter im Flankenwinkel der Gardisten. Unter der Voraussetzung, dass die Geschworenen Schwerter hoch genug würfeln, um in Kontakt mit den Gardisten zu kommen, werden sie also an die Flanke der Gardisten angelegt, wodurch sie weitere Vorteile für ihren Ansturm erhalten.



ANGRIFFE ABHANDELN

Um einen Angriff abzuhandeln, führt man folgende Schritte der Reihe nach aus:

- **Angriffswürfel bestimmen:** Bei jedem Angriff ist angegeben, wie viele Angriffswürfel man wirft. Dies wiederum ist abhängig von den verbleibenden Schlachtreihen der angreifenden Einheit.
- **Angriffswürfel werfen (Trefferwurf):** Jeder Wurf, der auf oder über dem Trefferwert des Angriffs liegt, ist ein **Treffer**. Dies wird Trefferwurf genannt. Jeder Wurf, der unter diesem Wert liegt, ist ein **Fehlschlag**. Eine gewürfelte 1 ist **immer** ein Fehlschlag, eine gewürfelte 6 ist **immer** ein Treffer, unabhängig von allen Modifikatoren.
- **Verteidiger wirft Verteidigungswürfel:** Für jeden Treffer wirft der Verteidiger 1 Würfel. Jeder Wurf, der auf oder über seinem Verteidigungswert liegt, ist ein Erfolg und wehrt 1 Treffer des Angreifers ab. Eine gewürfelte 6 wehrt **immer** einen Treffer ab, unabhängig von allen Modifikatoren. Eine gewürfelte 1 hingegen ist **immer** ein Fehlschlag, unabhängig von allen Modifikatoren.
- **Verteidiger erleidet Wunden:** Für jeden nicht abgewehrten Treffer erleidet der Verteidiger 1 Wunde. Sofern bei der Einheit nichts anderes angegeben ist, entfernt jede Wunde 1 Figur aus der Einheit des Verteidigers. Zur Erinnerung: Figuren werden stets von rechts nach links, beginnend mit der letzten verbleibenden Schlachtreihe entfernt. **Verstärkungen sind immer** die letzten Figuren, die aus einer Einheit entfernt werden.
- **Verteidiger legt Panikprobe ab:** Nach dem Entfernen der Figuren legt der Verteidiger eine Panikprobe ab (siehe *Panikproben*, S. 20). Falls der Verteidiger durch den Angriff keine Wunden erlitten hat (entweder weil er alle Treffer abgewehrt hat oder weil der Angreifer mit allen Würfeln verfehlt hat), muss er nicht würfeln und besteht die Panikprobe automatisch. (Wichtig: Er wird trotzdem behandelt, als hätte er die Probe abgelegt, da diverse Fähigkeiten dadurch ausgelöst werden können.)

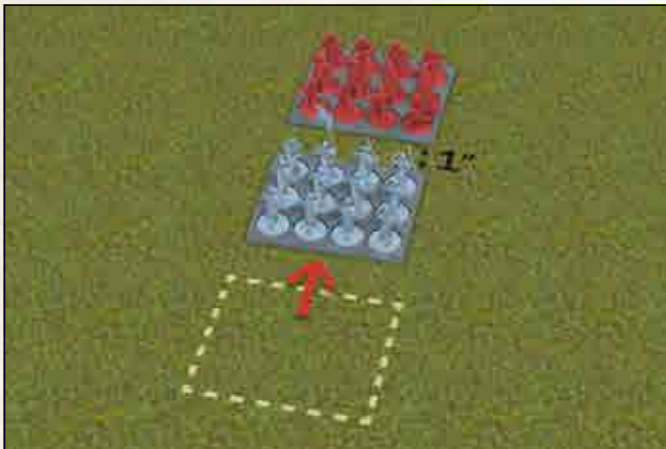
• UNGEORDNETER ANSTURM •

Diverse Faktoren können einen Ansturm erschweren und Chaos, Verwirrung und andere Probleme nach sich ziehen, welche die Effektivität der anstürmenden Einheit verringern.

Falls der Angreifer beim Auswürfeln der Bewegungsweite für einen Ansturm eine 1 würfelt, kommt es zu einem ungeordneten Ansturm, d. h. er erhält keinen **Bonus für Ansturm** und darf für den Rest der Aktivierung keine **Taktikkarten** mehr spielen.

• GESCHEITERTER ANSTURM •

Viele Umstände können dazu führen, dass eine anstürmende Einheit ihre Bewegung nicht in Kontakt mit ihrem Ziel beendet. Meist liegt es daran, dass sie beim Auswürfeln der Bewegungsweite zu niedrig würfelt. In jedem Fall führt eine Ansturmbewegung, die den Angreifer nicht in Kontakt mit seinem Ziel bringt, zu einem gescheiterten Ansturm. Der Angreifer muss eine **Panikprobe** ablegen (siehe *Panikproben*, S. 20) und anschließend seine Aktivierung sofort beenden.



Die Geschworenen Schwerter von Haus Stark sind 8 Zoll von ihrem Ziel entfernt und haben eine Geschwindigkeit von 5. Leider würfeln sie nur eine 2 und müssen sich um 7 Zoll in gerader Linie vorwärts bewegen. 1 Zoll vor den Gardisten von Haus Lennister müssen sie stehenbleiben. Das ist keine günstige Position für sie!

• NACHSETZEN •

Falls es dem Angreifer gelingt, die verteidigende Einheit mit einem Nahkampfangriff (inklusive Panikprobe) komplett zu vernichten, kann er den Schwung ausnutzen und nachsetzen. Der Angreifer darf sofort 1 freie **Manöveraktion** durchführen (vorausgesetzt, er ist nicht im Nahkampf). Außerdem darf jede andere befreundete Einheit, die mit dem vernichteten Feind (und nur mit diesem Feind) im Nahkampf war, sofort eine freie **Drehung** durchführen.



✦ KAMPFBONI

Einheiten können beim Angreifen diverse Boni erhalten, hauptsächlich wenn sie einen Ansturm durchführen oder wenn sie sich beim Angreifen in einem bestimmten Sichtwinkel des Ziels befinden:

- **BONUS FÜR ANSTURM:** Sobald eine Einheit im Rahmen einer Ansturm-Aktion einen Nahkampfangriff durchführt, darf sie alle Fehlschläge neu würfeln.
- **BONUS FÜR FLANKENANGRIFFE:** Sobald eine Einheit einen Nahkampfangriff gegen einen Feind durchführt, in dessen Flankenwinkel sie sich befindet, erhält dieser Feind einen Malus von -1 auf seine Verteidigungswürfe sowie einen Malus von -1 auf das Ergebnis von Panikproben.
- **BONUS FÜR ANGRIFFE IN DEN RÜCKEN:** Sobald eine Einheit einen Nahkampfangriff gegen einen Feind durchführt, in dessen Rückenwinkel sie sich befindet, erhält dieser Feind einen Malus von -2 auf seine Verteidigungswürfe sowie einen Malus von -2 auf das Ergebnis von Panikproben.



MORALPROBEN UND PANIK

Viele Effekte können einer Einheit eine Moralprobe abverlangen. Sobald eine Einheit eine Moralprobe ablegt, wirft sie 2 Würfel. Falls die Summe der Würfelergebnisse **auf oder über** dem Moralwert der Einheit liegt, hat sie die Probe bestanden. Andernfalls ist sie gescheitert. Bei jedem Effekt, der eine Moralprobe verlangt, ist angegeben, was beim Bestehen oder Scheitern passiert.



BEISPIEL: Die Geschworenen Schwerter von Haus Stark haben einen Moralwert von 6+ und werden gezwungen, eine Moralprobe abzulegen. Sie werfen zwei Würfel und erzielen 6 und 2. Die Summe der Ergebnisse ist 8. Sie haben die Probe also bestanden!

✦ PANIKPROBEN

Die gängigste Art von Moralprobe ist die **Panikprobe**. Meist wird eine Panikprobe verlangt, nachdem eine Einheit angegriffen worden ist. Es gibt aber auch andere Effekte, die sie verursachen können.

Sobald eine Einheit eine Panikprobe ablegt, wirft sie 2 Würfel und vergleicht das Ergebnis mit ihrem Moralwert, wie bereits erläutert. Falls sie die Probe besteht, passiert nichts. Scheitert sie jedoch, erleidet sie **1 automatische Wunde** (kein Verteidigungswurf möglich!) für jeden Punkt, um den sie gescheitert ist.

