

RUNEWARS

MINIATURENSPIEL



REFERENZHANDBUCH



Verwendung des Referenzhandbuches

Dieses Dokument umfasst die vollständigen Regeln für **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL**. Im Gegensatz zur Spielregel ist das Referenzhandbuch nicht dafür gedacht, den Spielern das Spiel beizubringen.

Nach der Ausbildungsschlacht sollten die Spieler die Regeln zum Erstellen einer Armee auf Seite 3 lesen und dann mithilfe der Regeln zum Spielaufbau auf Seite 4 ein Spiel mit den vollständigen Regeln durchspielen. Wenn sich beim Spielen Fragen ergeben, sollte das Glossar auf den Seiten 6–22 zu Rate gezogen werden. Dort sind die kompletten Regeln zu jedem einzelnen Thema angegeben.

Dieses Referenzhandbuch umfasst sechs Abschnitte:

Erstellen einer Armee.....Seite 3

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie die Spieler aus Einheiten und Aufwertungen eine Armee zusammenstellen, um ein Spiel mit den vollständigen Regeln zu spielen.

Spielaufbau Seite 4

In diesem Abschnitt werden alle Schritte beim Spielaufbau mit den vollständigen Regeln erläutert.

GlossarSeite 6

Das Glossar stellt den Hauptteil des Referenzhandbuches dar. Es listet die einzelnen Regeln und Erläuterungen nach Themen geordnet und in alphabetischer Reihenfolge auf.

Optionale RegelnSeite 20

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie man ein Spiel mit drei oder vier Spielern und eine schnelle Schlacht spielt.

Abbildungen Seite 22

Dieser Abschnitt enthält grafische Darstellungen zur Illustration diverser Regeln aus dem Glossar.

IndexSeite 23

Dieser Abschnitt enthält eine zusammenfassende Liste von Themen mit Querverweisen für dieses Heft.

Stopp!

Bevor das Referenzhandbuch zum Einsatz kommt, sollte man zuerst das Spiel mithilfe der Spielregel erlernt haben.

Die Goldenen Regeln

Die Goldenen Regeln sind Grundprinzipien, auf denen alle anderen Regeln aufbauen.

- Falls ein Widerspruch zwischen dem Referenzhandbuch und der Spielregel besteht, hat das Referenzhandbuch Vorrang.
- Falls ein Effekt auf einer Karte oder auf anderen Spielkomponenten der Spielregel oder dem Referenzhandbuch widerspricht, hat die jeweilige Komponente Vorrang.
- Falls ein Karteneffekt die Formulierung „darf nicht“, „dürfen nicht“, „kann nicht“ oder „können nicht“ enthält, ist diese Angabe absolut und darf nicht durch andere Spieleffekte überschrieben werden.



Erstellen einer Armee

Für ein Standardspiel **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** muss jeder Spieler eine Armee erstellen, bei der er die Einheiten auswählt, die er verwenden will, und sie mit Aufwertungskarten ausrüstet. In diesem Abschnitt sind die Regeln für das Erstellen einer Armee beschrieben. Um eine Armee zu erstellen, die groß genug für ein Spiel mit den vollständigen Regeln ist, und um die Optionen zum Zusammenstellen von Armeen zu erweitern, müssen die Spieler Erweiterungen für das **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** mit zusätzlichen Figuren und Aufwertungen erwerben.

Warum eine eigene Armee erstellen?

Eine selbst zusammengestellte Armee gibt den Spielern die Möglichkeit, im Kampf mit dem Gegner eigene Strategien und neue Ideen zu verwirklichen. Als Spieler kann man eine flexible Streitmacht erstellen, die auf alle Eventualitäten vorbereitet ist, oder eine Armee aufbauen, die darauf ausgerichtet ist, eine bestimmte Strategie mit der größtmöglichen Schlagkraft und Effektivität durchzuführen.

Punkte

Jede Armee besteht aus Einheiten und Aufwertungskarten. Sowohl Einheiten als auch Aufwertungskarten kosten Punkte und alle Teile einer Armee dürfen zusammen 200 Punkte nicht überschreiten.

Einheiten

Eine Armee darf beliebig viele Einheiten beliebiger Einheitentypen einer Fraktion enthalten. Jede Einheit kann in verschiedenen Konfigurationen mit unterschiedlichen Punktekosten aufgestellt werden. Die Konfigurationen, die für eine Einheit verfügbar sind, sind auf der Rückseite ihrer Einheitenkarte in der Kostentabelle angegeben.

Die Spalte „Tableaus“ zeigt die für die Einheit verfügbaren Konfigurationen an. Für jede Konfiguration sind die Anzahl und die Formation der Tableaus angegeben. Die Linie oberhalb der Darstellung der Formation zeigt die Vorderkante der Einheit an. Die Spalte „Kosten“ gibt die Punktekosten für die jeweilige Konfiguration an.



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

Kostentabelle

Aufwertungen

Mit Aufwertungskarten werden Einheiten einer Armee ausgerüstet. Manche Aufwertungskarten enthalten Symbole für einen Einheitentyp oder die Fraktion, der sie angehören. Solche Karten können nur einer Einheit des übereinstimmenden Typs in einer Armee der übereinstimmenden Fraktion zugewiesen werden.

Jede Aufwertungskarte kostet so viele Punkte, wie in ihrer unteren rechten Ecke angegeben sind. Die Kostentabelle auf der Rückseite jeder **Einheitenkarte** enthält die Spalte „Verfügbare Aufwertungen“ mit Symbolen, die denen auf den Aufwertungskarten entsprechen. Jede Tableaukonfiguration hat ihre eigenen „Verfügbaren Aufwertungen“, d. h. dass eine Einheit mit dieser Konfiguration mit den dort angegebenen Aufwertungsarten ausgerüstet werden kann. Für jedes Symbol in der Zeile der Tabelle, die ihrer Konfiguration entspricht, kann eine Einheit mit einer Aufwertungskarte mit dem übereinstimmenden Symbol ausgerüstet werden.

Konfigurationen während des Spiels

Im Spielverlauf müssen die Spieler nicht fortwährend überprüfen, ob ihre Armee den Regeln entspricht. Durch den Verlust von Figuren, Tableaus und Aufwertungen entstehen Konfigurationen, die nicht den Regeln zum Erstellen einer Armee entsprechen. Das spielt keine Rolle, da diese Regeln nur für das Erstellen der Armee gelten, nicht für das eigentliche Spiel.

Zum Beispiel behält eine Einheit die Aufwertung, mit der sie beim Aufbau auf Basis ihrer Konfiguration ausgerüstet worden ist, auch dann, wenn sich ihre Konfiguration im Spielverlauf ändert.

ID-Marker

Falls eine Armee über mehrere Einheiten desselben Typs, aber mit verschiedenen Aufwertungen verfügt, kann es schwierig werden, im Auge zu behalten, welche Einheit mit welchen Aufwertungen ausgerüstet ist. Damit beide Spieler besser zwischen Einheiten desselben Typs unterscheiden können, werden beim Aufstellen eindeutige ID-Marker auf ihnen platziert. Auf die zugehörige Einheitenkarte wird ebenfalls ein übereinstimmender ID-Marker gelegt.



ID-Marker

Charaktere

Manche Einheitenkarten von Charakteren enthalten Regeln, welche die Zusammenstellung einer Armee beeinflussen. Falls ein solcher Charakter als Einheit zur Armee gehört, setzen diese Regeln die Regeln zum Erstellen einer Armee in diesem Abschnitt außer Kraft. Pro 100 Punkte darf eine Armee nur eine einzigartige Einheit enthalten. Bei einem Standardspiel mit 200 Punkten darf jede Armee also bis zu zwei einzigartige Einheiten enthalten.

Erstellen einer Armee mit dem Grundspiel

Bei einem Standardspiel **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** erstellt jeder Spieler eine Armee aus seinem Bestand an Figuren, Tableaus und Karten. Falls den Spielern aber nur ein Grundspiel zur Verfügung steht, müssen sie das Spielmaterial teilen. Da im Grundspiel nur begrenzte Spielmaterialien verfügbar sind, erhält ein Spieler das gesamte Material der Daqan-Lords und der andere alles von Waiqar dem Unoten. Die verbleibenden Aufwertungskarten werden gemischt und zufällig an die Spieler verteilt.

Bei einem solchen Spiel erstellen die Spieler kleinere Armeen und spielen auf einer kleineren Spielfläche als bei einem Standardspiel. Die Regeln dazu werden im Abschnitt über Scharmützel auf Seite 21 dieses Heftes beschrieben.

Spielaufbau

Für den Spielaufbau von **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** müssen die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durchgeführt werden:

1. **Armee erstellen:** Bei einem Standardspiel erstellt jeder Spieler eine Armee, die 200 oder weniger Punkte kostet. Diesen Schritt führen die Spieler üblicherweise aus, ohne zu wissen, was für eine Armee ihr Gegner erstellt. Falls die Spieler lieber eine kleinere oder größere Schlacht spielen möchten, können sie sich auf eine beliebige Obergrenze für ihre Armeepunkte einigen.
2. **Spielfläche definieren und Spielmaterial vorbereiten:** Auf einer ebenen Fläche wird eine Spielfläche von 3' x 6' (ca. 90 x 180 cm) definiert. Die Spieler sitzen sich an den langen Seiten der Spielfläche gegenüber und platzieren ihre Einheiten, Karten und Kommandohalter außerhalb der Spielfläche. Dann weisen sie ihren Einheiten ID-Marker zu, falls nötig.
3. **Startspieler bestimmen:** Der Spieler mit der Armee mit den niedrigeren Gesamtpunkten wählt, wer Startspieler ist. Dann nimmt der Startspieler den Rundenzähler, stellt ihn auf 1 und platziert ihn auf seiner Seite der Spielfläche. Falls die Armeen beider Spieler denselben Punktwert haben, wird eine Münze geworfen, um zu bestimmen, wer den Startspieler wählt.
4. **Aufstellung und Ziel wählen:** Die Zielkarten und Aufstellungskarten werden getrennt gemischt und dann jeweils drei von ihnen offen auf der Spielfläche ausgelegt. Der Startspieler wählt eine der sechs Karten und legt die anderen zwei Karten desselben Typs wie die gewählte Karte ab. Dann wählt der andere Spieler eine der verbleibenden drei Karten und legt die verbleibenden zwei Karten ab. Die zwei gewählten Karten bestimmen die Aufstellung und das Ziel des Spiels und werden neben die Spielfläche gelegt.

Der Spieler, der die Aufstellungskarte gewählt hat, wählt das rote oder blaue Aufstellungsgebiet für sich, der andere Spieler erhält das jeweils andere Gebiet. Dann messen die Spieler ihre jeweiligen Aufstellungsgebiete nach den Angaben der gewählten Aufstellungskarte ab und markieren sie mit den Aufstellungsmarkern.
5. **Gelände platzieren:** Die Geländekarten werden gemischt. Dann wird eine Anzahl an Karten ausgeteilt, die auf der gewählten Aufstellungskarte neben dem Symbol für defensives Gelände (🏰) angegeben ist. Es werden die Geländeteile bereitgelegt, die auf der Hälfte für defensives Gelände auf den ausgeteilten Karten angegeben sind. Der Ablauf wird mit der Anzahl Geländekarten wiederholt, die neben dem Symbol für gefährliches Gelände (🏹) angegeben ist.

Danach platzieren die Spieler solange abwechselnd eines der bereitgelegten Geländeteile auf der Spielfläche, bis keins mehr übrig ist. Der Spieler, der die Aufstellungskarte gewählt hat, beginnt. Geländeteile dürfen nicht in Reichweite 1–2 vom Spielflächenrand, nicht in Reichweite 1–2 zueinander und nicht so platziert werden, dass sie ein Aufstellungsgebiet berühren.

6. **Ziele abhandeln:** Nun werden gegebenenfalls „Spielaufbau“-Anweisungen befolgt, die auf der gewählten Zielkarte angegeben sind.
7. **Einheiten aufstellen:** Die Spieler platzieren solange abwechselnd einzelne Einheiten ihrer Armee in ihrem jeweiligen Aufstellungsgebiet, bis alle Einheiten aufgestellt worden sind. Der Startspieler beginnt.
8. **Vorrat vorbereiten:** Die Aufstellungsmarker werden von der Spielfläche entfernt. Die Gunst-, Verhängnis-, Wunden- und Zielmarker werden in getrennten Haufen neben die Spielfläche bereitgelegt und bilden den Vorrat. Dann wird der Moralstapel gemischt und verdeckt neben die Spielfläche bereitgelegt, zusammen mit dem Maßstab, den Bewegungsschablonen und den Würfeln.
9. **Manamarker vorbereiten:** Der Startspieler bereitet den Manavorrat vor, indem er neben der Spielfläche die Manamarker wirft.

Verwandte Themen: Aufstellungskarten, Einheit, Mana, Erstellen einer Armee, Gelände, ID-Marker, Spielfläche, Startspieler, Vorrat, Zielkarten



Abbildung: Spielaufbau



- A. Aufstellungskarte
- B. Zielkarte
- C. Bewegungsschablonen
- D. Einheitenkarten, Aufwertungskarten und Kommandohalter* der Daqan-Lords
- E. Aufstellungsgebiet der Daqan-Lords
- F. Aufstellungsmarker
- G. Geländeteile
- H. Maßstab
- I. Aufstellungsgebiet von Waiqar dem Untoten
- J. Manavorrat
- K. Würfel
- L. Moralstapel
- M. Wundenmarker
- N. Gunst- und Verhängnismarker
- O. Zielmarker
- P. Rundenzähler
- Q. Einheitenkarten, Aufwertungskarten und Kommandohalter* von Waiqar dem Untoten

* Bei dieser Darstellung wurde davon ausgegangen, dass den Spielern mehr als nur die Einheiten und Aufwertungen eines Grundspiels zur Verfügung stehen. Außerdem liegt ihr eine bestimmte Wahl der Aufstellungs- und Zielkarte zugrunde. Der Aufbau hängt von dergewählten Aufstellungs- und Zielkarte ab.

Glossar

Dieses Glossar umfasst die genauen Regeln für alle Begriffe von **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** in alphabetischer Reihenfolge. Jedes Thema ist mit einer Nummer versehen. Im Index auf Seite 23 sind diese Nummern zum leichteren Nachschlagen angegeben.

I Ablegen

Aufwertungskarten, Moralkarten und Marker können abgelegt werden.

- 1.1 Sobald eine Aufwertungskarte abgelegt wird, wird sie umgedreht, sodass sie verdeckt ist.
- 1.2 Sobald eine Moralkarte abgelegt wird, wird sie auf einen Ablagestapel neben dem Moralstapel gelegt.
- 1.3 Sobald ein Marker abgelegt wird, wird er in den Markervorrat gelegt.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Gunst, Verhängnisse, Moralprobe

2 Abwehr

Abwehr ist ein Modifikator. Sobald eine Einheit eine Fähigkeit mit einem Abwehrmodifikator durchführt, erhöht sich der Verteidigungswert der Einheit um den im Abwehrsymbol angegebenen Wert.

- 2.1 Die Effekte des Abwehrmodifikators gelten vom Aufdecken des Kommandohalters bis zum Ende der Runde.
- 2.2 Falls eine Einheit 1 oder mehrere Figurenaufwertungen hat, profitieren auch sie vom Abwehrmodifikator.

Verwandte Themen: Figurenaufwertung, Modifikatoren, Verteidigung

3 Aktionen

In der Aktivierungsphase führen Einheiten Aktionen durch, um sich zu bewegen, anzugreifen, Verhängnisse zu entfernen oder Fähigkeiten abzuhandeln. Die Aktionen einer Einheit werden auf ihrem Aktionsrad angezeigt.

- 3.1 Jedes Symbol auf dem Aktionsrad besteht aus einem Initiativwert, einer Kampfhaltung und einer Aktion.
- 3.2 In der Kommandophase wählt jeder Spieler auf dem Kommandohalter jeder seiner Einheiten eine Aktion aus. Die ausgewählte Aktion ist die, die sich oben auf dem Aktionsrad befindet.
- 3.3 In der Aktivierungsphase führen Einheiten Aktionen durch. Jedes Symbol steht für eine andere Aktion:

- ♦ Marsch 
- ♦ Manöver 
- ♦ Neuformierung 
- ♦ Nahkampfangriff 
- ♦ Fernkampfangriff 
- ♦ Sammeln 
- ♦ Fertigkeit 

- 3.4 In der Aktivierungsphase muss jede Einheit ihre ausgewählte Aktion durchführen, falls sie dazu in der Lage ist.

Verwandte Themen: Aktivierung, Aktivierungsphase, Kommandophase

4 Aktionsrad

Siehe „Kommandohalter“.

5 Aktivierung

In der Aktivierungsphase werden Einheiten aktiviert. Sobald ein Spieler eine seiner Einheiten aktiviert, handelt er folgende Schritte in dieser Reihenfolge ab:

- 5.1 **Schritt 1 – Kommandohalter aufdecken:** Der Spieler deckt den Kommandohalter seiner Einheit auf, indem er ihn umkippt, sodass die Symbole auf den Rädern nach oben zeigen.
- 5.2 **Schritt 2 – Aktion durchführen:** Die Einheit führt die auf dem Aktionsrad ausgewählte Aktion durch und wendet dabei die Effekte des auf dem Modifikatorrad ausgewählten Modifikators an.
- 5.3 **Schritt 3 – Bonusaktion durchführen:** Falls als Modifikator eine Bonusaktion ausgewählt wurde, führt die Einheit diese Aktion durch, nachdem die erste Aktion abgehandelt worden ist.
- 5.4 Nachdem eine Einheit aktiviert worden ist, bleibt ihr Kommandohalter aufgedeckt, um anzuzeigen, dass sie bereits aktiviert wurde.
- 5.5 Jede Einheit kann pro Runde ein Mal aktiviert werden.
- 5.6 Falls sich eine Einheit nach dem Aufdecken ihres Kommandohalters mit einer feindlichen Einheit im Nahkampf befindet, aber nicht an ihr anliegt, versucht sich die aktive Einheit an dieser feindlichen Einheit auszurichten.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Ausrichten, Kommandohalter

6 Aktivierungsphase

In der Aktivierungsphase aktivieren die Spieler jede ihrer Einheiten. Dabei beginnen sie mit der Einheit mit der niedrigsten Initiative und fahren in aufsteigender Reihenfolge fort.

- 6.1 Die Spieler handeln die Aktivierungsphase ab, indem sie bei 1 angefangen laut die Initiativwerte aufsteigend aufrufen. Bei jedem aufgerufenen Wert sagt der Startspieler an, ob er eine Einheit mit diesem Initiativwert hat. Falls ja, aktiviert er eine Einheit mit diesem Initiativwert. Dann sagt der andere Spieler an, ob er eine Einheit mit diesem Initiativwert hat. Falls ja, aktiviert er eine Einheit mit diesem Initiativwert. So geht es weiter, bis beide Spieler alle Einheiten mit diesem Initiativwert aktiviert haben. Dann werden solange die weiteren Initiativwerte aufgerufen und die entsprechenden Einheiten aktiviert, bis alle Einheiten aktiviert worden sind.
- 6.2 Falls auf einem Kommandohalter keine Aktion gewählt worden ist, wird diese Einheit bei Initiative 10 aktiviert. Die Einheit darf keine Aktionen durchführen und keine Modifikatoren auf ihre Aktivierung anwenden.

Verwandte Themen: Aktivierung, Initiative

7 Angriff

Eine Einheit kann einen Angriff durchführen, sobald sie in der Aktivierungsphase entweder eine Nahkampf- () oder Fernkampfangriffsaktion () aufdeckt. Um einen Angriff durchzuführen, handelt die Einheit die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge ab:

- 7.1 **Schritt 1 – Angriffsprofil wählen:** Der Angreifer wählt, welches seiner Angriffsprofile er verwenden möchte. Der Angriffstyp des gewählten Profils muss mit dem Angriffstyp der ausgewählten Aktion übereinstimmen: Fernkampf () oder Nahkampf ()
- 7.2 **Schritt 2 – Ziel wählen:** Der Angreifer wählt eine feindliche Einheit als Ziel des Angriffs. Diese feindliche Einheit ist der Verteidiger.
 - ♦ Falls der Angreifer eine Nahkampfangriffsaktion () durchführt, muss er mit dem Verteidiger im Nahkampf sein.
 - ♦ Falls der Angreifer eine Fernkampfangriffsaktion () durchführt, muss der Verteidiger in Reichweite 1–5 und in Sichtlinie sein.

- 7-3 Schritt 3 – Würfeln:** Der Angreifer würfelt mit den im gewählten Angriffsprofil angegebenen Würfeln.
- Falls durch einen Spieleffekt so viele Würfel aus dem Angriffswurf entfernt werden, dass keine mehr übrig sind, wird der Angriff aufgehoben.
- 7-4 Schritt 4 – Für zusätzliche Schlachtreihen neu würfeln:** Der Angreifer würfelt je nach Anzahl der vollständigen und unvollständigen Schlachtreihen hinter seiner vorderen Schlachtreihe Würfel neu.
- Falls der Angreifer eine vollständige Schlachtreihe hinter seiner vorderen Schlachtreihe hat, darf er beliebig viele Würfel wählen und neu würfeln. Eine Einheit kann dieses Neuwürfeln ein Mal pro vollständiger Schlachtreihe hinter ihrer vorderen Schlachtreihe durchführen.
 - Falls der Angreifer eine unvollständige Schlachtreihe hat, darf er einen beliebigen Würfel wählen und neu würfeln, nachdem er für die vollständigen Schlachtreihen neu gewürfelt hat.
- 7-5 Schritt 5 – Würfel modifizieren:** Beide Spieler dürfen Fähigkeiten abhandeln, die es ihnen erlauben, die Würfelergebnisse zu modifizieren.
- 7-6 Schritt 6 – Energiesymbole ausgeben:** Der Angreifer kann Energiesymbole (⚡) ausgeben, um Fähigkeiten auf seiner Einheitenkarte oder seinen Aufwertungskarten zu verwenden, vor denen Energiesymbole stehen.
- 7-7 Schritt 7 – Genauigkeitssymbole zuweisen:** Der Angreifer weist jedes Genauigkeitssymbol (🎯) einer der Figurenaufwertungen des Verteidigers zu.
- Sobald die Angriffsschritte „Todesstöße ausgeben“ und „Treffer ausgeben“ abgehandelt werden, kann der Angreifer Figuren, denen ein Genauigkeitssymbol (🎯) zugewiesen worden ist, Wunden und Schaden zuweisen, selbst wenn sie sich auf einem Tableau befinden, dem normalerweise keine Wunden und kein Schaden zugewiesen werden darf.
 - Jedes Mal wenn eine Figur, der zuvor ein Genauigkeitssymbol (🎯) zugeordnet worden ist, eine Wunde erleidet, wird eines der dieser Figur zugeordneten Genauigkeitssymbole ausgegeben.
 - Falls der Verteidiger keine Figurenaufwertungen hat, darf der Angreifer keine Genauigkeitssymbole (🎯) ausgeben. Sie werden ignoriert.
 - Einer Figurenaufwertung können mehrere Genauigkeitssymbole (🎯) zugewiesen werden.
- 7-8 Schritt 8 – Todesstöße ausgeben:** Der Angreifer gibt Todesstößsymbole (☠️) aus, was zur Folge hat, dass der Verteidiger für jedes ausgegebene Symbol 1 Wunde erleidet.
- 7-9 Schritt 9 – Treffer ausgeben:** Der Angreifer gibt Treffersymbole (🔪) aus, was zur Folge hat, dass der Verteidiger Schaden in Höhe der ausgegebenen Treffersymbole multipliziert mit der Bedrohung des Angreifers erleidet.
- 7-10 Schritt 10 – Rekonfigurieren:** Der Verteidiger entfernt Tableaus, die keine Figuren mehr enthalten, aus seiner Einheit. Falls eine Figurenaufwertung aus der Einheit entfernt worden ist, wird zusätzlich die Karte der Figurenaufwertung abgelegt.
- 7-11 Schritt 11 – Moral abhandeln:** Der Angreifer gibt eine beliebige Kombination Moralsymbole (☹️) und Panikmarker des Verteidigers aus, was zur Folge hat, dass der Verteidiger eine Moralprobe mit einer Schwierigkeit in Höhe der Summe der ausgegebenen Moralsymbole (☹️) und Panikmarker erleidet.
- 7-12** Die Einheit, die einen Angriff durchführt, ist der Angreifer. Die Einheit, die das Ziel des Angriffs ist, ist der Verteidiger.

- 7-13** Alle Symbole, die durch einen Würfelwurf während eines Angriffs erzielt werden, müssen falls möglich ausgegeben werden.

Verwandte Themen: Bedrohung, Fernkampfangriff (🔪), Moral (☹️), Moralprobe, Nahkampf, Nahkampfangriff (🔪), Reichweite, Schaden, Energie (⚡), Todesstoß (☠️), Treffer (🔪), Verteidigung, Wunden, Genauigkeit (🎯), Würfel modifizieren, Schlachtreihen

8 Angriffsprofil

Jede Einheit hat 1 oder mehrere Angriffsprofile.

Jedes Angriffsprofil enthält entweder ein Nahkampf- (🔪) oder Fernkampfsymbol (🔪), das den Angriffstyp des Profils bestimmt. Jedes Angriffsprofil zeigt auch die Farbe und die Anzahl der Würfel an, mit denen der Spieler würfelt, sobald er mit diesem Profil einen Angriff durchführt.



Verwandte Themen: Angriff, Einheit, Fernkampfangriff (🔪), Nahkampfangriff (🔪)

9 Anliegend

Siehe „Ausrichten“.

10 Aufbau

Siehe „Spiaufbau“ auf Seite 4.

11 Aufheben

Aktionen und Modifikatoren können aufgehoben werden.

- 11.1** Falls eine Aktion oder ein Modifikator aufgehoben wird, darf die Einheit diese Aktion nicht durchführen bzw. diesen Modifikator nicht abhandeln.
- Ein Spieleffekt darf nicht abgehandelt werden, falls er durch eine aufgehobene Aktion oder einen aufgehobenen Modifikator ausgelöst werden würde.
- 11.2** Ein Modifikator wird nicht aufgehoben, sobald eine Aktion aufgehoben wird. Allerdings haben Bewegungsmodifikatoren und Verbesserungsmodifikatoren keinen Effekt, falls ihre jeweilige Aktion nicht durchgeführt wird.

Verwandte Themen: Aktionen, Modifikatoren

12 Aufrücken

Falls sich zwei Einheiten miteinander im Nahkampf befinden und durch einen Spieleffekt 1 oder mehrere Tableaus aus einer der Einheiten so entfernt werden, dass die beiden Einheiten sich nicht mehr im Nahkampf miteinander befinden, darf die Einheit, aus der keine Tableaus entfernt worden sind, aufrücken.

- 12.1** Um aufzurücken, führt eine Einheit eine Manöveraktion (👉) mit Geschwindigkeit 1 durch und muss dabei mit der feindlichen Einheit, mit der sie zuletzt im Nahkampf gewesen ist und aus der 1 oder mehrere Tableaus entfernt worden sind, zusammenstoßen. Falls es zu einem Zusammenstoß mit dieser Einheit kommt, richtet sich die Einheit ganz normal aus, aber andere Spieleffekte, die beim Zusammenstoß von Einheiten ausgelöst werden, werden ignoriert.
- Falls die aufrückende Einheit nicht mit der feindlichen Einheit, mit der sie zuletzt im Nahkampf gewesen ist, zusammenstoßen kann, bleiben beide Einheiten auf ihrer Position und befinden sich entsprechend nicht mehr miteinander im Nahkampf. Alle Spieleffekte, die sonst ausgelöst werden, sobald sich Einheiten aus dem Nahkampf zurückziehen, werden ignoriert.
 - Mit der Geradeaus-Bewegungsschablone mit Geschwindigkeit 1 bewegt sich eine Einheit so weit, wie ein einzelnes Tableau breit ist. Sobald eine Einheit durch die Lücke, die durch das Entfernen eines einzelnen Tableaus entstanden ist, aufrückt, führt dies zu einem Zusammenstoß. Eine solche Lücke und die Strecke, die durch eine Bewegung mit der Geradeaus-Schablone mit Geschwindigkeit 1 zurückgelegt wird, sind gleich groß, auch wenn es manchmal durch die relative Position der Tableaus nicht so wirkt.

- 12.2** Eine Einheit darf nicht aufrücken, falls sie sich mit 1 oder mehreren feindlichen Einheiten im Nahkampf befindet.

Verwandte Themen: Bewegung, Feindlich, Manöver , Nahkampf

13 Aufstellungsgebiet

Das Aufstellungsgebiet eines Spielers ist der Teil der Spielfläche, in dem er seine Einheiten zu Spielbeginn platzieren darf.

- 13.1** Die Aufstellungsgebiete sind auf der Aufstellungskarte angegeben, die beim Spielaufbau im Schritt „Aufstellung und Ziel wählen“ gewählt wird.

- ♦ Nach der Wahl der Aufstellungskarte markieren die Spieler die Aufstellungsgebiete an jeder ihrer Ecken innerhalb der Spielfläche mit Aufstellungsmarkern.

- 13.2** Jeder Spieler muss jede seiner Einheiten innerhalb eines Aufstellungsgebietes seiner Farbe (rot oder blau) aufstellen.

- ♦ Jede Einheit muss vollständig innerhalb eines gültigen Aufstellungsgebietes aufgestellt werden.
- ♦ Falls eine Einheit nicht ganz in ein Aufstellungsgebiet passt, muss sie so aufgestellt werden, dass ihre Hinterkante den längeren Spielflächenrand innerhalb des Aufstellungsgebietes berührt.
- ♦ Falls eine Einheit nicht aufgestellt werden kann, wird sie zerstört.

Verwandte Themen: Aufstellungskarten, Spielfläche

14 Aufstellungskarten

Aufstellungskarten werden beim Spelaufbau gewählt und bestimmen, wo die Spieler ihre Armeen im Schritt „Einheiten aufstellen“ aufstellen dürfen und wie viele Geländeteile im Schritt „Gelände platzieren“ platziert werden.



- 14.1** Der Spieler, der die Aufstellungskarte gewählt hat, wählt aus, welche Aufstellungsgebiete (welche Farbe) er in diesem Spiel verwenden wird, und sein Gegner erhält die Aufstellungsgebiete der jeweils anderen Farbe.

- 14.2** Die Aufstellungskarte gibt die Anzahl der Teile an defensivem Gelände () und der Teile an gefährlichem Gelände () an, die für das Spiel verwendet wird.

Verwandte Themen: Spielaufbau, Gelände

15 Aufwertungskarten

Beim Erstellen einer Armee vor Spielbeginn können Einheiten mit Aufwertungskarten ausgerüstet werden. Für jedes Aufwertungssymbol in der Kostentabelle für die Konfiguration der Einheit kann sie mit 1 Aufwertungskarte mit einem übereinstimmenden Symbol ausgerüstet werden.



- 15.1** Aufwertungskarten gewähren den Einheiten, die mit ihnen ausgerüstet sind, zusätzliche Spieleffekte.
- 15.2** Ausgerüstete Aufwertungskarten werden neben die Einheitenkarte der Einheit gelegt, die mit ihnen ausgerüstet ist.
- 15.3** Falls eine Aufwertungskarte abgelegt wird, wird sie umgedreht und zählt nicht mehr zur Wertung ihres Besitzers.
- 15.4** Falls der Effekt einer Aufwertung den Begriff „du“ verwendet, bezieht sich das auf die Einheit, die mit der Aufwertung ausgerüstet ist.
- 15.5** Aufwertungskarten werden spielbereit gemacht, sobald eine Einheit eine Sammeln-Aktion durchführt oder einen Inspirationsmarker ausgibt.
- 15.6** Aufwertungskarten, die ein Einheiten-Typ-Symbol haben, dürfen nur von einer Einheit mit dem übereinstimmenden Typ ausgerüstet werden.

- 15.7** Aufwertungskarten, die ein Fraktionssymbol haben, dürfen nur von Armeen dieser Fraktion ausgerüstet werden.

Verwandte Themen: Einzigartige Namen, Erschöpft, Erstellen einer Armee

16 Aufwertungssymbole

Jedes Aufwertungssymbol entspricht einem Namen in der folgenden Liste:

- ♦ **Artefakt** 
- ♦ **Kämpfe** 
- ♦ **Ausrüstung** 
- ♦ **Schwer** 
- ♦ **Heraldik** 
- ♦ **Musik** 
- ♦ **Ausbildung** 
- ♦ **Einzigartig** 

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Einheit, Figurenaufwertung

17 Aus dem Nahkampf lösen

Siehe „Manöver “.

18 Ausgeben

Ein Spieler kann Würfelsymbole bei einem Angriff ausgeben, um verschiedene Effekte auszulösen, sowie Gunst- und Verhängnismarker ausgeben, um ihre jeweiligen Effekte auszulösen.

- 18.1** Nachdem ein Würfelsymbol ausgegeben worden ist, darf es während desselben Angriffs nicht noch einmal ausgegeben werden.
- 18.2** Um im Auge zu behalten, welche Symbole bereits ausgegeben worden sind, können die Spieler den Würfel mit dem entsprechenden Symbol entfernen oder so drehen, dass er das ausgegebene Symbol nicht mehr zeigt.

Verwandte Themen: Angriff, Gunst, Verhängnisse

19 Ausrichten

Nachdem eine Einheit mit einer feindlichen Einheit zusammengestoßen ist, versucht sie sich an ihr auszurichten.

- 19.1** Zum Ausrichten seiner Einheit dreht der Spieler sie um den Berührungspunkt mit der feindlichen Einheit, bis die Vorderkante der Einheit, die sich ausrichtet, mit der Berührungskante der feindlichen Einheit parallel ist, die für diesen Nahkampf relevant ist. Dann verschiebt der Spieler die Einheit, die sich ausrichtet, so weit in eine beliebige Richtung entlang der Berührungskante, bis die Tableaus der sich bewegenden Einheit an den Tableaus der feindlichen Einheit anliegen.

- ♦ Die Tableaus zweier Einheiten liegen dann aneinander an, wenn die Kanten bzw. Verbindungsstellen der Tableaus der einen Einheit, die rechtwinklig zur Berührungskante sind, eine Linie mit den Kanten bzw. Verbindungsstellen der Tableaus der anderen Einheit bilden, die rechtwinklig zur Berührungskante sind (d. h. alle Kanten und Verbindungsstellen bilden ein gemeinsames rechtwinkliges Gittermuster, das in sich nicht verschoben ist).