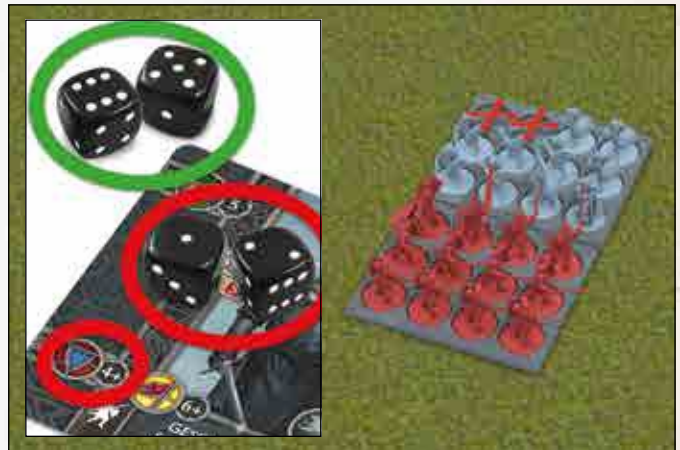


BEISPIEL: Die gleichen Geschworenen Schwerter wurden soeben angegriffen und müssen aufgrund des Angriffs eine Panikprobe ablegen. Sie werfen 2 Würfel und erzielen nur eine Summe von 4. Das ist 2 Punkte unter ihrem Moralwert. Sie erleiden also 2 automatische Wunden (d. h. es werden 2 weitere Figuren aus der Einheit entfernt)!

ANGRIFFSBEISPIEL:



Die Gardisten von Haus Lennister und die Geschworenen Schwerter von Haus Stark sind miteinander im Nahkampf. Die Gardisten werden aktiviert und beschließen, einen Nahkampfangriff gegen die Geschworenen Schwerter durchzuführen. Sie werfen einen Blick auf ihre Einheitenkarte und sehen, dass sie aufgrund ihrer vollständig vorhandenen Schlachtreihen 6 Angriffswürfel mit einem Trefferwert von 4+ haben. Sie würfeln 6, 2, 6, 2, 4 und 4. Das sind 4 Treffer und 2 Fehlschläge. Nicht schlecht!



Die Geschworenen Schwerter von Haus Stark werfen 4 Verteidigungswürfel, 1 für jeden Treffer. Sie haben einen Verteidigungswert von 4+, das heißt, jeder Wurf von 4 oder höher wehrt 1 Treffer ab.

Sie würfeln 6, 2, 4 und 4 und wehren damit 2 der 4 Treffer ab. Die Einheit erleidet also noch 2 Wunden, wodurch 2 ihrer Figuren entfernt werden.



Als Nächstes müssen die Geschworenen Schwere eine Panikprobe ablegen. Sie werfen zwei Würfel und erzielen **1** und **3**, insgesamt also 4. Diese Summe vergleichen sie mit ihrem Moralwert, der 6+ beträgt. Leider sind sie um 2 Punkte an ihrer Panikprobe gescheitert und erleiden somit 2 weitere Wunden. Die Einheit hat durch den Angriff also 4 Figuren verloren.



ZIVILE EINHEITEN UND DIE TAKTIKTAFEL



Die Taktiktafel stellt die politische Ebene und die Ränkespiele hinter den Kulissen des Schlachtfeldes dar, den Bereich also, in dem die **zivilen Einheiten** der Spieler agieren.

Die Taktiktafel besteht aus 5 verschiedenen **Zonen**, die jeweils individuelle Kräfte verleihen, sobald sie von einer zivilen Einheit beansprucht werden. Es gibt folgende Zonen:

- KRONE:** Diese Zone stellt politische Manipulation und Intrigen dar.
- REICHTUM:** Diese Zone symbolisiert, dass ein Haus seine Ressourcen nutzt, um Unterstützungen in die Schlacht zu schicken.
- TAKTIK:** Diese Zone stellt die Kommunikation und strategische Planung auf dem Schlachtfeld dar.
- KAMPF:** Diese Zone symbolisiert einen schnellen Vormarsch auf dem Schlachtfeld.
- MANÖVER:** Diese Zone stellt die Verlegung von Truppen auf dem Schlachtfeld dar.



✦ AKTIONEN VON ZIVILEN EINHEITEN

Anders als Kampfeinheiten haben zivile Einheiten beim Aktivieren nur 1 Aktion zur Auswahl: die Bewegung auf eine freie Zone der Taktiktafel. Sobald sie das tun, lösen sie den darunter beschriebenen Effekt der Zone aus. Solange sich eine zivile Einheit auf einer Zone befindet, **kontrolliert** sie diese Zone (wodurch weitere Karteneffekte ausgelöst werden können).

Des Weiteren besitzen zivile Einheiten oft Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sobald sie eine Zone beanspruchen. Mehr dazu auf den jeweiligen Karten.



• DIE TAFEL IST VOLL •

Falls es beim Aktivieren einer zivilen Einheit keine freien Zonen auf der Taktiktafel mehr gibt, bewegt sich die zivile Einheit nicht auf die Taktiktafel und ihre Aktivierung endet sofort.

• EINFLUSS •

Viele zivile Einheiten verfügen über **Einfluss**-Fähigkeiten. Sobald eine solche Einheit eine Zone auf der Taktiktafel beansprucht, wird ihre Karte an eine (*befreundete oder feindliche*) Kampfeinheit angelegt und verursacht verschiedene Effekte, solange sie dort angelegt bleibt. Für Einfluss-Fähigkeiten gelten folgende Regeln:

- Eine Einheit darf nur 1 befreundeten und 1 feindlichen Einflusseffekt gleichzeitig auf sich haben.
- Angelegte zivile Einheitenkarten sind **keine** Verstärkungen.
- Während der Aufräumphase werden alle Einflusseffekte von Einheiten entfernt.



HEERFÜHRER UND DAS TAKTIKDECK

✦ HEERFÜHRER DER ARMEE

An der Spitze jeder Armee steht eine mächtige Person, der **Heerführer**. Er wird im Rahmen der Armeezusammenstellung gewählt (*siehe S. 25*) und entscheidet über die Strategie seiner Armee auf dem Schlachtfeld.

- **Heerführer** erkennt man an dem gleichnamigen Schlüsselwort auf ihrer Einheitenkarte und an dem (H), das sie als Punktekosten haben.
- Normalerweise sind Heerführer **Verstärkungen**. In einigen Fällen können sie auch **zivile Einheiten** oder (in sehr seltenen Fällen) Einzeleinheiten sein. Dies ist auf ihrer jeweiligen Einheitenkarte vermerkt.
- Heerführer funktionieren wie jede andere Einheit ihres Typs (*Verstärkung, zivile Einheit usw.*). Die einzige Ausnahme ist, dass sie zudem noch Karten zum **Taktikdeck** ihres Spielers hinzufügen (*siehe nächste Seite*).
- Heerführer kosten keine Punkte (*siehe Armeezusammenstellung, S. 25*).



BEISPIEL: Hier ist die Karte des Heerführers „Jaime Lennister, Der Königsmörder“ abgebildet, eine Verstärkung. Er funktioniert wie jede normale Verstärkung mit der Ausnahme, dass auf seiner Karte zusätzlich die Taktikkarten aufgelistet sind, die Jaime zum Taktikdeck seines Spielers hinzufügt.

☀ TAKTIKDECK

Jede Armee enthält neben ihren Einheiten auch einen eigenen Kartenstapel, das **Taktikdeck**. Es repräsentiert die unterschiedlichen Kriegsstrategien der einzelnen Fraktionen.

Jede Taktikkarte enthält folgende Angaben:

NAME
Dies ist der Name der Taktikkarte.



WILDHEIT DES NORDENS

AUSLÖSER
Ganz oben auf der Karte steht ein spezifischer Auslöser, der angibt, wann die Karte gespielt werden kann.

EFFEKT
Jede Taktikkarte beschreibt einen spezifischen Effekt. Zudem gewähren viele Taktikkarten zusätzliche Vorteile, falls man eine bestimmte Zone der Taktiktafel kontrolliert.

Sobald eine befreundete Einheit einen Nahkampfangriff durchführt:
Dieser Angriff erhält Spaltschlag (Verteidiger erleiden -1 auf ihre Verteidigungswürfe).
Falls diese Einheit nur 1 verbleibende Schlachtreihe hat, erhält der Angriff zudem **Grausam** (Verteidiger erleiden -2 auf das Ergebnis ihrer Panikprobe).
Falls du  kontrollierst, wird der Verteidiger zudem Verwundbar.

Jedes Taktikdeck besteht aus **7 verschiedenen Fraktions-Taktikkarten**, festgelegt durch die gewählte Fraktion, und **3 verschiedenen Heerführer-Taktikkarten**, festgelegt durch den Heerführer der Armee. Jede Karte ist in doppelter Ausfertigung enthalten und bildet so ein **Taktikdeck aus 20 Karten**. Zu Spielbeginn hat man 3 Taktikkarten auf der Hand. Weitere zieht man im Verlauf der Partie (siehe *Armeezusammenstellung*, S. 25, und *Die Spielrunde*, S. 8).

☀ TAKTIKKARTEN SPIELEN

Jede Taktikkarte nennt einen spezifischen Auslöser, der angibt, wann die Karte gespielt werden kann. Nach dem Spielen wird die Karte offen auf den Ablagestapel ihres Decks gelegt. Der Inhalt des Ablagestapels ist für alle Spieler eine offene Information.

Achtung: Manchmal hat man mehrere Taktikkarten mit gleichem Auslöser auf der Hand. Trotzdem darf man für jeden Auslöser nur 1 Effekt aktivieren (siehe *Timing-Konflikte*, rechte Spalte).