- 19.2** Falls die Vorderkante einer sich bewegenden Einheit mit der Ecke einer feindlichen Einheit zusammenstößt, legt der Spieler den rechten Winkel am unteren Ende des Maßstabes an der Berührungsecke der feindlichen Einheit an, sodass der Maßstab über die sich bewegende Einheit verläuft. Dann bestimmt er die Anzahl der Tableaus der sich bewegenden Einheit auf den beiden Seiten des Maßstabes ohne die Tableaus, über die der Maßstab verläuft. Falls sich auf einer Seite mehr Tableaus als auf der anderen befinden, muss sich die Einheit, die sich bewegt, in diese Richtung drehen. Falls sich auf beiden Seiten gleich viele Tableaus befinden, wählt der Spieler, der die sich bewegende Einheit kontrolliert, in welche Richtung sie sich dreht.

- 19.3** Falls sich eine Einheit rückwärts oder seitwärts bewegt, gilt für das Ausrichten diejenige Kante der Einheit als Vorderkante, an der die Start- und Endmarkierung der Bewegungsschablone angelegt worden ist.
- 19.4** Falls eine Einheit mit mehreren feindlichen Einheiten gleichzeitig zusammenstößt, wählt sie, an welcher feindlichen Einheit sie sich ausrichtet.
- 19.5** Falls eine Einheit beim Ausrichten mit einem anderen Hindernis zusammenstoßen würde, wird wie folgt vorgegangen:
- ♦ **Zusammenstoß an der Kante:** Falls die sich bewegende Einheit mit einer Kante einer feindlichen Einheit zusammengestoßen ist, wird die sich bewegende Einheit so verschoben, dass sich der Berührungspunkt so weit an der Berührungskante der feindlichen Einheit entlang in eine Richtung bewegt, bis das Hindernis nicht mehr im Weg ist. Dann fährt die sich bewegende Einheit mit dem normalen Ausrichten fort.
 - ♦ **Zusammenstoß an der Ecke:** Falls die sich bewegende Einheit mit einer Ecke einer feindlichen Einheit zusammengestoßen ist, wird die sich bewegende Einheit so weit in eine Richtung verschoben, bis das Hindernis nicht mehr im Weg ist. Dabei muss die Kante der sich bewegendes Einheit mit der Ecke der feindlichen Einheit in Kontakt bleiben. Falls das Hindernis auf diese Weise nicht aus dem Weg ist, kann die sich bewegende Einheit versuchen, sich in die andere Richtung um die Ecke zu drehen. Dann fährt die sich bewegende Einheit mit dem normalen Ausrichten fort.
 - ♦ Bei weiteren Hindernissen wird dieser Vorgang wiederholt. Falls es der sich bewegendes Einheit dann immer noch nicht möglich sein sollte, sich ohne Zusammenstoß mit einem Hindernis auszurichten, kann sie sich nicht ausrichten und kehrt in die Position zurück, in der sie beim Zusammenstoß war. Die beiden Einheiten berühren sich weiterhin und sind daher weiterhin im Nahkampf.
 - ♦ Falls sich eine Einheit, nachdem ihr Kommandohalter aufgedeckt worden ist, mit einer feindlichen Einheit im Nahkampf befindet, aber nicht an ihr anliegt, versucht sich die aktive Einheit an dieser feindlichen Einheit auszurichten.

Verwandte Themen: Bewegung, Feindlich, Nahkampf, Zusammenstoß

20 Bedrohung

Bedrohung stellt das Kampfpotenzial einer Einheit dar. Die Bedrohung einer Einheit spielt bei der Durchführung eines Angriffs eine Rolle und wird durch den Typ des Angriffs bestimmt, der durchgeführt wird:

- 20.1** Sobald eine Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, entspricht ihre Bedrohung der Anzahl der Tableaus, aus denen die Berührungskante besteht.
- ♦ Falls der Angreifer mehrere Berührungskanten mit dem Verteidiger hat, wählt der Angreifer, welche Berührungskante verwendet wird.
 - ♦ Falls die Berührungskante durch eine unvollständige Schlachtreihe verkürzt wird, wird die Anzahl der Tableaus berechnet, als handelte es sich nicht um eine unvollständige Schlachtreihe.
- 20.2** Sobald eine Einheit einen Fernkampfangriff durchführt, entspricht ihre Bedrohung der Anzahl der Tableaus, aus denen ihre Vorderkante besteht.
- 20.3** Sobald eine Einheit einen Angriff durchführt, erleidet der Verteidiger für jedes Treffersymbol (★), das der Angreifer ausgibt, Schaden in Höhe der Bedrohung des Angreifers.

Verwandte Themen: Angriff, Schaden

21 Berührungskante

Siehe „Nahkampf“.

22 Bewegung

Eine Einheit kann sich bewegen, sobald sie in der Aktivierungsphase entweder eine Marsch- (♣) oder Manöveraktion (♠) aufdeckt.

Um eine Einheit zu bewegen, platziert ein Spieler die jeweilige Bewegungsschablone so, dass ihre Startmarkierung an der Tableauecke anliegt, in deren Richtung sich die Einheit bewegen soll. Dann hält der Spieler die Bewegungsschablone fest, sodass sie nicht verrutschen kann, und schiebt die Einheit an der Schablone entlang, bis dieselbe Tableauecke, die zu Beginn der Bewegung an der Startmarkierung angelegt war, nun an der Endmarkierung ausgerichtet ist.

- 22.1** Vor der Bewegung einer Einheit muss der Spieler bestimmen, welche Bewegungsschablone verwendet wird. Welche Bewegungsschablone verwendet wird, wird von dem Spieleffekt vorgegeben, durch den die Bewegung verursacht wird.
- 22.2** Immer wenn ein Tableau an der Start- oder Endmarkierung der Bewegungsschablone ausgerichtet wird, müssen sich die Bewegungsschablone und das Tableau berühren.
- 22.3** Falls sich eine Einheit bei ihrer Bewegung mit einem Hindernis überschneiden würde, wird ihre Bewegung angehalten. Dann wird die Einheit entlang der Bewegungsschablone zurückbewegt, bis sie das Hindernis berührt, aber nicht mehr überschneidet. Die Einheit stößt mit dem Hindernis zusammen.
- ♦ Solange die Einheit entlang der Bewegungsschablone zurückbewegt wird, muss sie so orientiert werden, dass ihre Vorderkante im rechten Winkel zur Schablone bleibt. Falls es schwierig ist, die endgültige Orientierung der Einheit zu bestimmen, kann der Maßstab so auf die Spielfläche gelegt werden, dass die beiden Spitzen am 1er-Ende die Kante der Bewegungsschablone berühren. Dann wird die Vorderkante der Einheit an der Kante des Maßstabes angelegt, die am nächsten zur Startmarkierung der Bewegungsschablone ist (siehe Abbildungen, S. 22).
 - ♦ Falls sich die Einheit während einer Bewegung nur mit einem Tableau einer verbündeten Einheit überschneidet und sich am Ende der Bewegung mit keinem Teil dieser verbündeten Einheit überschneidet, wird die verbündete Einheit nicht als Hindernis behandelt und es kommt zu keinem Zusammenstoß. Um eine solche Bewegung durchzuführen, muss die Einheit gegebenenfalls angehoben und über die verbündete Einheit hinwegbewegt werden.
 - ♦ Falls sich eine Einheit allein mit einem Verbindungsstück an einer der Seitenkanten mit einem Hindernis überschneidet, darf die Einheit ein kleines Stück direkt vom Hindernis weggeschoben werden, sodass sich das Verbindungsstück nicht mehr mit dem Hindernis überschneidet. Dann geht die Bewegung normal weiter. (Bei Seitwärtsbewegungen gilt diese Regel für die Verbindungsstücke an der Vorder- und Hinterkante statt für die Seitenkanten der Einheit.)

- 22.4** Einheiten können sich vorwärts, rückwärts und seitwärts bewegen. Falls sich eine Einheit vorwärts bewegt, muss die Startmarkierung der Bewegungsschablone an der Vorderkante der Einheit angelegt werden. Falls sich eine Einheit rückwärts oder seitwärts bewegt, muss die Startmarkierung der Bewegungsschablone an der Hinterkante bzw. einer der Seitenkanten der Einheit angelegt werden.
- ♦ Die Bewegungsrichtung einer Einheit wird von dem Spieleffekt vorgegeben, der zur Bewegung führt. Sobald eine Einheit z. B. eine Marschaktion (♣) durchführt, muss sich die Einheit vorwärts bewegen.
 - ♦ Sobald sich eine Einheit seitwärts oder rückwärts bewegt, gilt die Kante, an welcher die Startmarkierung angelegen hat, für das Abhandeln von Zusammenstößen und für das Ausrichten als Vorderkante.

Verwandte Themen: Marsch (♣), Bewegungsmodifikatoren, Manöver (♠)

23 Bewegungsmodifikatoren

Bewegungsmodifikatoren erlauben es einem Spieler, die Bewegungsschablone auszutauschen, sobald seine Einheit eine Marsch- (♣) oder Manöveraktion (♠) durchführt.

23.1 Falls ein Bewegungsmodifikator das Drehung- (↻) oder Wende-Symbol (↻) zeigt, verwendet der Spieler eine Bewegungsschablone des Typs Drehung (↻) bzw. Wende (↻), sobald er die Bewegung seiner Einheit durchführt.

- Die Bewegungsschablone, welche der Spieler zum Durchführen einer Marsch- (↻) oder Manöveraktion (↻) verwendet, muss außerdem der Geschwindigkeit der von ihm ausgewählten Aktion und des von ihm ausgewählten Modifikators entsprechen.

23.2 Die Geschwindigkeit eines Bewegungsmodifikators wird immer zur Geschwindigkeit der ausgewählten Aktion addiert bzw. von ihr subtrahiert.

- Eine Geschwindigkeitsangabe mit einem Plus wird zur Geschwindigkeit der ausgewählten Aktion addiert und eine Geschwindigkeitsangabe mit einem Minus wird von der Geschwindigkeit der ausgewählten Aktion subtrahiert.
- Falls die Geschwindigkeit einer Bewegung 0 oder kleiner ist, darf sich die aktive Einheit bei ihrer Aktivierung nicht bewegen.
- Falls die Geschwindigkeit einer Bewegung höher als die höchste Geschwindigkeit auf den verfügbaren Schablonen des jeweiligen Typs ist, verwendet der Spieler die Schablone des jeweiligen Typs mit dem höchsten Geschwindigkeitswert.

23.3 Falls das Symbol eines Bewegungsmodifikators einen Pfeil mit einer stilisierten Explosion zeigt, gilt die Bewegung als Sturmangriff.

Verwandte Themen: Marsch (↻), Bewegung, Manöver (↻), Geschwindigkeit

24 Bonusaktionen (↻) (↻) ...

Eine Bonusaktion ist ein Modifikator, der auf manchen Modifikatorrädern verfügbar ist. Bonusaktionen haben dieselben Symbole wie Aktionen.

24.1 Nachdem eine Einheit ihre ausgewählte Aktion durchgeführt hat, führt sie ihre ausgewählte Bonusaktion durch.

24.2 Eine Einheit kann ihre Bonusaktion auch dann durchführen, falls ihre erste Aktion aufgehoben worden ist.

Verwandte Themen: Aktionen, Modifikatoren, Modifikatorrad

25 Drehung ↻

Eine Drehung ist ein Bewegungsmodifikator, der die Bewegungsschablone ändert, die eine Einheit verwendet, sobald sie eine Marsch- (↻) oder Manöveraktion (↻) durchführt.

Verwandte Themen: Marsch (↻), Bewegungsmodifikatoren, Manöver (↻)

26 Drehung mit Sturmangriff ↻*

Eine Drehung mit Sturmangriff ist ein Bewegungsmodifikator, der die Effekte der Modifikatoren Drehung (↻) und Sturmangriff (↻*) miteinander kombiniert.

Verwandte Themen: Sturmangriff (↻*), Bewegungsmodifikatoren, Drehung (↻)

27 Einheit

Eine Einheit besteht aus 1 oder mehreren miteinander verbundenen Tableaus mit Figuren, einem Kommandohalter und einer Einheitenkarte. Alle Komponenten einer Einheit müssen mit dem Typ der Einheit übereinstimmen.

27.1 Jede Einheit hat in der unteren linken Ecke der Einheitenkarte ein Symbol für den Einheitentyp. Dieses Symbol gibt den Typ der Einheit an und bestimmt, welches Tableau-Typ für sie verwendet wird. Es gibt drei Einheitentypen: Infanterie (♟), Kavallerie (♞) und Belagerung (♚).

27.2 Die äußeren Kanten der miteinander verbundenen Tableaus sind die Kanten der Einheit.

- Alle Figuren einer Einheit müssen in die gleiche Richtung zeigen. Die Kante, in welche die Figuren zeigen, ist die Vorderkante, die Kante gegenüber ist die Hinterkante und die beiden anderen sind die Seitenkanten.

27.3 Manche Figuren ragen über die Tableaus hinaus. Daher haben die Figuren keinen Einfluss auf die Regeln für Reichweite, Sichtlinie und Bewegung.

Verwandte Themen: Aktivierung, Bewegung, Reichweite, Sichtlinie

28 Einzigartige Namen

Der Name einer Karte ist einzigartig, falls er unterstrichen ist.

28.1 Eine Armee darf nicht mehr als eine Karte mit demselben einzigartigen Namen enthalten, auch wenn es sich um unterschiedliche Kartentypen handelt.

28.2 Eine Armee darf für je 100 Punkte nur 1 einzigartige Einheit enthalten. Einzigartige Aufwertungen zählen nicht gegen dieses Limit.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Einheit

29 Eliminieren

Ein Spieler ist eliminiert, sobald alle seine Einheiten zerstört sind.

29.1 Ein Spieler gewinnt das Spiel, falls er den anderen Spieler eliminiert.

Verwandte Themen: Sieg und Niederlage, Zerstört

30 Endphase

Während der Endphase wirft der Startspieler alle Marker im Manovorrat, dreht den Rundenzähler um eine Runde weiter und gibt ihn an den anderen Spieler weiter. Nun ist der andere Spieler der Startspieler. Die Zahl auf dem Rundenzähler gibt die Nummer der nächsten Runde an.

Verwandte Themen: Mana, Runde, Startspieler

31 Energie ⚡

Energie (⚡) ist ein Symbol, das auf Würfeln, Modifikatorrädern und Karten vorkommt.

31.1 Bei einem Angriff kann eine Einheit Energiesymbole ausgeben, um Fähigkeiten abzuhandeln, vor denen ein Energiesymbol steht.

- Eine Einheit muss für jedes Energiesymbol vor der Fähigkeit ein Energiesymbol ausgeben, um die Fähigkeit abzuhandeln.
- Eine Fähigkeit kann mehrfach abgehandelt werden, wenn die Einheit genug Energiesymbole ausgeben kann.

31.2 Für Energiefähigkeiten mit einem + nach dem Energiesymbol (⚡) kann eine variable Anzahl von Energiesymbolen ausgegeben werden. Bei der Fähigkeit ist angegeben, wie die Anzahl der ausgegebenen Energiesymbole den Effekt beeinflusst.

- Solche Energiefähigkeiten können mehrfach abgehandelt werden. Jedes Mal wenn die Fähigkeit abgehandelt wird, wählt der Spieler, wie viele Energiesymbole er ausgibt.

31.3 Fähigkeiten mit einem Energiesymbol (⚡) ist immer entweder ein Nahkampf- (♚) oder ein Fernkampfsymbol (♞) zugeordnet. Solche Fähigkeiten können nur abgehandelt werden, wenn die Einheit den mit dem Symbol übereinstimmenden Angriffstyp durchführt.

Verwandte Themen: Angriff, Fähigkeiten

32 Erschöpft

Um die Spieleffekte mancher Aufwertungskarten abzuhandeln, muss der Spieler sie erschöpfen. Eine erschöpfte Karte darf nicht noch einmal erschöpft werden, bis sie wieder spielbereit gemacht worden ist.

32.1 Um eine Karte zu erschöpfen, dreht der Spieler sie um 90 Grad im Uhrzeigersinn in die Horizontale.

32.2 Sobald eine Karte wieder spielbereit gemacht wird, dreht der Spieler sie um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn in die Vertikale.

32.3 Sobald eine Einheit eine Sammeln-Aktion (♚) durchführt, werden alle ihre erschöpften Aufwertungen spielbereit gemacht.

- 32.4** Zu Spielbeginn sind alle Karten spielbereit.
- 32.5** Ein Spieleffekt, der einen Spieler zwingt 1 oder mehrere Aufwertungskarten zu erschöpfen, darf keine Aufwertungskarten zum Ziel haben, die zum Abhandeln ihres Effekts nicht erschöpft werden müssen.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Bereit, Sammeln ☞

33 Erstellen einer Armee

Siehe „Erstellen einer Armee“ auf Seite 3.

34 Fähigkeiten

Fähigkeiten sind Spieleffekte, die man auf Einheiten- und Aufwertungskarten finden kann. Bei jeder Fähigkeit ist ihr Spieleffekt angegeben.

- 34.1** Falls vor der Fähigkeit einer Einheit ein Nahkampfsymbol (☒) steht, kann sie die Fähigkeit einsetzen, sobald sie einen Nahkampfangriff (☒) durchführt.
- 34.2** Falls vor der Fähigkeit einer Einheit ein Fernkampfsymbol (☑) steht, kann sie die Fähigkeit einsetzen, sobald sie einen Fernkampfangriff (☑) durchführt.
- 34.3** Falls vor der Fähigkeit einer Einheit ein oder mehrere Energiesymbole (⚡) stehen, muss sie ein Energiesymbol für jedes der abgebildeten Energiesymbole ausgeben, um diese Fähigkeit abzuhandeln.
- Fähigkeiten mit einem Energiesymbol (⚡) ist entweder ein Nahkampf- (☒) oder Fernkampfsymbol (☑) zugeordnet. Um eine solche Fähigkeit zu verwenden, muss die Einheit die entsprechende Zahl von Energiesymbolen ausgeben, solange sie die entsprechende Angriffsaktion durchführt.
- 34.4** Falls vor der Fähigkeit einer Einheit ein Fertigkeitssymbol (☞) steht, kann die Einheit sie abhandeln, sobald sie eine Fertigungsaktion (☞) durchführt.
- Für jede Fertigungsaktion (☞), die eine Einheit durchführt, kann sie 1 Fähigkeit abhandeln, vor der ein Fertigkeitssymbol (☞) steht.
- 34.5** Wenn vor einer Fähigkeit kein Symbol steht, ist im zugehörigen Text angegeben, wann die Einheit die Fähigkeit einsetzen kann.
- 34.6** Manche Fähigkeiten verlangen, dass die Einheit die Karte, auf der die Fähigkeit angegeben ist, erschöpft. Falls eine Karte erschöpft ist, kann die Einheit keine Fähigkeit auf der Karte einsetzen, bis die Karte spielbereit gemacht wird.
- 34.7** Einheiten können nur Fähigkeiten verwenden, die auf ihrer Einheiten- oder Aufwertungskarte angegeben sind; eine Einheit darf keine Fähigkeiten auf Karten verwenden, die zu anderen Einheiten gehören.

Verwandte Themen: Aktionen, Aufwertungskarten, Energie ⚡

35 Feindlich

Für einen Spieler gelten alle Einheiten, die von seinem Gegner kontrolliert werden, als feindliche Einheiten.

Verwandte Themen: Einheit

36 Fernkampfangriff ☑

Fernkampfangriff ist eine Aktion. Um eine Fernkampfangriffsaktion ☑ durchzuführen, greift eine Einheit eine feindliche Einheit an, die sich im Schusswinkel in Reichweite 1–5 des Angreifers in Sichtlinie befindet.

- 36.1** Sobald eine Einheit eine Fernkampfangriffsaktion durchführt, kann sie ein beliebiges ihrer Angriffsprofile verwenden, vor denen ein Fernkampfangriffssymbol steht.
- 36.2** Eine Einheit darf keinen Fernkampfangriff durchführen, falls sie sich im Nahkampf befindet.
- 36.3** Nachdem ein Angreifer einen Fernkampfangriff gegen eine feindliche Einheit durchgeführt hat, die mit 1 oder mehreren Einheiten, die mit

dem Angreifer verbündet sind, im Nahkampf ist, erleidet jede dieser verbündeten Einheiten eine Moralprobe mit Schwierigkeit 1.

Verwandte Themen: Angriff, Nahkampf, Reichweite, Sichtlinie

37 Fertigkeit ☞

Fertigkeit (☞) ist eine Aktion. Sobald eine Einheit eine Fertigungsaktion (☞) durchführt, wählt sie eine ihrer Fähigkeiten mit einem Fertigkeitssymbol (☞) und handelt sie ab.

Verwandte Themen: Aktionen, Fähigkeiten

38 Figurenaufwertung



Figurenaufwertungen sind eine Art von Aufwertungskarten, bei der einer Einheit eine einzigartige Figur hinzugefügt wird.

- 38.1** Figurenaufwertungen sind am Umriss einer Figur in der rechten oberen Ecke der Karte zu erkennen. Sobald eine Einheit mit einer solchen Aufwertung ausgerüstet wird, wird die Plastikfigur, die dem Umriss entspricht, in die vordere Schlachtreihe der Einheit gesteckt und ersetzt eine ihrer Standardfiguren.
- 38.2** Jede Figurenaufwertung hat ihren eigenen Verteidigungswert, der vom Verteidigungswert der Standardfiguren der Einheit unabhängig ist. Der Verteidigungswert ist in der linken oberen Ecke der Aufwertungskarte angegeben.
- 38.3** Solange eine Einheit mit einer Figurenaufwertung ausgerüstet ist, wird die zugehörige Figur in die vorderste Schlachtreihe der Einheit gesteckt, wo sie die Standardfigur ersetzt, die normalerweise dort steckt.
- 38.4** Figurenaufwertungen kann genau wie allen anderen Figuren in der Einheit Schaden zugewiesen werden, wobei der Verteidigungswert und die Wundschwelle der Figurenaufwertung anstelle des Verteidigungswertes und der Wundschwelle der Einheit gelten.
- 38.5** Alle Verteidigungsmodifikatoren, die auf eine Einheit angewendet werden, werden auch auf Figurenaufwertungen angewendet, mit denen die Einheit ausgerüstet ist.
- 38.6** Bei einem Angriff kann der Angreifer Figurenaufwertungen Schaden zuweisen, die sich nicht in der hinteren Schlachtreihe befinden, indem er 1 oder mehrere Genauigkeitssymbole (☒) ausgibt.
- 38.7** Sobald eine Figurenaufwertung zerstört wird, egal ob durch Schaden oder andere Spieleffekte, wird ihre Aufwertungskarte abgelegt und ihre Figur aus ihrem Tableau entfernt. Dann wird eine andere Figur aus der Einheit, der nach den normalen Regeln Schaden zugewiesen werden könnte, in ihren leeren Steckplatz in der vorderen Schlachtreihe gesteckt.
- Falls es keine Figur gibt, um den leeren Steckplatz der Figurenaufwertung aufzufüllen, bleibt er leer.
 - Sobald eine schwere Figurenaufwertung zerstört wird, wird ihr Tableau entfernt und durch ein volles Tableau der hinteren Schlachtreihe ersetzt, falls möglich. Gibt es kein volles Tableau in der hinteren Schlachtreihe, wird es durch ein nicht volles Tableau der hinteren Schlachtreihe ersetzt.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Einheit, Schaden, Verteidigung

39 Flankieren

Eine Einheit im Nahkampf kann abhängig von ihrer Ausrichtung andere Einheiten flankieren oder von anderen Einheiten flankiert werden.

- 39.1** Falls die Vorderkante einer Einheit die Seiten- oder Hinterkante einer feindlichen Einheit berührt, flankiert sie die feindliche Einheit.
- Falls eine Einheit nur durch eine Ecke eines ihrer Tableaus im Nahkampf ist, gilt diejenige ihrer Kanten, an der sich die feindliche Einheit ausrichten würde, als Berührungskante.

- ♦ Sobald ein Angriff durchgeführt wird, fügt die flankierende Einheit ihrem Wurf einen zusätzlichen Würfel hinzu. Dies kann entweder ein blauer oder ein roter Würfel sein.
- ♦ Sobald die flankierte Einheit einen Angriff auf die flankierende Einheit durchführt, erhält die flankierte Einheit keine Neuwürfe für zusätzliche Schlachtreihen.

39.2 Falls zwei Einheiten miteinander im Nahkampf sind, aber in diesem Nahkampf keine der Vorderkanten eine Berührungskante ist, flankiert keine Einheit die andere.

Verwandte Themen: Angriff, Modifizieren von Würfeln, Nahkampf, Schlachtreihen

40 Fraktion

In **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** gibt es mehrere Fraktionen. Eine Einheit oder Aufwertung gehört zu einer Fraktion, falls die zugehörige Karte das Symbol einer Fraktion enthält.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Einheit

41 Gelände

Gelände ist ein Hindernis. Beim Spielaufbau wählen die Spieler je nach Aufstellungskarte eine bestimmte Anzahl von Geländeteilen und platzieren sie auf der Spielfläche.



- 41.1** Falls ein Geländeteil eine Kapazität hat, kann eine Einheit wählen das Gelände zu betreten und zu besetzen, sobald sie mit ihm zusammenstößt.
 - ♦ Eine Einheit kann Gelände nur dann auf diese Weise betreten, wenn sie aus einer Anzahl von Tableaus besteht, die der Kapazität des Geländes entspricht oder darunterliegt, und das Gelände zu diesem Zeitpunkt noch nicht besetzt ist.
- 41.2** Um Gelände zu betreten, wird die Einheit von der Spielfläche entfernt und auf das Geländeteil gestellt. Von nun an besetzt sie das Gelände.
 - ♦ Falls die Einheit nicht auf dem Gelände platziert werden kann oder nicht ganz auf das Geländeteil passt, wird sie neben die Spielfläche gestellt und eine einzelne Figur wird aus ihr entfernt und auf das entsprechende Geländeteil platziert, um anzuzeigen, dass die Einheit dieses Gelände besetzt.
 - ♦ Nachdem eine Einheit alle Spieleffekte, die mit dem Betreten des Geländes zusammenhängen, abgehandelt hat, endet ihre Aktivierung sofort. Falls sie noch eine Bonusaktion oder andere Spieleffekte abzuhandeln hatte, werden diese aufgehoben.
- 41.3** Während eine Einheit ein Geländeteil besetzt, kann sie alle ihre Aktionen und Modifikatoren wie gewohnt durchführen bis auf die Aktionen Marsch (♣) und Manöver (♠). Falls eine Einheit eine Marsch- (♣) oder Manöveraktion (♠) durchführt, verlässt sie sofort das Gelände.
- 41.4** Sobald eine Einheit ein Geländeteil verlässt, wird sie von dem Geländeteil entfernt und so auf die Spielfläche gestellt, dass ein Teil einer der Kanten der Einheit die Kante des Geländeteils berührt. Welche Kante die Kante des Geländeteils berühren muss, hängt von der Aktion ab, mit der die Einheit das Gelände verlässt.
 - ♦ Falls die Einheit das Geländeteil durch eine Marschaktion (♣) verlässt, muss ein beliebiger Teil der Hinterkante der Einheit die Kante des Geländeteils berühren.
 - ♦ Falls die Einheit das Geländeteil durch eine Manöveraktion (♠) verlässt, muss ein beliebiger Teil der Vorderkante oder einer der Seitenkanten die Kante des Geländeteils berühren.
 - ♦ Sobald eine Einheit ein Geländeteil verlässt, darf sie sich mit keinem anderen Hindernis überschneiden oder es berühren.
- 41.5** Falls eine Einheit beim Verlassen nicht platziert werden kann, kann sie das Gelände nicht verlassen und die Marsch- (♣) oder Manöveraktion (♠) scheitert.

41.6 Sobald eine Einheit Fernkampfangriffe durchführt, solange sie ein Geländeteil besetzt, darf sie Reichweite und Sichtlinie von jedem beliebigen Punkt an der Kante des Geländeteils bestimmen. Sobald die Sichtlinie bestimmt wird, wird der Schusswinkel der Einheit ignoriert. Daher kann die Einheit in jede beliebige Richtung schießen.

41.7 Sobald eine Einheit Ziel eines Fernkampfangriffs oder eines anderen Effekts ist, solange sie ein Geländeteil besetzt, darf die Einheit, die den Angriff durchführt, Reichweite und Sichtlinie zu jedem beliebigen Punkt an der Kante dieses Geländeteils bestimmen.

41.8 Falls ein Teil des Tableaus einer Einheit ein Geländeteil berührt, das ein Feind besetzt, wird die Kante der Einheit, die das Gelände berührt, so behandelt, als würde sie die Vorderkante der feindlichen Einheit berühren.

- ♦ Eine Einheit, die ein Geländeteil besetzt, kann sich auf diese Weise mit beliebig vielen Einheiten gleichzeitig im Nahkampf befinden.
- ♦ Sobald eine Einheit mit einem Geländeteil zusammenstößt, das ein Feind besetzt, handeln die beiden Einheiten alle Effekte des Zusammenstoßes ab, als wäre die Einheit mit dem Feind zusammengestoßen.
- ♦ Sobald eine Einheit ein Geländeteil betritt, das ein Feind berührt, handeln die beiden Einheiten alle Effekte des Zusammenstoßes ab, als wäre die Einheit mit dem Feind zusammengestoßen.
- ♦ Sobald eine Einheit ein Geländeteil verlässt, das ein Feind berührt, gilt das als Lösen aus dem Nahkampf mit dem Feind. Die Einheit erhält einen Panikmarker und erleidet alle anderen Spieleffekte, die ein Lösen aus dem Nahkampf auslöst.

41.9 Verschiedene Geländeteile haben unterschiedliche Sonderregeln, die sich auf die Schlacht auswirken. Ihre Sonderregeln sind als Schlüsselwörter auf der Geländekarte des jeweiligen Geländeteils angegeben. Schlüsselwörter können Einheiten, die ein Gelände besetzen, Vorteile verschaffen, Effekte auf Einheiten haben, die mit dem Gelände zusammenstoßen oder ändern, wie das Geländeteil mit den anderen Regeln des Spiels interagiert. Die Schlüsselwörter haben die folgenden Effekte:

- ♦ **Deckung X:** Solange sich eine Einheit, die dieses Gelände besetzt, gegen einen Fernkampfangriff verteidigt, ist ihr Verteidigungswert um X erhöht.
- ♦ **Tödlich X:** Sobald eine Einheit mit diesem Gelände zusammenstößt, erleidet sie X Schaden.
- ♦ **Erhöht:** Sobald eine Einheit, die dieses Gelände besetzt, die Sichtlinie bestimmt, ignoriert sie andere Einheiten und Gelände.
- ♦ **Befestigt X:** Solange sich eine Einheit, die dieses Gelände besetzt, gegen einen Nahkampfangriff verteidigt, ist ihr Verteidigungswert um X erhöht.
- ♦ **Ungeschützt:** Sobald eine Einheit die Sichtlinie bestimmt, ignoriert sie dieses Gelände.
- ♦ **Anstrengend X:** Sobald eine Einheit mit diesem Gelände zusammenstößt, erhält sie X Panikmarker.

41.10 Geländeteile sind entweder gefährlich (♣) oder defensiv (♠). Ihr Typ ist auf der jeweiligen Geländekarte zusammen mit der Information über das Gelände auf der anderen Seite des Geländeteils angegeben. Die Karten und Typen werden beim Spielaufbau verwendet, um zu bestimmen, welche Geländeteile zum Einsatz kommen.

Verwandte Themen: Spielaufbau, Aufstellungskarten, Hindernisse, Zusammenstoß

42 Genauigkeit ☒

Das Genauigkeitssymbol (☒) ist ein Würfelsymbol, das es Angreifern erlaubt, bei ihrem Angriff Figurenaufwertungen zu verwunden.

42.1 Sobald ein Angriff abgehandelt wird, wählt der Angreifer für jedes Genauigkeitssymbol (☒), das er würfelt, 1 Figurenaufwertung des Verteidigers und weist dieser Figur das Genauigkeitssymbol (☒) zu.

- 42.2** Einer Figurenaufwertung können mehrere Genauigkeitssymbole (⌘) zugewiesen werden.
- 42.3** Falls der Verteidiger keine Figurenaufwertungen hat, darf der Angreifer keine Genauigkeitssymbole (⌘) zuweisen; sie werden ignoriert.
- 42.4** Bei den Angriffsschritten „Todesstöße ausgeben“ und „Treffer ausgeben“ kann der Angreifer Figuren, denen ein Genauigkeitssymbol (⌘) zugewiesen worden ist, Wunden und Schaden zuweisen, auch wenn sie sich auf einem Tableau befinden, dem normalerweise keine Wunden und kein Schaden zugewiesen werden darf.
- 42.5** Jedes Mal wenn eine Figur, der zuvor ein Genauigkeitssymbol (⌘) zugeordnet worden ist, eine Wunde erleidet, wird eines der dieser Figur zugeordneten Genauigkeitssymbole ausgegeben.
- 42.6** Sobald eine Figurenaufwertung von einer Einheit entfernt wird, werden alle weiteren ihr zugewiesenen Genauigkeitssymbole (⌘) ignoriert.

Verwandte Themen: Angriff, Schaden, Wunden

43 Geschwindigkeit

Geschwindigkeit ist ein Wert, der bei allen Marsch- (♣) und Manöveraktionen (♣) angegeben ist und darüber entscheidet, welche Bewegungsschablone eine Einheit zum Durchführen der Bewegung verwendet.

- 43.1** Geschwindigkeit kann durch Modifikatoren und andere Spieleffekte erhöht oder verringert werden.
- 43.2** Falls die Geschwindigkeit einer Aktion auf 0 oder weniger verringert wird, wird die Bewegung aufgehoben und die Einheit bewegt sich nicht.
- 43.3** Falls die Geschwindigkeit einer Aktion so weit erhöht wird, dass sie über den höchsten Wert auf einer verfügbaren Bewegungsschablone hinausgeht, verwendet die Einheit stattdessen die höchste verfügbare Schablone des korrekten Typs.

Verwandte Themen: Marsch (♣), Bewegung, Manöver (♣)

44 Gunst

Jede Gunst, die eine Einheit erhält, wird durch einen Marker dargestellt, der neben der Einheit auf die Spielfläche gelegt wird.