SONSTIGE REGELN

☀ PROBEMESSUNGEN

Distanzen dürfen jederzeit abgemessen werden, egal aus welchem Grund.

☀ TIMING-KONFLIKTE

Manchmal verfügen die Spieler über mehrere optionale Effekte mit gleichem Auslöser (z. B. „**Zu Beginn des Zuges**“ oder „**Sobald eine Einheit vernichtet wird**“). In solchen Fällen darf ein Spieler immer nur 1 optionalen Effekt auf Basis dieses Auslösers aktivieren.

BEISPIEL: Spieler A hat eine Taktikkarte, die ausgelöst wird, „**Sobald eine befreundete Einheit angreift**“. Eine seiner Verstärkungen verfügt über eine **Befehl-Fähigkeit**, die ebenfalls ausgelöst wird, „**Sobald eine befreundete Einheit angreift**“. Sobald Spieler A mit einer Einheit angreift, darf er nur 1 dieser Effekte auswählen und aktivieren.

☀ GLEICHZEITIGE EFFEKTE

Es kann zu Situationen kommen, in denen beide Spieler gleichzeitig einen Effekt auslösen oder eine Karte spielen wollen, oder mehrere Effekte gleichzeitig ausgelöst werden. Wenn das passiert, wird die Reihenfolge der Abhandlung folgendermaßen bestimmt:

- Falls alle Effekte vom selben Spieler kontrolliert werden, darf dieser entscheiden, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden. Während mehrere verpflichtende Effekte in Reihe abgehandelt werden, kann der Spieler weiterhin nur 1 optionalen Effekt pro Auslöser abhandeln.
- Falls die Effekte von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden, hat der **aktive Spieler** (der gerade am Zug ist) als Erster die Gelegenheit, seinen Effekt auszulösen und abzuhandeln. Entscheidet er sich gegen das Aktivieren eines Effekts, erhält sein Gegner die Gelegenheit zum Aktivieren von Effekten. **Hat der aktive Spieler gepasst, darf er nicht mit einem eigenen Effekt auf den des Gegners reagieren.** Diese Gelegenheit hat er bereits verstreichen lassen!

BEISPIEL 1: Spieler A ist am Zug und hat eine Taktikkarte mit dem Auslöser „**Sobald eine befreundete Einheit angreift**“ auf der Hand. Spielerin B besitzt eine Taktikkarte mit dem Auslöser „**Sobald eine feindliche Einheit angreift**“.

Zuerst muss Spieler A entscheiden, ob er seine Karte verwenden will. Spielerin B kann abwarten, was er tut, und danach entscheiden, ob sie ihre Karte verwenden will.

BEISPIEL 2: In derselben Situation wie oben entscheidet Spieler A, seine Taktikkarte nicht zu spielen. Jetzt hat Spielerin B die Gelegenheit, ihre Karte zu spielen, und ergreift sie. Spieler A darf seine Karte jetzt nicht mehr spielen; diese Chance hat er durch sein Passen bereits verwirkt.



NEU WÜRFELN

Diverse Effekte erlauben das Neuwürfeln bestimmter Würfel. Dabei gelten folgende Regeln:

- Ein Würfel darf von jedem Spieler nur ein Mal neu gewürfelt werden.
- Das alte Würfelergebnis verfällt und hat keinerlei Auswirkungen auf das Spielgeschehen. Es wird vollständig durch das neue Würfelergebnis ersetzt.
- Falls beide Spieler einen Effekt haben, der das Neuwürfeln eines Würfels erlaubt, würfelt der **aktive Spieler** zuerst neu und dann sein Gegner.
- Falls beide Spieler optionale Effekte haben, die das Neuwürfeln eines Würfels erlauben, gelten die Regeln aus dem Abschnitt „Gleichzeitige Effekte“ (S. 23).

KUMULATIVE FÄHIGKEITEN

Es kann passieren, dass eine Einheit eine Fähigkeit erlangt, die sie bereits hat, beispielsweise wenn eine Taktikkarte, die **Spaltschlag** gewährt, auf eine Einheit gespielt wird, die Spaltschlag bereits besitzt. Effekte und Fähigkeiten mit gleichen Namen sind **nicht kumulativ**; man kann sie nur haben oder nicht haben!

Es gibt jedoch Fähigkeiten mit ähnlichen Effekten, aber unterschiedlichen Namen. In diesen Fällen sind die Effekte **kumulativ**.

BEISPIEL 1: Ein Angriff mit Spaltschlag (Verteidiger erhalten -1 auf ihre Verteidigungswürfe) trifft einen Feind in dessen Flanke. Der Bonus für Flankenangriffe lässt den Verteidiger -1 auf seine Verteidigungswürfe und -1 auf das Ergebnis seiner Panikproben erhalten. Obwohl es sich um ähnliche Effekte handelt, haben sie nicht denselben Namen und sind somit kumulativ. Der Feind würde also -2 auf seine Verteidigungswürfe und -1 auf das Ergebnis seiner Panikprobe bei diesem Angriff erhalten.

BEISPIEL 2: Eine Einheit hat die Fähigkeit Standhaft (+2 auf das Ergebnis von Moralproben). Außerdem hat sie eine Verstärkung, welche die Fähigkeit Standhaft gewährt. Da beide Fähigkeiten den gleichen Namen haben, würde die Einheit nur +2 auf das Ergebnis ihrer Moralproben erhalten.

WUNDEN

Manche Einheiten haben Fähigkeiten, die besagen, dass jede Figur der Einheit mehrere Wunden erleiden kann. Wie viele Wunden das sind, ist bei der jeweiligen Fähigkeit angegeben. Sobald eine solche Einheit Wunden erleidet, werden sie wie gewohnt verteilt, wobei eine Figur erst dann entfernt wird, wenn sie die angegebene Anzahl an Wunden erlitten hat. Wunden können nicht über mehrere Figuren der Einheit verteilt werden. Es müssen immer ganze Figuren entfernt werden.

BEISPIEL: Die Vorreiter von Haus Stark haben eine Fähigkeit, die besagt, dass jede Figur der Einheit 3 Wunden erleiden kann. Falls die Einheit 4 Wunden erleidet, werden die ersten 3 einem Vorreiter zugewiesen, wodurch die Figur entfernt wird. Die letzte Wunde wird der nächsten Figur zugewiesen, was mit einem Wundenmarker gekennzeichnet wird. Entfernt wird diese Figur jedoch erst, wenn sie mindestens 2 weitere Wunden erlitten hat.

Kommt es zur Heilung von Wunden, entfernt man zuerst Wundenmarker von vorhandenen Figuren. Gibt es gegenwärtig keine Figuren mit Wundenmarkern, so wird eine entfernte Figur der Einheit wiederbelebt. Sie erhält so viele Wunden, wie nicht durch den Effekt geheilt wurden.

BEFEHLE

Befehle sind mächtige Fähigkeiten, die nur ein Mal pro Runde aktiviert werden dürfen. Jede Befehl-Fähigkeit nennt einen spezifischen Auslöser, der besagt, wann die Fähigkeit verwendet werden kann. Einmal verwendet, kann der Befehl in dieser Runde nicht nochmal verwendet werden. Um dies anzuzeigen, wird ein Befehlsmarker auf die Fähigkeit gelegt. Während der Aufräumphase wird dieser Marker wieder entfernt.

ZUSTANDSMARKER

Manche Fähigkeiten und Effekte führen dazu, dass Zustandsmarker auf Einheiten gelegt werden. Es gibt drei grundlegende Arten von Zustandsmarkern, für die alle trotz ihrer unterschiedlichen Effekte dieselben Regeln gelten:

- Eine Einheit darf nur 1 Zustandsmarker jeder Art gleichzeitig haben.
- Zustandsmarker bleiben auf der Einheit liegen, bis sie vom Gegner **ausgegeben** oder durch eine Fähigkeit oder einen Effekt entfernt werden.
- Jeder Marker besitzt einen speziellen Effekt sowie einen spezifischen Auslöser, der besagt, wann der Marker ausgegeben wird. Einen Marker auszugeben ist optional: Immer wenn der Auslöser eintritt, darf der Gegner wählen, ob er den Marker ausgeben möchte.



PANISCH: Gib diesen Marker aus, nachdem ein Feind für eine **Moralprobe** gewürfelt hat, um ihn zum Neuwürfeln einzelner oder aller Würfel zu zwingen.



VERWUNDBAR: Gib diesen Marker aus, nachdem ein Feind seine **Verteidigungswürfel** geworfen hat, um ihn zum Neuwürfeln einzelner oder aller Würfel zu zwingen.



GESCHWÄCHT: Gib diesen Marker aus, nachdem ein Feind seine **Angriffswürfel** geworfen hat, um ihn zum Neuwürfeln einzelner oder aller Würfel zu zwingen.

Es gibt auch Fähigkeiten und Effekte, die einen Zustandsmarker ausgeben, um einen anderen Effekt als den oben genannten hervorzurufen. Mehr Details finden sich im Text der jeweiligen Fähigkeiten und Effekte.

WÜRFELMODIFIKATOREN

Manche Effekte modifizieren einen bestimmten Würfelwurf, z. B. die Fähigkeit **Spaltschlag** (*Verteidiger erhalten -1 auf ihre Verteidigungswürfe*). Wichtig ist, dass diese Effekte nur das Würfelergebnis verändern, nicht aber den Würfel auf eine andere Seite drehen. Wird ein Effekt beispielsweise durch eine gewürfelte 6 ausgelöst, so bezieht er sich auf die obliegende Würfelseite und nicht auf das modifizierte Würfelergebnis.

Außerdem können Effekte einen Würfelwurf niemals unter 0 senken und das Ergebnis eines einzelnen Würfels niemals über 6 steigern.

BEISPIEL: Eine Einheit mit einem Moralwert von 6+ muss eine Panikprobe ablegen und erhält dafür einen Malus von -4 auf das Ergebnis. Sie würfelt eine 1 und eine 2. Das Ergebnis wäre also 0, da die Gesamtsumme nicht unter 0 gesenkt werden kann. Leider hat dies zur Folge, dass die Einheit 6 Figuren durch die Panikprobe verlieren wird (da die Probe um 6 Punkte gescheitert ist). Autsch!



ARMEE- ZUSAMMENSTELLUNG

• BESTIMMUNG DER SPIELGRÖSSE

Bevor eine Armee zusammengestellt werden kann, muss festgelegt werden, wie viele Punkte jedem Spieler zur Verfügung stehen sollen. Jede Einheit und jede Verstärkung verfügt über einen **Punktewert**, angegeben auf der Kartenrückseite. Dieser Wert gibt an, wie viele Punkte man bezahlen muss, um die Einheit oder Verstärkung in seine Armee aufzunehmen. Dabei darf die vereinbarte Summe von Punkten nicht überschritten werden.

Im Grunde kann jede beliebige Summe festgelegt werden, empfohlen sind jedoch folgende:

- KLEINES SPIEL: 30 Punkte
- MITTLERES SPIEL: 40 Punkte
- GROSSES SPIEL: 50 Punkte

• AUSWAHL DER FRAKTION

Nach der Festlegung der Spielgröße wird die Fraktion gewählt. Jede Einheit gehört zu einer bestimmten Fraktion, erkennbar am Hauswappen auf ihrer Einheitenkarte. Beim Auswählen von Einheiten und Verstärkungen darf man nur Einheiten der gewählten **Fraktion** sowie **neutrale** Einheiten auswählen.

• AUSWAHL DES HEERFÜHRERS

Die Auswahl des Heerführers gehört zu den wichtigsten Entscheidungen, die man beim Zusammenstellen einer Armee trifft. Der Heerführer ist nicht nur ein mächtiges Individuum, sondern fügt auch seine einzigartigen Taktikkarten zum Taktikdeck der Fraktion hinzu. **Heerführer kosten keine Punkte**, allerdings darf jede Armee nur einen **einzigsten Heerführer** enthalten.



• NEUTRALE EINHEITEN •



In ganz Westeros (und über seine Grenzen hinaus) gibt es Niedere Häuser, Söldnerkompanien und herausragende Einzelpersonen, die keiner bestimmten Fraktion die Treue geschworen haben, sondern für ihre eigenen Interessen eintreten. Diese werden als neutrale Einheiten bezeichnet und können in jede Armee aufgenommen werden.

Beim Hinzufügen von neutralen Einheiten gilt die **Beschränkung**, dass nie mehr als **50% der zur Verfügung stehenden Punkte** für neutrale Einheiten ausgegeben werden dürfen. Da ein neutraler Heerführer keine Punkte kostet, darf er zu jeder Armee hinzugefügt werden.

BEISPIEL: Ein Spieler hat für ein mittleres Spiel (40 Punkte) Haus Stark als Fraktion gewählt. Nun kann er bis zu 20 Punkte für neutrale Einheiten ausgeben, die anderen 20 Punkte muss er für Einheiten der Fraktion Haus Stark ausgeben.

Alternativ besteht die Möglichkeit, neutrale Einheiten als eigene Fraktion zu spielen. Wer sich für diese Option entscheidet, darf nur neutrale Einheiten und Verstärkungen zu seiner Armee hinzufügen. Andere Fraktionen sind nicht erlaubt.

• ZUSAMMENSTELLUNG DES TAKTIKDECKS

Nach der Wahl des Heerführers werden dessen 6 Taktikkarten (die 3 verschiedenen Taktikkarten, die auf seiner Einheitenkarte aufgelistet sind, in jeweils doppelter Ausfertigung) mit den Taktikkarten der gewählten Fraktion zusammengemischt und bilden so ein **Taktikdeck aus 20 Karten**.

• EINHEITEN/VERSTÄRKUNGEN HINZUFÜGEN

Es können beliebig viele Exemplare jeder einzelnen Einheit oder Verstärkung zu einer Armee hinzugefügt werden, wobei folgende Ausnahmen gelten:

- Die Armee darf nur **1 Heerführer** enthalten. Falls der Heerführer eine Verstärkung ist, **muss** die Armee eine Einheit enthalten, die den Heerführer aufnehmen kann.
- Einheiten und/oder Verstärkungen, auf deren Einheitenkarte **CHARAKTER** steht, sind **einzigartig**. Nur 1 Exemplar dieser Einheit/Verstärkung darf der Armee hinzugefügt werden (es ist jedoch möglich, mehrere verschiedene Charaktere in seiner Armee zu haben). Dabei ist zu beachten, dass es von manchen Charakteren unterschiedliche Versionen gibt (z. B. Jaime Lennister „Der Königsörder“ und Jaime Lennister „Der Junge Löwe“). Was die Einzigartigkeit betrifft, zählen sie als derselbe Charakter.
- Sobald eine Verstärkung zu einer Armee hinzugefügt wird, **muss** sie in eine Kampfeinheit aufgenommen werden. Jede Kampfeinheit darf nur **1 Verstärkung** haben. **Es ist nicht möglich, eine Verstärkung zu einer Armee hinzuzufügen, falls diese keine Einheit enthält, welche die Verstärkung aufnehmen könnte.**
- Zudem haben manche Einheiten und Verstärkungen spezielle Anforderungen oder Beschränkungen, was das Hinzufügen zu einer Armee betrifft. Auf den Einheitenkarten der jeweiligen Einheiten und Verstärkungen findet man die entsprechenden Informationen.



REGELN FÜR MEHRSPIELER

❖ TEAM GEGEN TEAM

Für eine Mehrspielerpartie „Team gegen Team“ gelten folgende Regeln:

- Alle Spieler einigen sich gemeinsam auf eine Spielgröße. Dann stellt jeder Spieler gemäß den normalen Regeln eine eigene Armee zusammen. Für schnelle Teamspiele (2 gegen 2) empfehlen wir **20 Punkte** pro Spieler.
- **Charakter**-Beschränkungen gelten für alle befreundeten Armeen gemeinsam. Das heißt, dass jeder Charakter nur ein Mal im ganzen Team vorkommen kann.
- Jeder Spieler hat sein eigenes Taktikdeck, gemäß den normalen Regeln.
- Der Aufbau ist bei jedem Spielmodus gleich.
- Der Startspielermarker wird zwischen den Teams und nicht zwischen einzelnen Spielern hin- und hergereicht.
- Im Zug eines Teams entscheiden die Teamkollegen, welche ihrer gemeinsamen Einheiten aktiviert werden soll. Anschließend kommt das gegnerische Team zum Zug.
- Siegpunkte werden immer dem ganzen Team und nicht einzelnen Spielern zugeordnet. Alle Siegbedingungen gelten wie gewohnt.
- Alle Effekte, die von Teamkollegen stammen, sind **befreundete Effekte**. Alle Einheiten des eigenen Teams sind **befreundete Einheiten**.



❖ JEDER GEGEN JEDEN

Für eine Mehrspielerpartie „Jeder gegen jeden“ gelten folgende Regeln:

- Alle Spielmodi außer **Sturm der Schwerter** dürfen verwendet werden.
- Die normalen Aufstellungszonen werden dadurch ersetzt, dass jeder Spieler eine Ecke des Schlachtfeldes auswählt und eine quadratische Aufstellungszone mit einer Seitenlänge von 12 Zoll (*lange Reichweite*) in seiner gewählten Ecke erhält.
- Nach dem Aufbau des Schlachtfeldes wirft jeder Spieler einen Würfel (bei Gleichstand wird neu gewürfelt). Wer das höchste Ergebnis erzielt, wird **Startspieler**.
- In jeder Runde beginnt der Startspieler, gefolgt vom Spieler zu seiner Linken usw., bis alle Einheiten aktiviert worden sind (*wie gewohnt*).
- Am Ende jeder Runde reicht der Startspieler den Startspielermarker nach links weiter.
- Es wird so lange gespielt, bis 1 Spieler die Siegbedingung(en) des jeweiligen Spielmodus erfüllt.
- Wurden alle Kampfeinheiten eines Spielers vernichtet, scheidet er aus dem Spiel aus.