- 44.1** Eine Einheit kann 1 oder mehrere ihrer Gunstmarker ausgeben, um einen positiven Effekt für jeden ausgegebenen Gunstmarker abzuhandeln. Jede Gunst hat einen einzigartigen Effekt, wie im Folgenden beschrieben:

- ♦ **Inspiration:** Bevor eine Einheit mit einem Inspirationsmarker ihren Kommandohalter aufdeckt, kann dieser Marker ausgegeben werden, um ein Verhängnis von der Einheit zu entfernen oder eine Aufwertungskarte dieser Einheit wieder spielbereit zu machen.



- 44.2** Sobald ein Gunstmarker ausgegeben wird, wird er abgelegt.
- 44.3** Der normale Effekt einer Gunst wird ignoriert, falls der Marker als Kosten für einen anderen Effekt verwendet wird.

Verwandte Themen: Kommandohalter, Verhängnisse, Sammeln (♣)

45 Hindernisse

Ein Hindernis ist ein Objekt auf der Spielfläche, mit dem Einheiten bei ihrer Bewegung zusammenstoßen können.

- 45.1** Zu den Hindernissen gehören:
- ♦ andere Einheiten, sowohl feindliche als auch verbündete
 - ♦ alle Geländeteile
 - ♦ die Spielflächenränder und das Gebiet außerhalb der Spielfläche
- 45.2** Hindernisse blockieren die Sichtlinie, sobald eine Einheit eine Fernkampfangriffssaktion (♣) durchführt.
- 45.3** Falls sich die Einheit während einer Bewegung nur mit einem Tableau

einer verbündeten Einheit überschneidet und sich am Ende der Bewegung mit keinem Teil dieser verbündeten Einheit überschneidet, wird die verbündete Einheit nicht als Hindernis behandelt und es kommt zu keinem Zusammenstoß.

Verwandte Themen: Einheit, Gelände, Sichtlinie, Spielfläche, Zusammenstoß

46 ID-Marker

Die Spieler verwenden ID-Marker, um ihre Einheiten zu unterscheiden.



- 46.1** Falls ein Spieler mehrere Kopien von Einheiten desselben Typs hat, muss er jeder davon ID-Marker zuweisen. Falls die Armeen beider Spieler zur selben Fraktion gehören, müssen beide Spieler allen ihren Einheiten ID-Marker zuweisen.
- 46.2** Die Spieler weisen ihren Einheiten beim Schritt „Spielfläche definieren und Spielmaterial vorbereiten“ des Spieldaufbaus ID-Marker zu.
- 46.3** Beim Zuweisen von ID-Markern wird ein Marker auf ein Tableau der Einheit gelegt und ein entsprechender Marker auf ihre Einheitenkarte.
- 46.4** Alle ID-Marker einer Armee müssen dieselbe Farbe haben und dürfen nicht dieselbe Farbe haben, welche die gegnerische Armee verwendet.

Verwandte Themen: Fraktion, Spieldaufbau

47 Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge, in der die Einheiten während der Aktivierungsphase aktiviert werden.

- 47.1** Jede Einheit hat für die aktuelle Runde einen Initiativwert, der durch die Aktion bestimmt wird, die auf ihrem Aktionsrad ausgewählt wird.
- 47.2** Der Initiativwert einer Aktion ist die weiße Zahl oben links vom Aktionssymbol.
- 47.3** Während der Aktivierungsphase aktivieren die Spieler jede ihrer Einheiten. Dabei beginnen sie mit der Einheit mit der niedrigsten Initiative und fahren in aufsteigender Reihenfolge fort.
- 47.4** Falls mehrere Einheiten denselben Initiativwert haben, aktivieren die Spieler sie abwechselnd, beginnend mit dem Startspieler.

Verwandte Themen: Aktionsrad, Aktivierungsphase, Startspieler

48 Kampfhaltung

Jede Aktion und jeder Modifikator bedingen eine Kampfhaltung, die durch die Farbe des Symbols für die Aktion bzw. den Modifikator angezeigt wird.

- 48.1** Sobald ein Spieler während der Kommandophase eine Aktion auswählt, bestimmt die ausgewählte Aktion die Kampfhaltung seiner Einheit für die Runde.
- 48.2** Während der Aktivierungsphase kann ein Spieler nur dann den von ihm ausgewählten Modifikator abhandeln, falls dieser mit der Kampfhaltung der ausgewählten Aktion übereinstimmt. Falls die Kampfhaltung nicht übereinstimmt, wird der Modifikator ignoriert.
- 48.3** Weiße Modifikatoren stehen für eine neutrale Kampfhaltung, die mit allen anderen Kampfhaltungen übereinstimmt. Daher kann ein weißer Modifikator unabhängig davon, was für eine Aktion ausgewählt worden ist, abgehandelt werden.

Verwandte Themen: Aktionen, Modifikatoren

49 Kommandohalter

Jeder Kommandohalter besteht aus einer Rückseite und zwei Rädern: einem Aktionsrad und einem Modifikatorrad.

Das Aktionsrad zeigt an, welche Aktionen eine Einheit durchführen kann, und das Modifikatorrad bietet Optionen zur Modifikation dieser Aktionen.



- 49.1** Jede Aktion und jeder Modifikator wird auf dem jeweiligen Rad durch ein Symbol und eine Kampfhaltung dargestellt. Jede Aktion enthält außerdem einen Initiativewert.
- ♦ Die ausgewählte Aktion und der ausgewählte Modifikator werden durch die nach oben zeigenden Symbole auf den entsprechenden Rädern angezeigt.
- 49.2** Die Rückseite jedes Kommandohalters zeigt den Typ der Einheit, ihren Verteidigungswert und ihre Wundschwelle an.

Verwandte Themen: Aktionen, Aktionsrad, Modifikatoren, Modifikatorrad

50 Kommandophase

In der Kommandophase wählen beide Spieler gleichzeitig und geheim eine Aktion und einen Modifikator für jede ihrer Einheiten aus, indem sie die beiden Räder des Kommandohalters so einstellen, dass die gewünschte Aktion und der gewünschte Modifikator nach oben zeigen.

- 50.1** Jeder Spieler stellt seine Kommandohalter so in die Nähe der zugehörigen Einheiten auf die Spielfläche, dass die Räder für den Gegner nicht zu sehen sind.
- ♦ Die auf einem Kommandohalter ausgewählte Aktion und der ausgewählte Modifikator werden vor dem Gegner geheim gehalten, bis bei der Aktivierung der Einheit der Kommandohalter aufgedeckt wird.
- 50.2** Die Kommandophase endet, sobald beide Spieler keine ihrer auf den Kommandohaltern ausgewählten Aktionen und Modifikatoren mehr ändern möchten und neben jeder Einheit auf der Spielfläche ein Kommandohalter steht.

Verwandte Themen: Aktionen, Kommandohalter, Modifikatoren

51 Mana

Magie wird durch den Manavorrat aus fünf Manamarkern dargestellt. Jeder davon enthält 1 oder mehrere Symbole, die magische Runen darstellen.



- 51.1** Vor Spielbeginn und in der Endphase jeder Runde werfen die Spieler die Manamarker.
- 51.2** Man wirft die fünf Manamarker, indem man sie in die Hand nimmt, schüttelt und neben der Spielfläche fallen lässt, sodass sie zufällig auf der einen oder anderen Seite zu liegen kommen.
- 51.3** Manavorrat ist die Bezeichnung für die fünf neben der Spielfläche platzierten Manamarker.
- 51.4** Jede Seite eines Manamarkers enthält 1 oder mehrere Symbole, die magische Runen darstellen. Die großen Runen sind die aktiven Runen der jeweiligen Seite, die kleineren zeigen an, welche Runen auf der Rückseite des Markers zu finden sind.
- 51.5** Jede Rune gehört zu einem der folgenden Typen: instabiles Mana (⚡), stabiles Mana (⚡) und natürliches Mana (⚡).
- 51.6** Jeder Magietyp hat einen Wert, der sich während des Spielverlaufs ändert. Sobald irgendwo auf einer Spielkomponente eine Rune (⚡, ⚡, oder ⚡) erscheint, steht sie für die Anzahl Runen, die aktuell als aktive Runen aufgedeckt im Manavorrat zu sehen sind.

Verwandte Themen: Spielaufbau, Endphase, Spielfläche, Startspieler

52 Manöver

Manöver (⚡) ist eine Aktion. Sobald eine Einheit eine Manöveraktion (⚡) durchführt, bewegt sie sich vorwärts, rückwärts oder seitwärts und verwendet dabei die Geradeaus-Bewegungsschablone, die der Geschwindigkeit der Aktion entspricht.

- 52.1** Falls ein Spieler eine Manöveraktion (⚡) mit einem Bewegungsmodifikator des Typs Drehung (↻) oder Wende (↻) durchführt, verwendet er die entsprechende Bewegungsschablone für Drehung (↻) bzw. Wende (↻) statt der Geradeaus-Schablone.

- 52.2** Eine Einheit, die sich mit 1 oder mehreren feindlichen Einheiten im Nahkampf befindet, kann eine Manöveraktion (⚡) durchführen. Ein Manöver im Nahkampf kann entweder dazu verwendet werden, die Einheit neu zu positionieren oder aus dem Nahkampf zu lösen.

- 52.3 Neu positionieren:** Nach dem Neupositionieren muss die Einheit, welche die Manöveraktion durchführt, dieselbe Einheit an derselben Berührungskante wie vor der Manöveraktion berühren und die aktive Einheit darf keine neuen feindlichen Einheiten oder andere Hindernisse berühren.

- ♦ Eine Einheit darf sich auch dann neu positionieren, solange sie sich mit mehreren Einheiten im Nahkampf befindet, solange sie weiterhin dieselben Einheiten mit denselben Berührungskanten berührt.

- 52.4 Aus dem Nahkampf lösen:** Um sich aus dem Nahkampf zu lösen, muss die Einheit ein Manöver in die entgegengesetzte Richtung der Berührungskante dieses Nahkampfes durchführen. Danach erhält die aktive Einheit 1 Panikmarker.

- ♦ Eine Einheit darf sich aus dem Nahkampf mit mehreren Einheiten lösen, falls sie dieselbe Berührungskante haben. Sobald dies geschieht, erhält die aktive Einheit 1 Panikmarker für jede Einheit, von der sie sich löst.

- 52.5** Es ist möglich, dass eine Einheit eine Manöveraktion durchführt, die sie in Bezug auf einige Einheiten neu positioniert und in Bezug auf andere Einheiten aus dem Nahkampf zurückzieht. In diesem Fall gelten die Regeln für die Neupositionierung für die Einheiten, mit denen die aktive Einheit weiterhin im Nahkampf ist, und die Regeln für das Zurückziehen aus dem Nahkampf für Einheiten, von denen sich die aktive Einheit zurückzieht.

Verwandte Themen: Aktionen, Bewegungsmodifikatoren, Nahkampf

53 Marsch

Marsch ist eine Aktion. Sobald eine Einheit eine Marschaktion (⚡) durchführt, bewegt sie sich mithilfe der Geradeaus-Bewegungsschablone, die der Geschwindigkeit der Aktion entspricht, vorwärts.

- 53.1** Falls ein Spieler eine Marschaktion (⚡) mit einem Bewegungsmodifikator durchführt, der eine Drehung (↻) oder Wende (↻) anzeigt, verwendet er die entsprechende Bewegungsschablone für Drehung (↻) bzw. Wende (↻) statt der Geradeaus-Schablone.
- 53.2** Eine Einheit, die sich mit einer feindlichen Einheit im Nahkampf befindet, darf keine Marschaktion (⚡) durchführen. Falls sie eine Marschaktion aufdeckt, wird die Aktion aufgehoben.

Verwandte Themen: Aktionen, Bewegung, Geschwindigkeit, Nahkampf

54 Modifikatoren

Einheiten handeln Modifikatoren ab, sobald sie in der Aktivierungsphase Aktionen durchführen. Die Modifikatoren einer Einheit sind auf ihrem Modifikatorrad angegeben.

- 54.1** Jedes Symbol auf dem Modifikatorrad bedingt eine Kampfhaltung, die bestimmt, mit welchen Aktionen ein Modifikator abgehandelt werden kann.
- 54.2** In der Kommandophase wählt jeder Spieler auf jedem Kommandohalter seiner Einheiten einen Modifikator aus. Der ausgewählte Modifikator ist der, der sich oben auf dem Modifikatorrad befindet.
- 54.3** Einheiten handeln Modifikatoren in der Aktivierungsphase ab. Jedes Symbol steht für einen Modifikator, wie im Folgenden angegeben:

- ♦ Drehung ↻
- ♦ Sturmangriff ✦
- ♦ Drehung mit Sturmangriff ✦
- ♦ Wende ↻

- ♦ **Abwehr** ○
- ♦ **Verbesserung** ✨ ⚡ ...
- ♦ **Bonusaktion** 🎲 🎲 ...

Verwandte Themen: Aktionen, Kommandophase, Modifikatorrad

55 Modifikatorrad

Siehe „Kommandohalter“.

56 Modifizieren von Würfeln

Während eines Angriffs können Fähigkeiten den Spielern erlauben ihrem Angriff Würfel hinzuzufügen oder aus ihm zu entfernen sowie Würfel-ergebnisse zu modifizieren.

- 56.1** Die Spieler handeln Fähigkeiten, bei denen Würfel entfernt oder hinzugefügt werden, vor dem Angriffsschritt „Würfeln“ ab.
- 56.2** Fähigkeiten, die Würfel hinzufügen, werden vor Fähigkeiten, die Würfel entfernen, abgehandelt, wie im Folgenden beschrieben:
 - ♦ **Würfel hinzufügen:** Sobald ein Würfel hinzugefügt wird, würfelt der Angreifer mit einem noch nicht verwendeten Würfel in der angegebenen Farbe und addiert das Ergebnis zum restlichen Ergebnis.
 - ♦ **Würfel entfernen:** Sobald ein Würfel entfernt wird, würfelt der Angreifer bei diesem Angriff mit einem Würfel weniger. Falls ein Effekt die Farbe des zu entfernenden Würfels nicht näher bestimmt, wählt der Angreifer, welcher Würfel entfernt wird.
- 56.3** Fähigkeiten, die Würfel-ergebnisse ändern, werden im Angriffsschritt „Würfel modifizieren“ abgehandelt.
- 56.4** Fähigkeiten, die Symbole hinzufügen, werden vor Fähigkeiten, die Würfel ändern, abgehandelt und Fähigkeiten, die Würfel ändern, werden vor Fähigkeiten, die Symbole entfernen, abgehandelt, wie im Folgenden beschrieben:
 - ♦ **Symbol hinzufügen:** Sobald ein Symbol hinzugefügt wird, werden die Würfel-ergebnisse so behandelt, als würden sie das angegebene Symbol enthalten. Die Spieler können weitere Würfel mit dem angegebenen Symbol dazu legen, um den Überblick über das Gesamtergebnis zu behalten.
 - ♦ **Würfel ändern:** Sobald ein Würfel geändert wird, wird der Würfel so gedreht, dass das angegebene Symbol nach oben zeigt.
 - ♦ **Symbol entfernen:** Sobald ein Symbol entfernt wird, wird es ignoriert und darf nicht ausgegeben werden. Die Spieler können den Würfel mit diesem Symbol beiseitelegen oder – falls ein Symbol von einer Würfelseite mit mehreren Symbolen entfernt werden soll – den Würfel so drehen, dass er das zu entfernende Symbol nicht mehr zeigt, um den Überblick über das Gesamtergebnis zu behalten.

Verwandte Themen: Angriff

57 Moral ☹

Moral (☹) ist ein Würfelsymbol, das es Angreifern erlaubt, eine Einheit zu einer Moralprobe zu zwingen.

- 57.1** Für jedes Moralsymbol (☹) und jeden Panikmarker, die ein Angreifer bei einem Angriff ausgibt, erhöht sich die Schwierigkeit der Moralprobe für den Verteidiger um 1.

Verwandte Themen: Verhängnisse, Moralprobe

58 Moralprobe

Angriffe und andere Spieleffekte können dazu führen, dass eine Einheit eine Moralprobe erleidet.

- 58.1** Sobald eine Einheit eine Moralprobe erleidet, zieht der Gegner eine Anzahl Karten vom Moralstapel, entsprechend der Schwierigkeit der Probe, die der verursachende Spieleffekt angibt. Dann wählt er eine der gezogenen Karten und handelt ihre Effekte ab.



- 58.2** Während eines Angriffs entspricht die Schwierigkeit einer Moralprobe der Summe der ausgegebenen Moralsymbole (☹) und Panikmarker.

- ♦ Panikmarker werden ausgegeben, bevor Karten gezogen werden.

- 58.3** Es können nur Moralkarten abgehandelt werden, die eine Anzahl von Moralsymbolen zeigen, die der Schwierigkeit der Moralprobe entsprechen oder darunter liegen.

- 58.4** Es gibt drei Typen von Moralkarten: Zweifel, Furcht und Verwirrung.

- ♦ Der Typ einer Moralkarte hat an sich keine Effekte, aber manche Spieleffekte können sich auf Moralkartentypen beziehen.

- 58.5** Im Text von Moralkarten bezieht sich „die Einheit“ auf die Einheit, welche die Probe erleidet, und „du“ auf den Gegner dieser Einheit.