GELÄNDE

Gelände ist ein wichtiger Faktor auf jedem Schlachtfeld. Jede Art von Gelände ist einzigartig und besitzt eigene **Schlüsselwörter**, die bestimmen, welche Regeln für dieses Gelände gelten. Im Folgenden werden einige Geländeteile beschrieben. Neue Teile können durch weitere Produkte aus der Spielwelt von *A Song of Ice and Fire: Miniaturenspiel* hinzukommen. Falls ein Geländeteil nicht in eine der aufgeführten Kategorien passt, sollten die Spieler untereinander absprechen, welche Schlüsselwörter das Gelände haben soll.

Einheiten dürfen ihre Bewegung auf einem Geländeteil beenden, sofern es nicht das Schlüsselwort **Unpassierbar** hat. Gibt es Schwierigkeiten beim Platzieren der Einheit, ist es zulässig, das Geländeteil vom Tisch zu entfernen (*und seine Position vorher zu markieren*), bis die Einheit sich so bewegt, dass das Geländeteil wieder platziert werden kann.

❖ GELÄNDE-SCHLÜSSELWÖRTER

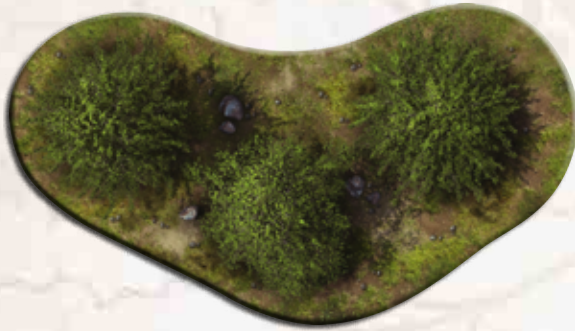
Es folgt eine Auflistung der gängigsten Schlüsselwörter von Geländeteilen:

- **BEFESTIGT**: Falls sich ein Angreifer beim Durchführen eines **Ansturms** über dieses Gelände bewegt, erhält der Verteidiger +1 auf seine Verteidigungswürfe gegen Nahkampfangriffe.
- **DECKUNG**: Falls dieses Geländeteil zwischen dem Angreifer und dem Ziel eines Fernkampfangriffs liegt, erhält das Ziel +1 auf seine Verteidigungswürfe. Angreifer, die innerhalb von 1 Zoll zu einem Geländeteil mit dem Schlüsselwort **Deckung** sind, dürfen es ignorieren.
- **EINSCHRÄNKEND**: Sobald sich eine Einheit beim Durchführen eines **Ansturms** über dieses Gelände bewegt, muss sie 2 Würfel für die Bewegungsweite werfen und das niedrigere Ergebnis verwenden. Bei einer gewürfelten 1 oder 2 kommt es zu einem **ungeordneten Ansturm**.
- **ERHÖHT**: Einheiten auf diesem Geländeteil dürfen beim Durchführen von Fernkampfangriffen versperrende Einheiten und Gelände ignorieren.
- **GEFÄHRLICH**: Einheiten, die sich über dieses Geländeteil bewegen oder ihre Bewegung darauf beenden, erleiden 1W3+1 Wunden.
- **INSPIRIEREND**: Solange sich eine Einheit in **kurzer Reichweite** zu diesem Geländeteil befindet, erhält sie +1 auf das Ergebnis von Moralproben (*dies ist nicht kumulativ*).
- **SCHRECKLICH**: Solange sich eine Einheit in **kurzer Reichweite** zu diesem Geländeteil befindet, erhält sie -1 auf das Ergebnis von Moralproben (*dies ist nicht kumulativ*).
- **UNPASSIERBAR**: Einheiten dürfen sich nicht auf oder über dieses Geländeteil bewegen oder ihre Bewegung darauf beenden.
- **UNWEGSAM**: Einheiten müssen von allen Bewegungen, die über dieses Geländeteil führen, 1 Zoll abziehen.
- **VERSPERRT SICHTLINIE**: Einheiten, die sich nicht auf diesem Geländeteil befinden, können keine Sichtlinie durch dieses Geländeteil ziehen.
- **ZERSTÖRBAR**: Dieses Geländeteil wird aus dem Spiel entfernt, falls eine Einheit sich über das Gelände bewegt oder ihre Bewegung darauf beendet.

GELÄNDEBEISPIELE

• WALD

Deckung, Unwegsam



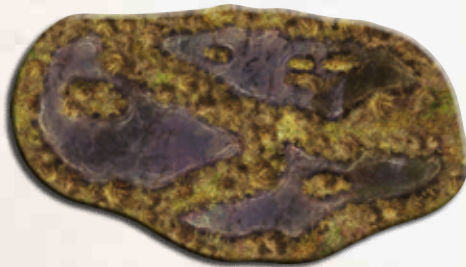
• LEICHENHAUFEN

Einschränkend, Schrecklich, Unwegsam



• MOOR

Einschränkend, Unwegsam



• PFÄHLE

Gefährlich, Zerstörbar, Einschränkend



• NIEDRIGE MAUER / ZERTRÜMMERTE MAUER

Deckung, Zerstörbar, Befestigt



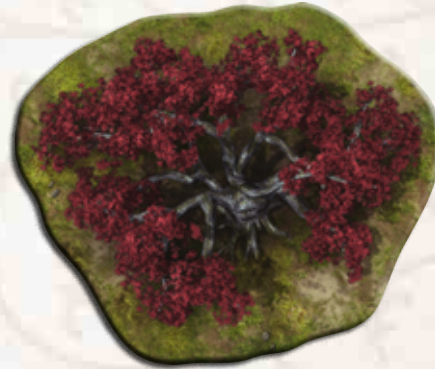
• HECKE

Zerstörbar, Einschränkend, Unwegsam



• WEHRHOLZBAUM

Inspirierend



• PALISADE

Versperrt Sichtlinie, Unpassierbar



SPIELMODI, SIEG-BEDINGUNGEN & SCHLACHTFELD

SPIELMODI

Jede Partie von *A Song of Ice and Fire* wird in einem von fünf Spielmodi gespielt. Diese bieten unterschiedliche Siegmöglichkeiten sowie individuelle Regeln, die das Spielerlebnis verändern. Nach dem Zusammenstellen der Armeen müssen sich die Spieler auf einen Spielmodus einigen oder einen nach dem Zufallsprinzip auswählen.

- **Spiel um Throne:** Die Armeen kämpfen um verschiedene Zielobjekte auf dem Schlachtfeld, von denen jedes eine einzigartige Kraft verleiht.
- **Kampf der Könige:** Die Spieler haben zu Spielbeginn nur einen kleinen Teil ihrer Armee zur Verfügung, den Rest bekommen sie erst im Laufe der Partie hinzu.
- **Sturm der Schwerter:** Eine Armee muss in einer epischen Belagerung eine Burg gegen den Feind verteidigen.
- **Zeit der Krähen:** Immer höher türmen sich die Leichenhaufen auf dem Schlachtfeld und die Soldaten drohen unter der seelischen Last zusammenzubrechen.
- **Winde des Winters:** Beide Armeen ziehen in die Schlacht, um geheime Missionen zu erfüllen, von denen der Feind nichts weiß.



❖ SIEGBEDINGUNGEN

Jeder Spielmodus bietet neben weiteren Sonderregeln eine zusätzliche Möglichkeit, **Siegpunkte** zu erlangen. Diese entscheiden, wer am Ende das Spiel gewinnt.

Folgende Regeln gelten für alle Spielmodi:

- Der Sieg wird errungen, falls ein Spieler am Ende einer beliebigen Runde eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten (abhängig von der Spielgröße) gesammelt hat und falls er mehr Siegpunkte besitzt als jeder Gegner. *(Haben beide Spieler am Ende einer Runde die erforderliche Anzahl an Siegpunkten erreicht, gibt es noch keinen Sieger und das Spiel geht weiter.)*
- Die Anzahl der benötigten Siegpunkte hängt von der Spielgröße ab:
 - Klein (30 Punkte):** 8 Siegpunkte
 - Mittel (40 Punkte):** 10 Siegpunkte
 - Groß (50 Punkte):** 12 Siegpunkte*(Für je weitere 10 Punkte werden 2 zusätzliche Siegpunkte benötigt.)*
- Falls nach Abschluss der sechsten Runde noch kein Sieg errungen wurde, wird der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum Sieger erklärt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch die meisten Armeepunkte auf dem Schlachtfeld hat. Herrscht auch hier Gleichstand, endet das Spiel mit einem Unentschieden.
- Hat ein Spieler keine Kampfseinheiten mehr auf dem Schlachtfeld, scheidet er aus dem Spiel aus. Bei 2-Spieler-Partien bedeutet das, dass sein Gegner sofort unabhängig von seinen Siegpunkten den Sieg erringt.

• SIEG DURCH KAMPF •

Jeder Spielmodus bietet eigene Möglichkeiten für das Erlangen von Siegpunkten. Zusätzlich erlangt man **1 Siegpunkt**, sobald man eine feindliche Kampfseinheit vernichtet, die mindestens 1 Armeepunkt gekostet hat *(Einheiten, die 0 Punkte kosten, gewähren keine Siegpunkte)*. Wird eine Einheit durch einen Effekt vernichtet, der von ihrem eigenen Besitzer ausgeht, oder durch einen Effekt, der von keinem Spieler kontrolliert wird, so erlangt jeder Gegner 1 Siegpunkt *(es sei denn, die Einheit hat 0 Armeepunkte gekostet)*.

❖ AUFBAU DES SCHLACHTFELDES

Nach der Auswahl des Spielmodus kann das Schlachtfeld aufgebaut werden. Die normale Schlachtfeldgröße beträgt 4' x 4' (ca. 120 x 120 cm), was bei größeren Spielen auf 6' x 4' (ca. 180 x 120 cm) ausgeweitet werden kann.

Für den Aufbau des Schlachtfeldes werden folgende Schritte der Reihe nach ausgeführt:

- **Aufstellungszonen markieren:** Bevor es weitergeht, sollte man gemäß dem verwendeten Spielmodus die Aufstellungszonen markieren, da sich diese auf den Rest des Aufbaus auswirken können.
- **Gelände platzieren:** Beide Spieler werfen einen Würfel (bei Gleichstand wird neu gewürfelt). Wer das höhere Ergebnis erzielt, wählt 1 Geländeteil aus dem Vorrat aus und platziert es irgendwo auf dem Schlachtfeld, in einer Entfernung von mindestens 6 Zoll (*kurze Reichweite*) zu allen Aufstellungszonen und allen anderen Geländeteilen. Anschließend tut der Gegner dasselbe. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis 4 Geländeteile platziert sind. *(Sie können sich auch darauf einigen, mehr als 4 Teile zu verwenden, falls sie auf einer größeren Fläche spielen oder eine höhere Geländedichte wünschen.)*
- **Zielobjekt-Marker platzieren:** Für manche Spielmodi müssen Zielobjekt-Marker auf dem Schlachtfeld platziert werden. Näheres dazu ist beim jeweiligen Spielmodus angegeben.

Achtung: Manche Spielmodi können die Aufbauschnitte verändern. Mehr dazu bei den Beschreibungen der jeweiligen Spielmodi.

❖ AUFSTELLUNG

- Nach dem Aufbau des Schlachtfeldes wirft jeder Spieler einen Würfel (bei Gleichstand wird neu gewürfelt). Wer das höhere Ergebnis erzielt, darf sich eine Aufstellungszone aussuchen oder dem Gegner die Wahl überlassen. Der Spieler, der sich seine Aufstellungszone **nicht** ausgesucht hat, wird bei Spielbeginn der **Startspieler**.
- Beginnend mit dem Spieler, der sich seine Aufstellungszone ausgesucht hat, stellen die Spieler abwechselnd je 1 Kampfseinheit auf dem Schlachtfeld auf. Dies geht so lange, bis alle Kampfseinheiten aufgestellt sind.
- Kampfseinheiten dürfen an beliebigen Orten innerhalb einer befreundeten Aufstellungszone aufgestellt werden, solange ihr Tableau nicht über einen Rand der Zone hinausragt.
- Verstärkungen müssen zusammen mit der Einheit, die sie verstärken, aufgestellt werden.
- Zivile Einheiten werden nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt, sondern in der Nähe der Taktiktafel platziert.

❖ SPIELBEGINN

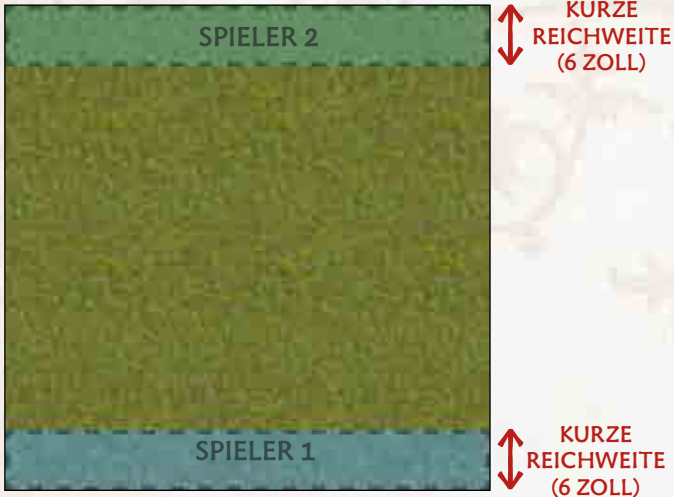
- Nach der Aufstellung aller Kampfseinheiten zieht jeder Spieler 3 Karten von seinem Taktikdeck.
- Der Spieler, der sich seine Aufstellungszone **nicht** ausgesucht hat, wird **Startspieler** und die erste Spielrunde beginnt.



SPIELMODI

♣ SPIEL UM THRONE

Aufstellung: KURZE REICHWEITE von den Schlachtfeldrändern der Spieler aus.



Aufbau

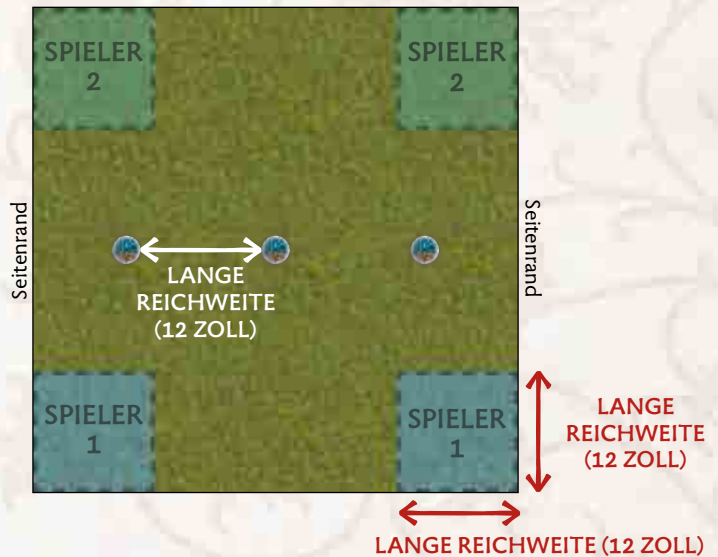
- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Tischmitte platziert.
- Jeder Spieler wirft einen Würfel (*bei Gleichstand wird neu gewürfelt*). Wer das höhere Ergebnis erzielt, platziert 1 Zielobjekt-Marker irgendwo auf dem Schlachtfeld, in einer Entfernung von mindestens 12 Zoll (*lange Reichweite*) zu allen Aufstellungszonen und mindestens 6 Zoll (*kurze Reichweite*) zu allen anderen Zielobjekt-Markern. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis 5 Zielobjekt-Marker auf dem Schlachtfeld liegen. Zielobjekt-Marker dürfen nicht auf Geländeteilen mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** platziert werden.

Sonderregeln

- Vor der Aufstellung wird je 1 zufällige **Zielkarte** pro Zielobjekt-Marker vom Stapel gezogen und offen neben jedes Zielobjekt gelegt. Auf ihr steht, welche Fähigkeiten der Marker in dieser Partie hat.
- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ein beliebiger Teil ihres Tableaus auf einem Zielobjekt-Marker liegt, beansprucht diesen Marker. Solange sie den Marker berührt, kontrolliert sie ihn.
- Jeder Zielobjekt-Marker darf nur von 1 Einheit gleichzeitig kontrolliert werden. Falls mehrere Einheiten den Marker berühren, wird er nur von der Einheit kontrolliert, die als Erste mit ihm in Kontakt kam.
- Falls die Einheit, die den Marker kontrolliert, durch einen Nahkampfangriff vernichtet wird, beansprucht die angreifende Einheit den Marker, sofern sie ihn berührt.
- Bewegt sich eine Einheit aus irgendeinem Grund von einem kontrollierten Zielobjekt-Marker weg, verliert sie die Kontrolle über ihn.
- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde **1 Siegpunkt** für jeden Zielobjekt-Marker, den sie kontrollieren.

♣ KAMPF DER KÖNIGE

Aufstellung: Quadrate mit Seitenlänge LANGE REICHWEITE an den Ecken des Schlachtfeldes.



Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Mitte des Tisches platziert. Anschließend wird je 1 weiterer Marker in **langer Reichweite** links und rechts davon platziert.