- 58.6** Nachdem eine Moralprobe abgehandelt worden ist, werden alle gezogenen Karten abgelegt.

Verwandte Themen: Ablegen, Moral ☹

59 Nahkampf

Falls irgendein Teil der Tableaus einer Einheit irgendeinen Teil der Tableaus einer feindlichen Einheit berührt, befinden sich die beiden Einheiten im Nahkampf miteinander.

- 59.1** Eine Einheit kann sich mit mehreren Einheiten gleichzeitig im Nahkampf befinden.
- 59.2** Falls sich verbündete Einheiten berühren, befinden sie sich **nicht** miteinander im Nahkampf.
- 59.3** Solange zwei Einheiten miteinander im Nahkampf sind, gilt eine Kante, welche die feindliche Einheit berührt, als Berührungskante.
 - ♦ Falls eine Einheit nur über eine Ecke eines ihrer Tableaus im Nahkampf ist, ist die Berührungskante die Kante, an der sich die feindliche Einheit falls möglich ausrichten muss.
- 59.4** Falls sich zwei Einheiten durch Entfernen eines Tableaus nicht mehr im Nahkampf miteinander befinden, kann die Einheit, bei der keine Tableaus entfernt worden sind, versuchen aufzurücken.
- 59.5** Eine Einheit, die sich nicht im Nahkampf mit einer anderen Einheit befindet, gilt als nicht im Nahkampf.

Verwandte Themen: Aufrücken, Feindlich, Gelände, Nahkampfangriff ☹

60 Nahkampfangriff ☹

Nahkampfangriff ist eine Aktion. Um eine Nahkampfangriffsaktion (☹) durchzuführen, greift eine Einheit eine feindliche Einheit an, mit der sie sich im Nahkampf befindet.

- 60.1** Sobald eine Einheit eine Nahkampfangriffsaktion (☹) durchführt, kann sie ein beliebiges ihrer Angriffsprofile mit einem Nahkampfangriffssymbol davor verwenden.

Verwandte Themen: Aktionen, Angriffsprofil, Nahkampf

61 Neuformierung ☹

Neuformierung (☹) ist eine Aktion. Sobald eine Einheit eine Neuformierungsaktion (☹) durchführt, darf sie angehoben, gedreht und in einer beliebigen Ausrichtung wieder auf der Spielfläche abgestellt werden, solange der Mittelpunkt der Einheit nicht die Position ändert und die Einheit sich nicht mit Hindernissen überschneidet oder sie berührt.

- 61.1** Sobald eine Einheit eine Neuformierung durchführt, muss sie so um ihren Mittelpunkt gedreht werden, dass dieser nicht die Position ändert.
 - ♦ Als Mittelpunkt einer Einheit gilt der Mittelpunkt eines gedachten Rechtecks, das die äußersten Kanten ihrer Tableaus einschließt.
- 61.2** Falls eine aktive Einheit eine Neuformierungsaktion (☹) durchführt, solange sie sich mit 1 oder mehreren Einheiten im Nahkampf befindet,

darf sich die aktive Einheit entweder um ihren Mittelpunkt oder den Mittelpunkt eines beliebigen ihrer einzelnen Tableaus drehen.

- ♦ Nachdem eine aktive Einheit im Nahkampf eine Neuformierungsaktion durchgeführt hat, muss sie weiterhin dieselben feindlichen Einheiten an denselben Berührungskanten berühren wie vor der Neuformierungsaktion.
- ♦ Die aktive Einheit darf keine neuen feindlichen Einheiten oder andere Hindernisse zusätzlich berühren.

Verwandte Themen: Aktionen, Hindernisse, Nahkampf, Zusammenstoß

62 Probemessungen

- 62.1 Die Spieler dürfen jederzeit Messungen mit dem Maßstab durchführen.
- 62.2 Die Spieler dürfen Bewegungsschablonen nur beim Durchführen einer Bewegungsaktion verwenden. Bewegungsschablonen dürfen ansonsten zu keinem anderen Zeitpunkt im Spiel verwendet werden, um das Ergebnis einer Bewegung auszumessen oder im Voraus abzuschätzen.

Verwandte Themen: Bewegung, Reichweite, Sichtlinie

63 Reichweite



Die Reichweite ist die Entfernung zwischen zwei Komponenten auf der Spielfläche und wird mit dem Maßstab gemessen.

- 63.1 Der Maßstab ist mit Linien versehen, die ihn in fünf Bereiche einteilen. Jeder Bereich enthält eine Reichweite, die durch eine Zahl dargestellt ist.
- 63.2 Die Linien auf dem Maßstab, die zwei Bereiche voneinander abtrennen, gelten als Teil desjenigen Bereichs, der sich näher am unteren Ende des Maßstabes (dem Ende mit der 1) befindet. Zum Beispiel gehört die Linie zwischen Reichweite 3 und 4 zu Reichweite 3.
- 63.3 Vor dem Messen der Entfernung zwischen zwei Spielkomponenten muss ein Spieler an der einen Komponente einen Startpunkt und an der anderen Komponente einen Zielpunkt für die Messung wählen, und zwar wie folgt:
 - ♦ Sobald ein Spieler die Reichweite für einen Spieleffekt misst, der Sichtlinie erfordert (typischerweise eine Fernkampfangriffsaktion (☞)), muss der Spieler dieselben Punkte verwenden wie beim Bestimmen der Sichtlinie.
 - ♦ Sobald ein Spieler die Reichweite für einen Spieleffekt misst, der keine Sichtlinie erfordert, wählt er die zwei Punkte (einen an jeder der beiden Komponenten), die einander am nächsten liegen. Dies stellt sicher, dass die kürzeste Entfernung zwischen den beiden Komponenten bestimmt wird.
- 63.4 Um die Reichweite zwischen zwei Komponenten zu messen, hält er das Ende des Maßstabes mit der 1 über einen Punkt der einen Komponente und zielt mit dem Maßstab auf einen Punkt auf der anderen Komponente. Der Bereich auf dem Maßstab, der sich mit dem zweiten Punkt überschneidet, ist die Reichweite zwischen den beiden Komponenten.
 - ♦ Beim Messen verwenden die Spieler nur eine einzige Kante des Maßstabes. Seine Breite ist irrelevant.
- 63.5 Falls ein Spieler die Reichweite zu oder von einem Spielflächenrand oder Aufstellungsgebiet messen muss, kann er einen beliebigen Punkt entlang der Kante auswählen, von der seine Messung ausgehen soll.
- 63.6 Die folgenden Begriffe können verwendet werden, um sich über Reichweiten zu verständigen:
 - ♦ **In:** Falls sich irgendein Teil eines Tableaus einer Einheit innerhalb eines bestimmten Reichweitenbereichs befindet, ist die Einheit in dieser Reichweite.

- ♦ **Jenseits:** Falls sich kein Teil eines Tableaus einer Einheit innerhalb eines bestimmten Reichweitenbereichs oder näher zum Ende des Maßstabes mit der 1 befindet als der besagte Reichweitenbereich, ist die Einheit jenseits dieser Reichweite.
- ♦ **Reichweite # – #:** Eine solche Reichweite enthält alle Reichweitenbereiche vom niedrigsten bis zum höchsten angegebenen Reichweitenwert.
- ♦ **Innerhalb:** Falls sich alle Tableaus einer Einheit innerhalb eines bestimmten Reichweitenbereichs befinden, ist die Einheit innerhalb dieser Reichweite.

Verwandte Themen: Probemessungen, Sichtlinie, Fernkampfangriff ☞

64 Runde

Eine Spielrunde besteht aus drei Phasen, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden: Kommandophase, Aktivierungsphase und Endphase.



- 64.1 Die Spieler verwenden den Rundenzähler, um die aktuelle Runde anzuzeigen. Die Nummer der aktuellen Runde wird im Fenster des Rundenzählers angezeigt.
- 64.2 In jeder Endphase dreht der Startspieler den Rundenzähler um 1 weiter, bevor die nächste Runde beginnt.
- 64.3 Das Spiel endet am Ende der achten Runde.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Kommandophase, Endphase

65 Sammeln ☞

Sammeln (☞) ist eine Aktion. Sobald eine Einheit eine Sammeln-Aktion (☞) durchführt, entfernt sie alle ihre Verhängnisse und macht alle ihre erschöpften Karten spielbereit.

- 65.1 Falls eine Einheit, die eine Sammeln-Aktion (☞) durchführt, keine Verhängnisse oder erschöpften Karten hat, erhält sie einen Inspirationsmarker.

Verwandte Themen: Aktionen, Bereit, Gunst, Erschöpft, Verhängnisse

66 Schaden

Einheiten können durch Angriffe und andere Spieleffekte Schaden erleiden.

- 66.1 Sobald eine Einheit Schaden erleidet, weist der Angreifer – bzw. der Gegner der Einheit, wenn der Schaden nicht durch einen Angriff verursacht wird – einer Figur nach der anderen Schaden zu, bis der gesamte Schaden zugewiesen ist.
 - ♦ Immer wenn einer Figur so viel Schaden zugewiesen worden ist, wie dem Verteidigungswert ihrer Einheit entspricht, erleidet die Figur eine Wunde.
- 66.2 Beim Zuweisen von Schaden muss einer Figur genug Schaden zugewiesen worden sein, um sie zu verwunden, bevor einer anderen Figur Schaden zugewiesen werden kann.
- 66.3 Nur Figuren in der hintersten Schlachtreihe der Einheit kann Schaden zugewiesen werden.
- 66.4 Schaden darf nicht solchen Figuren zugewiesen werden, die sich auf einem Tableau befinden, durch dessen Entfernung die Einheit in zwei Gruppen von Tableaus aufgespalten würde.
- 66.5 Sobald ein Angriff durchgeführt wird, kann der Angreifer eine beliebige Anzahl von Genauigkeitssymbolen (⊗) ausgeben, um Figuren aufwertungen Schaden zuzuweisen, denen normalerweise kein Schaden zugewiesen werden dürfte.

- 66.6** Sobald die Höhe des noch nicht zugewiesenen Schadens unter dem Verteidigungswert einer Figur der Einheit liegt, der Schaden zugewiesen werden darf (d. h. nicht genug Schaden übrig ist, um eine Figur zu verwunden), wird der verbleibende Schaden ignoriert.

Verwandte Themen: Figurenaufwertung, Schlachtreihen, Verteidigung, Wunden

67 Schlachtreihen

Jede horizontale Tableau-Reihe in der Breite einer Einheit gilt als 1 Schlachtreihe dieser Einheit.

- 67.1** Die vordere Tableau-Reihe einer Einheit gilt als ihre vordere Schlachtreihe und die hintere Tableau-Reihe als ihre hintere Schlachtreihe.
- ♦ Sobald eine Einheit nur aus einer einzigen Schlachtreihe besteht, ist diese sowohl die vordere als auch die hintere Schlachtreihe der Einheit.
- 67.2** Eine vollständige Schlachtreihe ist eine Schlachtreihe, die genauso viele Tableaus enthält wie die vordere Schlachtreihe der Einheit.
- 67.3** Eine unvollständige Schlachtreihe ist eine Schlachtreihe, die mindestens 1 Tableau, aber weniger Tableaus als die vordere Schlachtreihe der Einheit enthält.
- 67.4** Die vordere Schlachtreihe ist weder vollständig noch unvollständig.
- 67.5** Sobald die Anzahl von Schlachtreihen einer Einheit bestimmt wird, und festgestellt wird, ob diese vollständig oder unvollständig sind, sind nur die Tableaus relevant. Die Anzahl der verbleibenden Figuren auf einem Tableau ist irrelevant.

Verwandte Themen: Angriff, Einheit

68 Schlüsselwörter

Jede Einheit hat 1 oder mehrere Schlüsselwörter. Jedes Schlüsselwort löst für jede Einheit mit diesem Schlüsselwort den folgenden Effekt aus:

- 68.1 Brutal X:** Solange sie angreift, ist die Bedrohung einer Einheit mit diesem Schlüsselwort um X erhöht.
- 68.2 Zusammenprall X:** Sobald eine Einheit mit diesem Schlüsselwort während eines Sturmangriffs mit einer feindlichen Einheit zusammenstößt, erhält die feindliche Einheit X Panikmarker.
- 68.3 Präzise X:** Sobald eine Einheit mit diesem Schlüsselwort während eines Angriffs Würfel neu würfelt, wird sie behandelt, als hätte sie X zusätzliche vollständige Schlachtreihen.
- 68.4 Regenerieren X:** Falls eine Einheit mit diesem Schlüsselwort am Ende der Aktivierungsphase leere Steckplätze in ihren Tableaus hat, werden X neue Figuren, die der zugehörigen Einheitenkarte entsprechen, in die leeren Steckplätze gesteckt.
- ♦ Die Anzahl der eingesteckten Figuren darf nicht die Anzahl der leeren Steckplätze überschreiten.
 - ♦ Die Figuren werden einzeln nacheinander in das vorderste Tableau mit leeren Steckplätzen gesteckt. Jede Figur muss in ein Tableau gesteckt werden, das 1 oder mehrere andere Figuren enthält, falls möglich.
- 68.5 Widerstandsfähig [X]:** Sobald eine Einheit mit diesem Schlüsselwort das als X angegebene Verhängnis erhalten würde, erhält sie es nicht.
- 68.6 Standhaft [X]:** Solange eine Einheit mit diesem Schlüsselwort eine Moralprobe erleidet, werden Karten des durch X bezeichneten Typs so behandelt, als hätten sie 1 zusätzliches Moralsymbol.
- 68.7** Falls eine Aufwertung oder ein anderer Spieleffekt dazu führt, dass eine Einheit 1 oder mehrere Instanzen eines Schlüsselwortes mit einem X-Wert hat, wird die Einheit so behandelt, als hätte sie eine einzige Instanz des Schlüsselwortes mit einem X-Wert, welcher der Summe der X-Werte aller Instanzen des Schlüsselwortes dieser Einheit entspricht.

- 68.8** Falls eine Aufwertung oder ein anderer Spieleffekt einer Einheit ein Schlüsselwort ohne X-Wert gibt und sie das Schlüsselwort bereits hat, wird die neue Instanz des Schlüsselwortes ignoriert.

Verwandte Themen: Bedrohung, Verhängnisse, Moralprobe, Schlachtreihen, Zusammenstoß

69 Schusswinkel

Jedes Tableau hat vier Schusswinkellinien, die zum Bestimmen des Schusswinkels der Einheit verwendet werden. Der Schusswinkel einer Einheit ist die Fläche zwischen den gedachten Verlängerungen der beiden Schusswinkellinien an den vorderen Ecken der vorderen Schlachtreihe der Einheit. Der Schusswinkel erstreckt sich von dort bis zu den Spielflächenrändern.

- 69.1** Falls ein Teil eines Tableaus einer Einheit innerhalb des Schusswinkels liegt, gilt die gesamte Einheit als innerhalb des Schusswinkels liegend.
- 69.2** Die Linien, die den Schusswinkel begrenzen, gelten als innerhalb des Schusswinkels liegend.
- 69.3** Sobald eine Einheit eine Sichtlinie bestimmt, müssen beide Punkte, zwischen denen die Sichtlinie bestimmt wird, innerhalb des Schusswinkels der Einheit liegen.

Verwandte Themen: Einheit, Schlachtreihen, Sichtlinie

70 Sichtlinie

Um Fernkampfangriffe (☘) durchzuführen oder andere Fernkampf-Effekte abzuhandeln, muss eine Einheit Sichtlinie zu ihrem Ziel haben.

- 70.1** Um festzustellen, ob eine Einheit Sichtlinie zu einer Zieleinheit hat, zieht der Spieler mithilfe des Maßstabes eine gedachte Linie von einem beliebigen Punkt an der Vorderkante seiner Einheit zu einem beliebigen Punkt an der Zieleinheit. Falls die Linie über ein Geländeteil oder eine andere Einheit verläuft – egal ob verbündet oder feindlich – hat die Einheit, die den Angriff durchführt bzw. den Effekt abhandelt keine Sichtlinie zur Zieleinheit.
- ♦ Die beiden Punkte, zwischen denen die Sichtlinie gezogen wird, müssen sich innerhalb des Schusswinkels der Einheit befinden, die den Angriff durchführt bzw. diesen Effekt abhandelt.
 - ♦ Sobald Sichtlinie gezogen wird, verwenden die Spieler eine einzige Kante des Maßstabes. Seine Breite ist irrelevant.
 - ♦ Sichtlinie wird immer von einem Tableau einer Einheit zu einem Tableau einer anderen Einheit gezogen. Figuren werden nicht verwendet, um die Sichtlinie zu bestimmen.
 - ♦ Die Verbindungsstücke an den Tableaus sind als Ausgangspunkte für das Bestimmen der Sichtlinie zulässig.

Verwandte Themen: Gelände, Hindernisse, Reichweite, Schusswinkel

71 Sieg und Niederlage

Das Spiel endet, nachdem ein Spieler eliminiert worden ist oder nach acht Runden, falls kein Spieler eliminiert worden ist. Die Spieler bestimmen ihre Wertung und der Spieler mit der höchsten Wertung gewinnt.