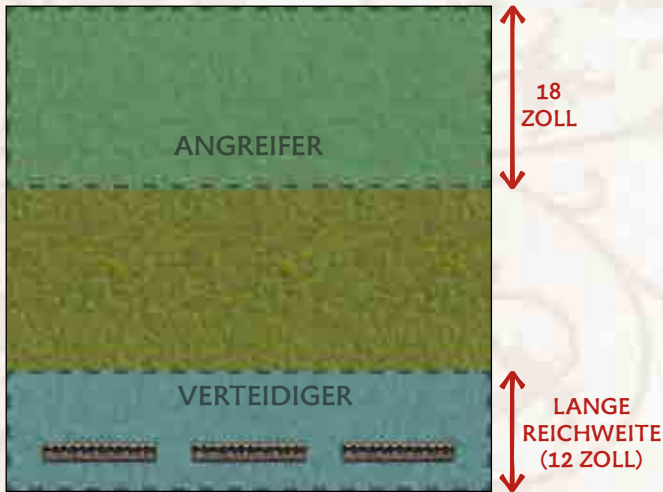
Sonderregeln

- Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler 2 seiner Kampfeinheiten aus und stellt sie auf. Die restlichen platziert er in seiner Reserve, die sich abseits des Schlachtfeldes befindet. Der Heerführer der Armee **muss**, wenn möglich, aufgestellt werden. Ist der Heerführer eine zivile Einheit, muss 1 Verstärkung auf dem Schlachtfeld als sein Stellvertreter deklariert werden.
- Ab Runde 2 dürfen die Spieler beginnen, Einheiten aus ihrer Reserve aufzustellen. **Als Aktivierung** dürfen diese Einheiten an einem beliebigen Ort platziert werden, an dem sie vollständig innerhalb langer Reichweite zum Schlachtfeldrand ihres Spielers oder vollständig innerhalb kurzer Reichweite zu einem von ihm kontrollierten Seitenrand sind.
- Sobald eine Einheit vernichtet wird, kommt sie in die **Reserve** ihres Spielers und kann zu einem späteren Zeitpunkt neu aufgestellt werden. **Charaktere**, die Teil dieser Einheit waren, werden permanent vernichtet und durch normale Figuren der Einheit ersetzt.
- Falls eine Einheit vor ihrer Aktivierung in der aktuellen Runde vernichtet wird, darf sie noch in derselben Runde neu aufgestellt werden.
- Der linke und der rechte Zielobjekt-Marker können beansprucht werden, damit Einheiten an den Seitenrändern des Schlachtfeldes aufgestellt werden können. Falls ein Spieler 1 dieser Zielobjekt-Marker kontrolliert, darf er Einheiten aus seiner Reserve am **gegenüberliegenden** Seitenrand aufstellen.
- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ein beliebiger Teil ihres Tableaus auf einem Zielobjekt-Marker liegt, beansprucht diesen Marker. Solange sie den Marker berührt, kontrolliert sie ihn. Falls mehrere Einheiten den Marker berühren, wird er nur von der Einheit kontrolliert, die als Erste mit ihm in Kontakt kam.
- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde **2 Siegpunkte** für die Kontrolle des mittleren Zielobjekts sowie **1 Siegpunkt** für die Kontrolle eines äußeren Zielobjekts.
- Durch die Vernichtung des feindlichen **Heerführers** (*oder seines Stellvertreters*) erlangt man **2 zusätzliche Siegpunkte**.

STURM DER SCHWERTER

Aufstellung:

- **Verteidiger:** LANGE REICHWEITE von seinem Schlachtfeldrand aus.
- **Angreifer:** 18 Zoll von seinem Schlachtfeldrand aus.



Aufbau

- Jeder Spieler wirft einen Würfel (*bei Gleichstand wird neu gewürfelt*). Wer das höhere Ergebnis erzielt, entscheidet, ob er Angreifer oder Verteidiger sein will.
- Bevor Geländeteile platziert werden, werden 3 **Burgmauern** in 3 Zoll Entfernung zum Schlachtfeldrand des Verteidigers platziert. Die erste wird in der Mitte ihrer Aufstellungszone platziert und die anderen beiden **Burgmauern** auf jeder Seite 4 Zoll entfernt.
- Gelände wird nicht wie gewohnt platziert. Stattdessen darf der Verteidiger bis zu 4 Geländeteile seiner Wahl nach Belieben jenseits von kurzer Reichweite zu seiner Aufstellungszone und allen anderen Geländeteilen platzieren.

Sonderregeln

- Der Angreifer gewinnt wie gewohnt durch das Ansammeln von Siegpunkten. Der Verteidiger hingegen erlangt keine Siegpunkte, sondern gewinnt automatisch, wenn es dem Angreifer bis zum Ende von **Runde 6** nicht gelungen ist, den Sieg zu erringen.
- Zu Spielbeginn, noch vor der Aufstellung, zieht jeder Spieler 3 zufällige Karten von seinem jeweiligen **Belagerungsstapel**. Dies sind die Belagerungskarten, die er in dieser Partie zur Verfügung hat. Auf jeder Belagerungskarte stehen ein Effekt und ein Zeitpunkt, zu dem die Karte gespielt wird.
- Zu Beginn jeder Runde darf der Angreifer alle zuvor vernichteten befreundeten Kampfeinheiten neu aufstellen, indem er sie irgendwo in seiner Aufstellungszone platziert. **Charaktere** werden permanent vernichtet und nicht neu aufgestellt (*falls möglich, werden sie durch normale Figuren ihrer ehemaligen Einheit ersetzt*).
- Der Verteidiger hat bei Spielbeginn noch nicht alle Kampfeinheiten im Spiel. Er muss die Hälfte seiner Kampfeinheiten (*aufgerundet*) in seiner **Reserve** platzieren. Die restlichen werden wie gewohnt aufgestellt.
- Ab Runde 3 darf der Verteidiger beliebig viele Einheiten aus seiner Reserve aufstellen. Zu Beginn ihrer Aktivierung platziert er sie vollständig innerhalb kurzer Reichweite zu einem Seitenrand des Schlachtfeldes. Dies verbraucht nicht ihre Aktion für die Runde.

- **Burgmauern** dürfen gestürmt sowie mit **Nahkampfangriffen** (und nur mit Nahkampfangriffen) angegriffen werden, als ob sie feindliche Einheiten wären. Sie haben keinen Verteidigungswurf, müssen niemals Moralproben ablegen und gewähren **5 Siegpunkte**, sobald sie vernichtet werden (*sie werden nicht vom Schlachtfeld entfernt*). Weiteres zu den Regeln und Fähigkeiten von Burgmauern befindet sich auf ihrer Einheitenkarte.
- Feinde dürfen nicht (aus welchem Grund auch immer) hinter die Burgmauern bewegt oder dort platziert werden.
- Jedes nicht vernichtete Burgmauersegment darf (*wie eine Kampfeinheit*) aktiviert werden. Die einzig verfügbare Aktion einer Burgmauer ist der Fernkampfangriff „**Pfeile**“ auf ihrer Einheitenkarte.



ZEIT DER KRÄHEN

Aufstellung: LANGE REICHWEITE von den Schlachtfeldrändern der Spieler aus.



Aufbau

- Zusätzlich zu den normalen Geländeteilen müssen **2 Leichenhaufen** auf dem Schlachtfeld platziert werden. Diese werden vor allen anderen Geländeteilen platziert.

Sonderregeln

- Immer wenn eine Einheit, die innerhalb **kurzer Reichweite** zu einem **Leichenhaufen** ist, aktiviert wird, muss sie eine Moralprobe ablegen. Immer wenn eine Einheit an einer Moralprobe scheitert, wird **1 Siegpunktemarker** auf die Einheit gelegt. Sobald eine Einheit vernichtet wird, erlangt der Gegner zusätzliche Siegpunkte in Höhe der darauf liegenden Marker.
- Immer wenn eine Infanterie-Einheit vernichtet wird, platziert der Gegner **1 Leichenhaufen-Geländeteil** innerhalb kurzer Reichweite zu der vernichteten Einheit (falls noch eins übrig ist). Der Leichenhaufen darf sich beim Platzieren nicht mit anderen Geländeteilen überschneiden.

❄️ WINDE DES WINTERS

Aufstellung: KURZE REICHWEITE von den Schlachtfeldrändern der Spieler aus.

Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Mitte des Tisches platziert.
- Jeder Spieler wirft einen Würfel (bei Gleichstand wird neu gewürfelt). Wer das höhere Ergebnis erzielt, platziert 1 Zielobjekt-Marker irgendwo auf dem Schlachtfeld, in einer Entfernung von mindestens 12 Zoll (*lange Reichweite*) zu beiden Aufstellungszonen und mindestens 6 Zoll (*kurze Reichweite*) zu allen anderen Zielobjekt-Markern. Die Spieler wechseln sich so lange mit dem Platzieren von Zielobjekt-Markern ab, bis 5 davon auf dem Schlachtfeld liegen.
- Zielobjekt-Marker dürfen nicht auf Geländeteilen mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** platziert werden.

Sonderregeln

- Die Regel „**Sieg durch Kampf**“ wird in diesem Spielmodus ignoriert.
- Zu Spielbeginn, noch vor der Aufstellung, zieht jeder Spieler 2 **geheime Missionskarten**. Jede Karte gewährt Siegpunkte für das Erfüllen einer geheimen Mission und beschreibt, was dafür getan werden muss. Die **Zielobjekt-Marker** sind nur dann relevant, wenn sie ausdrücklich mit den geheimen Missionskarten zu tun haben.
- Geheime Missionen können erst ab Runde 2 gewertet werden.
- Am Ende jeder Runde darf jeder Spieler 1 geheime Missionskarte ablegen. Dann zieht jeder Spieler auf 2 geheime Missionskarten auf. Abgelegte geheime Missionskarten werden verdeckt aufbewahrt und den anderen Spielern nicht gezeigt.
- Ab Runde 2 wird zu Beginn jeder Runde eine geheime Missionskarte gezogen und für alle Spieler aufgedeckt. Dies ist die **offene Mission**. Bis zum Ende der Runde darf jeder Spieler diese Mission werten (*auch mehrmals, falls möglich*). Am Ende der Runde wird die offene Mission abgelegt.