- 71.1** Ein Spieler gewinnt das Spiel, falls er den anderen eliminiert.
- 71.2** Falls nach acht Runden kein Spieler eliminiert ist, berechnen beide Spieler ihre Wertung, um einen Sieger zu bestimmen. Der Spieler mit der höchsten Wertung gewinnt.
- 71.3** Falls beide Spieler nach acht Runden die gleiche Wertung haben, endet das Spiel unentschieden.
- 71.4** Falls die letzten im Spiel verbliebenen Einheiten beider Armeen gleichzeitig zerstört werden, sodass beide Spieler eliminiert werden, berechnen die Spieler ihre Wertung, um den Sieger zu bestimmen.

Verwandte Themen: Siegpunkte, Zerstört, Zielkarten

72 Spielbereit

Siehe „Erschöpft“.

73 Spielfläche

Die Spielfläche ist die für das Spiel abgesteckte flache Oberfläche, auf der Einheiten, Geländeteile und anderes Spielmaterial platziert werden.

Bei einem Spiel, für das nur 1 Grundspiel zur Verfügung steht, wird eine Spielfläche von 3' x 3' (ca. 90 x 90 cm) empfohlen, für ein Spiel mit 200 Punkten eine Fläche von 3' x 6' (ca. 90 x 180 cm).

- 73.1** Die Spielflächenränder und das Gebiet außerhalb der Spielfläche werden wie Hindernisse behandelt.

Verwandte Themen: Spielaufbau, Hindernisse

74 Startspieler

Startspieler ist der Spieler, der den Rundenzähler hat.

- 74.1** Falls beide Spieler Effekte mit demselben Timing anwenden, handelt der Startspieler alle seine Spieleffekte mit diesem Timing zuerst ab.

- 74.2** Falls mehrere Einheiten denselben Initiativwert haben, aktivieren die Spieler sie einzeln und abwechselnd, beginnend mit dem Startspieler.

- 74.3** In der Endphase wirft der Startspieler alle Marker des Manavorrats.

Verwandte Themen: Endphase, Mana, Initiative, Zweiter Spieler

75 Sturmangriff ✳

Ein Sturmangriff wird durch das Sturmangriffssymbol an der Spitze des Richtungspfeils mancher Bewegungsmodifikatoren dargestellt (eine stilisierte Explosion). Einen Sturmangriffsmodifikator verwendet man, um mit einer feindlichen Einheit zusammenzustößen und sie anzugreifen.

- 75.1** Sobald eine Einheit eine Aktion durchführt, die durch einen Sturmangriff modifiziert wurde, erhält sie keinen Panikmarker, sobald sie in der aktuellen Aktivierung mit einer feindlichen Einheit zusammenstößt.

- 75.2** Sobald eine Einheit einen Sturmangriff abhandelt, erhält sie 1 Panikmarker, falls sie **nicht** mit einer feindlichen Einheit zusammenstößt.

- Falls der Sturmangriffsmodifikator einer Einheit oder die durch einen Sturmangriff modifizierte Aktion aufgehoben wird, erhält die Einheit keinen Panikmarker.

- 75.3** Falls eine Einheit, die einen Sturmangriff abhandelt, mit einer feindlichen Einheit zusammenstößt, führt sie eine Nahkampfangriffssaktion (☠) durch, welche die feindliche Einheit zum Ziel hat, nachdem die Bewegung abgeschlossen ist.

- Falls die Einheit, die einen Sturmangriff abhandelt, mit mehr als 1 feindlichen Einheit zusammenstößt, wählt sie 1 dieser feindlichen Einheiten als Ziel für diesen Angriff.

- 75.4** Spieleffekte, die „während eines Sturmangriffs“ ausgelöst werden, können ausgelöst werden, während eine Einheit eine Aktion durchführt, die durch einen Sturmangriff modifiziert wurde.

- 75.5** **Verwandte Themen:** Bewegungsmodifikatoren, Nahkampfangriff ☠, Zusammenstoß

76 Timing

Jeder Effekt im Spiel hat ein Timing, das bestimmt, wann er abgehandelt werden kann. Das Timing eines Effektes wird normalerweise durch den Spieleffekt angegeben, allerdings haben einige Effekte ein genaueres Timing, wie in diesem Abschnitt beschrieben.

- 76.1** Ein Effekt, der die Anzahl der Würfel in einem Angriffswurf ändert, wird im Schritt „Würfel“ eines Angriffs abgehandelt.

- 76.2** Ein Effekt, der Würfel modifiziert oder dem Angriffswurf Symbole hinzufügt, wird im Schritt „Würfel modifizieren“ eines Angriffs abgehandelt.

- 76.3** Energieeffekte (⚡) können im Angriffsschritt „Energiesymbole ausgeben“ ausgegeben werden.

- 76.4** 1 Fertigkeitfähigkeit (🎯) kann ein Mal abgehandelt werden, sobald eine Einheit eine Fertigungsaktion (🎯) durchführt.

- 76.5** Ein „sobald“-Effekt tritt in dem Moment ein, in dem das angegebene Ereignis eintritt, und darf im Rahmen dieser Instanz des Ereignisses nicht noch einmal eintreten.

- 76.6** Ein „solange“-Effekt gilt für die gesamte Dauer des angegebenen Ereignisses.

- 76.7** Ein „bevor“-Effekt tritt sofort vor dem angegebenen Ereignis ein und darf im Rahmen dieser Instanz des Ereignisses nicht noch einmal eintreten.

- 76.8** Ein „nachdem“-Effekt tritt sofort nach dem angegebenen Ereignis ein und darf im Rahmen dieser Instanz des Ereignisses nicht noch einmal eintreten.

- 76.9** Falls zwei oder mehr Effekte eines Spielers dasselbe Timing haben, darf der Spieler sie in einer beliebigen Reihenfolge abhandeln.

- 76.10** Falls beide Spieler Effekte mit demselben Timing haben, handelt der Startspieler alle seine Effekte mit diesem Timing zuerst ab.

- 76.11** Das Abhandeln von Effekten auf Aufwertungskarten ist optional, falls nichts anderes angegeben ist.

Verwandte Themen: Angriff, Fähigkeiten, Modifizieren von Würfeln, Startspieler

77 Todesstoß ☠

Todesstoß (☠) ist ein Würfelsymbol, das dazu führt, dass der Verteidiger direkt Wunden erleidet.

- 77.1** Für jedes ausgegebene Todesstoßsymbol (☠) erleidet der Verteidiger 1 Wunde. Seine Verteidigung wird dabei ignoriert.

- 77.2** Der Angreifer wählt die Figur, welche die Wunde erleidet. Er muss eine Figur wählen, der nach den normalen Regeln Schaden zugewiesen werden darf.

Verwandte Themen: Verteidigung, Wunden

78 Treffer ✳

Treffer (✳) sind Würfelsymbole, die einem Angreifer erlauben Figuren bei einem Angriff Schaden zuzufügen.

- 78.1** Für jedes Treffersymbol (✳), das ein Angreifer bei einem Angriff ausgibt, erleidet der Verteidiger Schaden in Höhe der Bedrohung des Angreifers.

Verwandte Themen: Angriff, Schaden

79 Überschneiden

Sobald eine Spielkomponente denselben Platz wie eine andere Spielkomponente besetzen würde, überschneiden sich diese Komponenten.

- 79.1** Sobald sich eine Einheit als Teil einer Marsch- (🚶) oder Manöveraktion (🚶) mit einem Hindernis überschneiden würde, handelt sie einen Zusammenstoß ab.

- 79.2** Sobald eine Einheit eine Neuformierungsaktion (🔄) durchführt, darf sie die Aktion nicht in einer Position beenden, in der sie sich mit einem Hindernis überschneiden oder es berühren würde.

- 79.3** Die im Spiel verwendeten Schablonen und der Maßstab überschneiden sich oft mit anderem Spielmaterial (Einheiten, Gelände usw.). Sobald dies geschieht, sollten die Spieler die Schablone bzw. den Maßstab direkt über die Position halten, die sie bzw. er auf der Spielfläche innehaben würde, und senkrecht von oben daraufschauen, um die Messung möglichst genau durchzuführen.

Verwandte Themen: Zusammenstoß, Marsch 🚶, Neuformierung 🔄, Manöver 🚶

80 Verbesserung ✨ ⚡ ...

Verbesserung ist ein Modifikator. Sobald eine Einheit eine Angriffsaktion mit einem Verbesserungsmodifikator durchführt, wird das Symbol des Verbesserungsmodifikators ihren Würfelergebnissen hinzugefügt.

Verwandte Themen: Angriff, Modifikatoren

81 Verbündet

Alle Einheiten, die von demselben Spieler kontrolliert werden, sind verbündete Einheiten.

- 81.1** Eine Einheit gilt mit sich selbst als verbündet und diejenigen ihrer Fähigkeiten, die verbündete Einheiten betreffen, können auch sie selbst betreffen, es sei denn, diese Fähigkeiten betreffen ausdrücklich „andere“ verbündete Einheiten.

Verwandte Themen: Einheit, Fähigkeiten, Feindlich

82 Verhängnisse

Jedes Verhängnis, das eine Einheit erhält, wird durch einen Marker dargestellt, der neben der Einheit auf die Spielfläche gelegt wird.

- 82.1** Der Gegner kann 1 oder mehr Verhängnisse einer Einheit ausgeben, um für jedes ausgegebene Verhängnis einen negativen Effekt gegen diese Einheit abzuhandeln. Jedes Verhängnis hat einen einzigartigen Effekt, wie im Folgenden beschrieben:

- ♦ **Pesthauch:** Sobald eine Einheit, die einen Pesthauch-Marker hat, einen Angriff durchführt, kann der Marker vor dem Würfelwurf dafür ausgegeben werden, den Angreifer dazu zu zwingen, 1 Würfel seiner Wahl aus dem Angriff zu entfernen. 
- ♦ **Bewegungsunfähig:** Sobald eine Einheit mit einem Bewegungsunfähig-Marker auf ihrem Kommandohalter eine Marsch- (♣) oder Manöveraktion (♠) aufdeckt, kann der Marker dafür ausgegeben werden, die Aktion aufzuheben. 
- ♦ **Panik:** Sobald eine Einheit mit einem Panikmarker eine Moralprobe erleidet, kann der Marker dafür ausgegeben werden, die Schwierigkeit der Probe um 1 zu erhöhen. Sobald die Einheit bei einem Angriff der Verteidiger ist, kann der Marker alternativ dafür ausgegeben werden, um die Einheit eine Moralprobe mit einer Schwierigkeit, die der Anzahl ausgegebener Panikmarker und Moralsymbole (☹) entspricht, erleiden zu lassen. 
- ♦ **Betäubt:** Sobald eine Einheit mit einem Betäubt-Marker ihren Kommandohalter aufdeckt, kann der Marker dafür ausgegeben werden, den Effekt des Modifikators der Einheit aufzuheben. Die Einheit führt trotzdem ihre Aktion durch. 

- 82.2** Sobald ein Verhängnis ausgegeben wird, wird der Marker abgelegt.

- 82.3** Der normale Effekt eines Verhängnisses wird ignoriert, falls es als Kosten für einen anderen Effekt verwendet wird.

Verwandte Themen: Aktionen, Angriff, Ausgeben, Modifikatoren, Moral ☹

83 Verteidigung

Der Verteidigungswert einer Einheit ist in einem Schildsymbol in der linken oberen Ecke ihrer Einheitenkarte und auf der Rückseite ihres Kommandohalters aufgedruckt. 

- 83.1** Der Verteidigungswert einer Einheit gibt die Höhe des Schadens an, der einer ihrer Figuren zugewiesen werden muss, damit die Figur eine Wunde erleidet.

- 83.2** Alle Modifikatoren, die den Verteidigungswert einer Einheit beeinflussen, sind kumulativ. Falls der Verteidigungswert einer Einheit unter 1 fällt, nachdem alle Modifikatoren angewendet worden sind,

wird er als 1 behandelt.

- 83.3** Jede Figurenaufwertung hat ihren eigenen Verteidigungswert, der von den Standardfiguren in ihrer Einheit unabhängig ist. Der Verteidigungswert einer Figurenaufwertung ist in einem Schildsymbol in der linken oberen Ecke ihrer Aufwertungskarte abgedruckt.

- 83.4** Spieleffekte, die den Verteidigungswert einer Einheit erhöhen, erhöhen auch den Verteidigungswert aller Figurenaufwertungen in der Einheit.

Verwandte Themen: Abwehr ☐, Einheit, Figurenaufwertung

84 Vorrat

Der Vorrat besteht aus allen Markern, Schablonen, Karten und anderen Spielmaterialien, die gerade nicht verwendet werden.

Verwandte Themen: Spielaufbau, Spielfläche

85 Wende ↻

Eine Wende ist ein Bewegungsmodifikator, der die Bewegungsschablone ändert, die eine Einheit verwendet, sobald sie eine Marsch- (♣) oder Manöveraktion (♠) durchführt.

Verwandte Themen: Marsch ♣, Bewegungsmodifikatoren, Manöver ♠

86 Wertung

Falls keiner der Spieler nach acht Runden eliminiert worden ist, berechnen die Spieler ihre Wertung, um einen Sieger zu bestimmen.

- 86.1** Der Spieler mit der höchsten Wertung ist der Gewinner.

- ♦ Falls beide Spieler die gleiche Wertung haben, endet das Spiel unentschieden.

- 86.2** Die Wertung eines Spielers ergibt sich aus der Summe der Punktwerte aller Einheiten und Aufwertungen, die in seiner Armee übrig sind, plus alle durch Zielmarker erzielten Punkte.

- 86.3** Um den Punktwert seiner verbliebenen Armee zu bestimmen, addiert ein Spieler den Punktwert aller Einheiten und Aufwertungen in seiner Armee, die im Spielverlauf nicht zerstört bzw. abgelegt worden sind.

- 86.4** Um den Punktwert einer teilweise zerstörten Einheit (einer Einheit, der Tableaus fehlen) zu ermitteln, zählt ein Spieler die verbliebenen Tableaus der Einheit. Dann sieht er auf der Rückseite der zugehörigen Einheitenkarte in der Spalte „Kosten“ der Kostentabelle nach, die der Anzahl der Tableaus entspricht. Der dort angegebene Wert ist der Punktwert der teilweise zerstörten Einheit.

- ♦ Falls es in der Tabelle keine Spalte für die genaue Anzahl der in der Einheit verbliebenen Tableaus gibt, wird auf den nächstniedrigeren Wert abgerundet, der in der Tabelle enthalten ist. Dieser Wert ist der Punktwert der teilweise zerstörten Einheit.

- ♦ Falls ein Spieler auf Null abrunden muss, ist seine Einheit null Punkte wert, aber ihre Aufwertungen zählen dennoch zur Wertung.

- 86.5** Für jeden Zielmarker, den ein Spieler hat, erhält er Punkte entsprechend dem Wert in der oberen rechten Ecke der Zielkarte. Diese Punkte werden zu seiner finalen Wertung hinzuaddiert.

Verwandte Themen: Einheit, Sieg und Niederlage, Zielmarker

87 Wunden

Einzelne Figuren einer Einheit erleiden Wunden, nachdem ihnen Schaden zugewiesen worden ist. 

- 87.1** Sobald einer Figur Schaden in Höhe des Verteidigungswertes ihrer Einheit zugewiesen wird, erleidet die Figur eine Wunde.

- 87.2** Jede Einheit hat eine Wundschwelle, die sowohl auf ihrer Einheitenkarte als auch auf ihrem Kommandohalter rechts vom Verteidigungswert angegeben ist. Die Wundschwelle gibt die Anzahl der Wunden an, die eine Figur erleiden kann, bevor sie aus ihrem Tableau entfernt werden muss.

- 87.3** Sobald eine Figur so viele Wunden erlitten hat, wie ihrer Wundschwelle entspricht, wird die Figur aus ihrer Einheit entfernt.
- 87.4** Nachdem eine Figur eine Wunde erlitten hat, bleibt die Wunde auf der Figur bestehen. Falls eine Figur mehrere Wunden erleiden kann, bevor sie aus ihrem Tableau entfernt werden muss, machen die Spieler die Wunden kenntlich, indem sie Wundenmarker neben die Figur legen.
- 87.5** Manche Spieleffekte, wie z. B. der Todesstoß (☠), können dazu führen, dass eine Figur eine Wunde erleidet, ohne Schaden erlitten zu haben.
- 87.6** Falls die letzte Figur aus einem Tableau entfernt wird, ist das Tableau zerstört.

Verwandte Themen: Schaden, Zerstört, Todesstoß ☠

88 Zerstört

Ein Tableau gilt als zerstört, sobald alle Figuren von ihm entfernt worden sind. Eine Einheit gilt als zerstört, sobald ihr letztes Tableau zerstört worden ist.

Sobald ein Tableau zerstört wird, wird es vom Rest der Einheit abgetrennt und außerhalb der Spielfläche zu ihrer Einheitenkarte gelegt.

- 88.1** Eine zerstörte Einheit ist nicht länger im Spiel.
- 88.2** Sobald eine Einheit zerstört wird, werden alle Aufwertungskarten, mit denen sie ausgerüstet ist, abgelegt.

Verwandte Themen: Aufwertungskarten, Einheit, Spielfläche, Wunden

89 Zielkarten

Zielkarten bieten den Spielern die Möglichkeit, im Spiel zusätzliche Punkte zu erringen.