KURZE
REICHWEITE
(6 ZOLL)

KURZE
REICHWEITE
(6 ZOLL)



• CREDITS •

Based on the best-selling novels by **GEORGE R. R. MARTIN**

GAME DESIGN: Eric M. LANG, Michael SHINALL

GAME DEVELOPMENT: Leo ALMEIDA, Fabio TOLA (Lead)

LICENSING: Raya GOLDEN, Jim LUDWIG, DARK SWORD MINIATURES

PRODUCTION: Thiago ARANHA, Vincent FONTAINE, Patricia GIL, Thiago

GONÇALVES, Guilherme GOULART, Raphael GUITON, Isadora LEITE, Sergio ROMA, Renato SASDELLI, Stella VIOLLA

ENGINEERING: Kirsty COTRELL, Vincent FONTAINE, Aragorn MARKS Sculpting

DIRECTORS: Hugo Gomez BRIONES, Aragorn MARKS

COVER ARTIST: Stefan KOPINSKI

LEAD ARTIST: Pedro NUÑEZ

ART MANAGER: Jose Manuel PALOMARES

ARTISTS: Júlia FERRARI, Ivan GIL, Diego GISBERT, Giovanna GUIMARÃES, Henning LUDVIGSEN, Antonio MANZANEDO, Adrian PRADO, Marc SIMONETTI

LEAD GRAPHIC DESIGNER: Mathieu HARLAUT

LOGO: Fabio DE CASTRO

GRAPHIC DESIGNERS: Marc BROUILLON, Louise COMBAL

WRITING: Eric KELLEY

EDITING: Jared MILLER

PROOFREADING: Jason KOEPP, Colin YOUNG, Lucas MARTINI

SCULPTING: Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS, Africa MIR,

Alejandro MUÑOZ, Edgar RAMOS, Adrian RIO, Raul Fernandez ROMO, Edgar SKOMOROWSKI

PAINTERS: Sergio CALVO, Rodrigo CIPRES, Jennifer HALEY, Ruben MARTINEZ, Miguel MATIAS

PUBLISHER: Chern Ann NG, David DOUST, David PRETI

PLAYTESTING: McKenzie Adlai Ewing, Daniel Caballero, Sean Chancey, Eduardo Cunha Vilela, Fábio Cury Hirsch, Laura Garrison, Luis Enéas Guarita, João José Goes, Luiz Kalagar, Socrates Kentaro, Anthony Livesey, Pep MacDonald, Lucas Massa, Justin Mc Auley, Bruno Meira, Rodrigo Mends, David Moffit, Diego de Moraes, André Natali, Pedro Obliziner, Flávio Oota, Andrew Persaud, Caio da Quinta, Owen Rehauer, Bob Smith, Rodrigo Sonesso, Peepo Suure, Simon Swan, Jessie Thomas, Robert Villnave, Jamie Wolff

DEUTSCHE AUSGABE:

REDAKTION: Marco REINARTZ mit Yvonne DISTELKÄMPER

ÜBERSETZUNG: Susanne KRAFT

GRAFISCHE BEARBEITUNG UND LAYOUT: Thomas KRAMER

UNTER MITARBEIT VON: Niklas Bungardt, Felix Knoepke, Christian Schepers, Janine Fehmer und Oliver Kutsch

© 2018 Dark Sword Miniatures, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Dark Sword Miniatures logo is a trademark of Dark Sword Miniatures, Inc. A Song of Ice and Fire: Tabletop Miniatures Game logo, CMON, and CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. A Song of Ice and Fire is © and TM George R.R. Martin. Das enthaltene Spielmaterial kann sich von dem hier abgebildeten unterscheiden. Die enthaltenen Figuren und Kunststoffkomponenten sind nicht bemalt! Made in China.

KURZÜBERSICHT

AKTIONEN VON KAMPFEINHEITEN

Sobald eine Einheit aktiviert wird, darf sie 1 der folgenden Aktionen durchführen:

MANÖVER:

DREHEN → BEWEGEN um Geschwindigkeit → DREHEN

MARSCH:

BEWEGEN um Geschwindigkeit x2 → DREHEN

ANSTURM:

DREHEN → BEWEGEN um Geschwindigkeit. + 1W6 → ANGREIFEN

ANGRIFF :

VERSCHIEBEN / BLICKRICHTUNG ÄNDERN → ANGREIFEN

ANGRIFF :

VERSCHIEBEN um bis zu 2 Zoll → ANGREIFEN

RÜCKZUG:

BEWEGEN um Geschwindigkeit + 1W6 → DREHEN

MORALPROBE

Die Einheit wirft 2W6. Liegt die Summe auf oder über ihrem Moralwert, ist die Probe bestanden.

PANIKPROBE:

Eine besondere Art von Moralprobe. Beim Scheitern erleidet die Einheit 1 Wunde pro Punkt, um den sie gescheitert ist.

ANGRIFFSBONI

ANSTURM: Beliebige Angriffswürfel neu würfeln.

FLANKENANGRIFF: Verteidiger erhält -1 auf Verteidigungswürfe und -1 auf das Ergebnis seiner Panikprobe.

ANGRIFF IN DEN RÜCKEN: Verteidiger erhält -2 auf Verteidigungswürfe und -2 auf das Ergebnis seiner Panikprobe.

BEFEHLE



Befehl-Fähigkeiten dürfen nur ein Mal pro Runde aktiviert werden.

Jeder Befehl enthält einen Auslöser (der besagt, wann er aktiviert werden kann) und einen Effekt. Bereits verwendete Befehle werden durch einen Befehlsmarker gekennzeichnet.

ZUSTÄNDE

Gegner geben Zustandsmarker aus, um folgende Effekte hervorzurufen:



PANISCH: Gib diesen Marker aus, nachdem ein Feind für eine Moralprobe gewürfelt hat, um ihn zum Neuwürfeln einzelner oder aller Würfel zu zwingen.



VERWUNDBAR: Gib diesen Marker aus, nachdem ein Feind seine Verteidigungswürfel geworfen hat, um ihn zum Neuwürfeln einzelner oder aller Würfel zu zwingen.



GESCHWÄCHT: Gib diesen Marker aus, nachdem ein Feind seine Angriffswürfel geworfen hat, um ihn zum Neuwürfeln einzelner oder aller Würfel zu zwingen.

GELÄNDE-SCHLÜSSELWÖRTER

- **BEFESTIGT:** Falls sich ein Angreifer beim Durchführen eines Ansturms über dieses Gelände bewegt, erhält der Verteidiger +1 auf seine Verteidigungswürfe gegen Nahkampfangriffe.
- **DECKUNG:** Falls dieses Geländeteil zwischen Angreifer und Ziel eines Fernkampfangriffs liegt, erhält das Ziel +1 auf seine Verteidigungswürfe. Angreifer, die innerhalb von 1 Zoll zu einem Geländeteil mit dem Schlüsselwort Deckung sind, dürfen es ignorieren.
- **EINSCHRÄNKEND:** Sobald sich eine Einheit beim Durchführen eines Ansturms über dieses Gelände bewegt, muss sie 2 Würfel für die Bewegungsweite werfen und das niedrigere Ergebnis verwenden. Bei einer gewürfelten 1 oder 2 kommt es zu einem ungeordneten Ansturm.
- **ERHÖHT:** Einheiten auf diesem Geländeteil dürfen beim Durchführen von Fernkampfangriffen versperrende Einheiten und Gelände ignorieren.
- **GEFÄHRLICH:** Einheiten, die sich über dieses Geländeteil bewegen oder ihre Bewegung darauf beenden, erleiden 1W3+1 Wunden.
- **INSPIRIEREND:** Solange eine Einheit in kurzer Reichweite zu diesem Geländeteil ist, erhält sie +1 auf das Ergebnis von Moralproben.
- **SCHRECKLICH:** Solange eine Einheit in kurzer Reichweite zu diesem Geländeteil ist, erhält sie -1 auf das Ergebnis von Moralproben.
- **UNPASSIERBAR:** Einheiten dürfen sich nicht über dieses Geländeteil bewegen oder ihre Bewegung darauf beenden.
- **UNWEGSAM:** Einheiten müssen von allen Bewegungen, die über dieses Geländeteil führen, 1 Zoll abziehen.
- **VERSPERRT SICHTLINIE:** Einheiten, die sich nicht auf diesem Geländeteil befinden, können keine Sichtlinie durch dieses Geländeteil ziehen.
- **ZERSTÖRBAR:** Dieses Geländeteil wird aus dem Spiel entfernt, falls eine Einheit sich über das Gelände bewegt oder ihre Bewegung darauf beendet.