- 89.1** Die Spieler wählen im Schritt „Aufstellung und Ziel wählen“ des Spielaufbaus eine Zielkarte.
- 89.2** Jede Zielkarte hat einen Namen, einen Punktwert und eine oder mehrere Anweisungen der folgenden Typen:
- ♦ **Spielaufbau:** Die Spieler handeln „Spielaufbau“-Anweisungen im Schritt „Ziele abhandeln“ des Spielaufbaus ab.
 - ♦ **Während des Spiel:** Die Spieler handeln „Während des Spiels“-Anweisungen ab, indem sie den Anweisungen auf der Karte folgen.
 - ♦ **Spielende:** Die Spieler handeln „Spielende“-Anweisungen nach der letzten Spielrunde ab, bevor ihre Siegpunkte bestimmt werden.
- 89.3** Sobald eine Zielkarte einen Spieler anweist, dass er „einen Zielmarker wertet“, nimmt er sich den angegebenen Zielmarker und legt ihn vor sich ab.
- ♦ Falls die Anweisung keinen bestimmten Zielmarker angibt, nimmt man sich 1 aus dem Vorrat.
- 89.4** Am Ende des Spiels erhält ein Spieler für jeden Zielmarker, den er hat, die Anzahl von Siegpunkten, die in der oberen rechten Ecke der Zielkarte angegeben ist.

Verwandte Themen: Spielaufbau, Siegpunkte, Sieg und Niederlage

90 Zielmarker

Siehe „Zielkarten“.



91 Zusammenstoß

Falls eine Einheit, nachdem sie eine Marsch- (☞) oder Manöveraktion (☞) durchgeführt hat, ein Hindernis berührt, das sie vor dem Durchführen der Aktion nicht berührt hat, ist sie mit dem Hindernis zusammengestoßen.

- 91.1** Falls die aktive Einheit mit einer feindlichen Einheit zusammengestoßt, erhält die aktive Einheit 1 Panikmarker und richtet sich dann an der feindlichen Einheit aus.
- ♦ Die aktive Einheit erhält diesen Panikmarker nicht, falls sie gerade eine Aktion mit einem Sturmangriffmodifikator durchführt.

Verwandte Themen: Bewegung, Hindernisse, Verhängnisse, Marsch ☞, Manöver ☞

92 Zweiter Spieler

Der zweite Spieler ist der Spieler, der nicht den Rundenzähler hat.

Verwandte Themen: Endphase, Runde, Startspieler

Optionale Regeln

Vor Spielbeginn können sich die Spieler darauf verständigen, eine oder beide der folgenden optionalen Regeln zu verwenden.

Teamspiel

Das **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** ist für zwei Spieler ausgelegt, kann aber auch von mehr Spielern gespielt werden. Um mit einer größeren Gruppe zu spielen, müssen die Spieler in zwei möglichst gleich große Teams aufgeteilt werden.

Auf Basis der Regeln zum Erstellen einer Armee auf Seite 3 dieses Referenzhandbuchs bauen die Teams zwei Armeen mit demselben Punktwert auf, jeweils eine Armee pro Team, egal aus wie vielen Spielern das Team besteht. Jeder Spieler übernimmt die alleinige Kontrolle über eine oder mehrere Einheiten seines Teams und trifft alle Entscheidungen für sie: das Einstellen des Kommandohalters, das Durchführen von Aktionen, das Ausgeben von Gunstmarkern usw. Fähigkeiten, die sich auf verbündete Einheiten auswirken, betreffen alle Einheiten eines Teams, egal wer sie kontrolliert.

Die Spieler gewinnen oder verlieren als Team. Daher ist es möglich, dass alle Einheiten eines Teammitglieds zerstört werden und sein Team dennoch gewinnt, indem es alle Einheiten des gegnerischen Teams zerstört oder am Spielende die höhere Wertung hat.

Während des Spiels dürfen die Spieler sich miteinander austauschen und über gemeinsame Strategien verständigen, aber sie müssen es öffentlich tun (d. h. dass ihre Gegner ihre Gespräche hören und verstehen müssen). Alle Spieler eines Teams dürfen sehen, was ihre Teammitglieder auf ihren Kommandohaltern auswählen.

Scharmützel

Falls die Spieler als Alternative zu einer vollständigen **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL**-Schlacht ein schnelles Spiel spielen möchten, können sie sich für ein Scharmützel entscheiden. Ein Scharmützel ist kürzer und bietet mehr Mobilität. Außerdem spielen Charaktere eine größere Rolle und jeder Treffer kann über den Ausgang eines Kampfes entscheiden.

Für ein Scharmützel erstellen die Spieler jeweils eine Armee mit 100 Punkten gemäß den Regeln zum Erstellen einer Armee auf Seite 3 dieses Referenzhandbuchs. Dann folgen sie den normalen Regeln für Spielaufbau und -verlauf mit den folgenden Ausnahmen:

Bei der Wahl der Ziel- und Aufstellungskarte wird der Punktwert der gewählten Zielkarte halbiert (aufrunden) und alle Aufstellungskarten werden durch dieses Schema ersetzt:



Credits

Spielauteur: Andrew Fischer

Weitere Entwicklung: Frank Brooks und Alex Davy, mit Katie Berger und Andrew Wyshock

Produzent: Michael Gernes

Grafikdesign: Chris Beck, Evan Simonet, and Michael Silsby

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Texte und Diagramme: John Shaffer

Reaktion der Spielregel: Adam Baker

Lektorat: David Hansen and Molly Glover

Leitung Runebound Hintergrundwelt: Katrina Ostrander

Texte und Entwicklung zur Hintergrundwelt von Runebound:

Craig Gallant, Michael Gernes, Christian T. Petersen, Ian Price, and Sam Stewart

Lektorat und Redaktion Runebound Hintergrundwelt:

Christine Crabb, Molly Glover, Andrew Navaro, and Katrina Ostrander

Erschaffung der Welt von Runebound: Christian T. Petersen und Darrell Hardy

Story-TeamRunebound: Daniel Lovat Clark, Kara Centell-Dunk, Nathan Hajek, and Katrina Ostrander

Teamleitung Story-TeamRunebound: Andrew Navaro

Umschlaggestaltung: Jordan Kerbow und Taylor Ingvarsson

Innengestaltung: Jared Blando, Alberto Bontempi, Yoann Boissonnet, Dimitry Burmak, Anna Christenson, Dinodrawing, Carolina Eade, Nicholas Gregory, Johan Grenier, Jordan Kerbow, Sam Lamont, David Nash, Dan Scott, Stephen Somers und Wibben

Künstlerische Leitung: Taylor Ingvarsson

Leitender Künstler: Andy Christensen

Figurenmodellierung: Gary Storkamp, Niklas Norman, David Ferreira, Bexley Andrajack und Robert Brantseg

Leiter Miniaturen: John Shaffer

Figuren-Bemalung: John Shaffer, Tim Flanders und Bexley Andrajack

Leitung Skulpturen: John Franz-Wichlacz

Fotografien: Ryan Thompson

Projektkoordination: Mark Larson

Produktionskoordination: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren und Johanna Whiting

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Jason Beaudoin

Leitender Produzent: Michael Hurley

Ausführender Spieleautor: Corey Konieczka

Creative Director: Andrew Navaro

Herausgeber: Christian T. Petersen

Besonderer Dank an Ben Bortoff, Boyd Bortoff, Katie Berger, Sam McGrath, Y. Paul Sussman und Andrew Wyshock

Testspieler: Heath Addis, T.J. Allred, Daniel Auvil, Adam Baker, Christine Berger, Katie Berger, Jeff Bibbs, Boyd Bortoff, Benjamin Bortoff, Max Brooke, Frank Brooks, Kevin Bruins, Federico Castelo, Vanina Castelo, Alex Davy, Charles Denison, Eric Donovan, Pablo Espinosa, Gina Evans, Robert Evans, Petra Exnarova, Tim Flanders, Dwight Gawehn, Mike Gerold, David Green, Candice Green, Joe Grim, Nicholas Hanning, Justin Hoeger, Tim Huckelbery, Steven Isaacs, Evan Johnson, Nathan Karpinski, Keesjan Kleef, Brendon Lam, Federico Martinez, Pim Mauve, Sam McGrath, Spencer Palmer, Taylor Palmer, Tom Parry, Mich Pearson, Al Peffers, Jake Rudquist, Matthew Rudquist, John Shaffer, Sam Stewart, Y Paul Sussman, Eteri Svanidze, Stephen Thackston, Nikki Valens, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd, Jeff Welder, Chris Weyer, and Andrew Wyshock

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Martin Kroning

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer und Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Yvonne Distelkämper, Oliver Kutsch, Jan Fehrenberg, Niklas Bungardt, Michael Hausmann, Tim Leuftink, Martin Becker und Benjamin Fischer

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:



Asmodee
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.com
service@asmodee.com

Lokalisierung der deutschsprachigen Ausgabe:

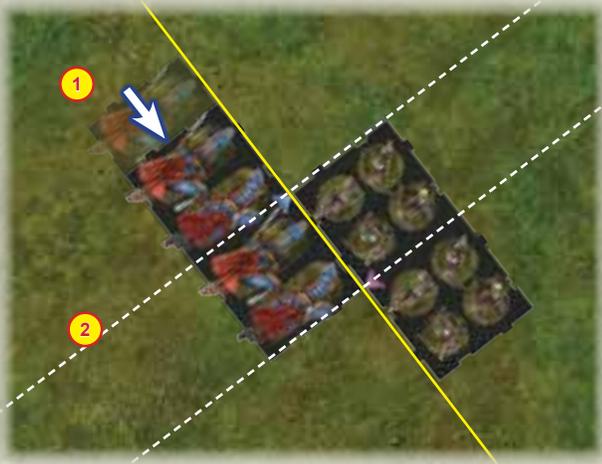
Studio Heidelbär
Dr.-August-Stumpf-Str. 7-9
74731 Walldürn,
Germany
www.heidelbaer.de



© 2016 Fantasy Flight Games. Runewars and Fantasy Flight Supply are TMs of Fantasy Flight Games. Runebound, Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. German version published by Asmodee GmbH. Made in China. This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Diese Information aufbewahren.

Abbildungen

Aneinander anliegende Tableaus



1. Die Eidgebundene Kavallerie stößt mit den Wiederbelebten Bogenschützen zusammen und wird beim Ausrichten an der Berührungskante entlanggeschoben.
2. Die Eidgebundene Kavallerie wird nicht weiter geschoben als bis zu der Stelle, wo die Verbindungslinie zwischen ihren beiden Tableaus an der Seitenkante der Wiederbelebten Bogenschützen anliegt. Die Einheiten liegen nun aneinander an.

Anlegen am Maßstab



1. Die Speerträger stoßen beim Durchführen eines Marsches (☞) mit einem Felsvorsprung zusammen.
2. Damit sich die Vorderkante der Speerträger im rechten Winkel zur Bewegungsschablone befindet, legt der Spieler den Maßstab an die Bewegungsschablone an und legt die Vorderkante der Speerträger am Maßstab an.

Aufrücken



1. Es wird ein Tableau der Wiederbelebten entfernt, sodass die Eidgebundene Kavallerie nicht mehr mit ihnen im Nahkampf ist.
2. Die Eidgebundene Kavallerie rückt auf, indem sie ein Manöver (☞) mit Geschwindigkeit 1 durchführt, um die durch das entfernte Tableau entstandene Lücke zu schließen.

Neuformierung im Nahkampf



1. Die Eidgebundene Kavallerie wird von den Wiederbelebten Bogenschützen flankiert und führt eine Neuformierung (☞) durch.
2. Die Eidgebundene Kavallerie dreht sich um den Mittelpunkt ihres rechten Tableaus, sodass ihre Vorderkante nun die Berührungskante mit den Wiederbelebten Bogenschützen bildet.

Index

In diesem Index sind statt Seitenzahlen Absatznummern aufgeführt. Die bei jedem Eintrag angegebene Nummer verweist auf die jeweilige Absatznummer im Wörterverzeichnis. Die gesuchte Information ist entweder im Absatz mit der angegebenen Nummer oder in einem Unterpunkt des Absatzes zu finden.

- A**
- ablegen, 1.0
 - Aufwertungskarten, 1.1
 - Marker, 1.3
 - Moralkarten, 1.2
 - Abwehr, 2.0
 - Dauer, 2.1
 - Figurenaufwertungen, 2.2
 - Aktionen, 3.0
 - Aktivierung, 5.0
 - auswählen, 3.2
 - Fernkampfangriff, 36.0
 - Fertigkeit, 37.0
 - Kampfhaltung, 48.0
 - keine gewählt, 6.2
 - Manöver, 52.0
 - Marsch, 53.0
 - Nahkampfangriff, 60.0
 - Neuformierung, 61.0
 - Sammeln, 65.0
 - Symbol, 3.1–3.3
 - Aktionsrad, 4.0
 - Aktivierung, 5.0
 - Aktion durchführen, 5.2
 - ausrichten, 5.6
 - Bonusaktion durchführen, 5.3
 - Kommandohalter aufdecken, 5.1
 - Aktivierungsphase, 6.0
 - Aktivierungsreihenfolge, 6.1
 - aktive Runen, 51.4
 - Angriff, 7.0
 - Angriffsprofil, 8.0
 - Angriffsprofil wählen, 7.1
 - Energiesymbole ausgeben, 7.6
 - für zusätzliche Schlachtreihen neu würfeln, 7.4
 - Genauigkeitssymbol zuweisen, 7.7
 - Moral abhandeln, 7.11
 - rekonfigurieren, 7.10
 - Treffer ausgeben, 7.9
 - Todenstöße ausgeben, 7.8
 - Würfel modifizieren, 7.5
 - Würfeln, 7.3
 - Ziel wählen, 7.2
 - Angreifer, 7.12
 - Angriffsprofil, 8.0
 - Anliegend, 9.0, 19.1
 - Abbildung, S.22
 - Anstrengend, 41.9
 - Artefakt, 16.0
 - aufheben, 11.0
 - Bonusaktion, 24.2
 - aufrücken, 12.0
 - Abbildung, Seite 22
 - Abhandeln, 12.1
 - Auslösen, 59.4
 - Nahkämpfe mit mehreren Beteiligten, 12.2
 - Aufstellung, 14.0
 - Einheiten aufstellen, 13.2
 - Gelände, 14.2
 - Gebiete 13.0
 - Karten, 14.0
 - Wählen, 14.1
 - Aufwertungskarten, 15.0
 - ablegen, 1.1
 - ausrüsten, 15.1, 15.2
 - Einheiten-Typ, 15.6
 - Fraktion, 15.7
 - spielbereit, 15.5
 - Symbole, 16.0
 - Aufwertungen, 15.0, 16.0
 - aus dem Nahkampf lösen, 17.0, 52.4
 - Ausbildung, 16.0
 - ausgeben, 18.0
 - Würfelsymbol, 18.1, 18.2
 - ausrichten, 19.0
 - mehrere Zusammenstöße, 19.4
 - rückwärts, 19.3
 - seitwärts, 19.3
 - sobald aktiviert, 5.6
 - Zusammenstoß, 19.5
 - Zusammenstoß an der Ecke, 19.2
 - ausrüsten, 15.1
 - Figurenaufwertungen, 38.1
 - Ausrüstung, 16.0
- B**
- Bedrohung, 20.0
 - Fernkampfangriff, 20.2
 - Nahkampfangriff, 20.1
 - Treffer, 20.3
 - Befestigt, 41.9
 - Bereiche, 63.1
 - Berührungskante, 21.0, 59.3
 - Betäubt, 82.1
 - bevor, 76.7
 - Bewegung, 22.0
 - Geschwindigkeit, 43.0
 - Modifikatoren, 23.0
 - Probemessungen, 62.2
 - Richtung, 22.4
 - Schablone, 22.1, 22.2
 - Zusammenstoßen, 22.3
 - Bewegungsunfähig, 82.1
 - besetzen, 41.2, 41.3
 - Bonusaktionen, 24.0
 - Aktion aufgehoben, 24.2
 - durchführen, 5.3
 - Brutal, 68.1
- D**
- Deckung, 41.9
 - Defensives Gelände, 41.10
 - aufstellen, 14.2
 - neu positionieren, 52.5
 - drehen, 61.1, 61.2
 - Drehung, 25.0
 - Drehung mit Sturmangriff, 26.0
 - du, 15.4
 - durchführen, 5.2
- E**
- Einheiten, 27.0
 - aufstellen, 13.2
 - Hindernisse, 45.1
 - ID-Marker, 46.1
 - Kanten, 27.2
 - Typ, 27.1
 - verbündet, 81.1
 - zerstört, 88.1
 - einzigartig, 28.0
 - Aufwertungen, 16.0
 - Erhöht, 41.9
 - Erstellen einer Armee, Seite 3
 - Eliminieren, 29.0
 - Sieg, 29.1
 - Endphase, 30.0
 - Energie, 31.0
 - ausgeben, 7.6
 - Energie „+“, 31.2
 - Fähigkeiten, 34.3
 - Fernkampfangriff, 31.3
 - Nahkampfangriff, 31.3
 - entfernen
 - Figur, 87.3
 - Symbol, 56.4
 - Würfel, 56.2
 - erschöpft, 32.0
 - auf Karten zielen, 32.5
 - Fähigkeiten, 34.6
 - Sammeln, 32.3
- F**
- Fähigkeiten, 34.0
 - Fernkampfsymbol, 34.2
 - Fertigkeitssymbol, 34.4
 - Nahkampfsymbol, 34.1
 - Energiesymbol, 80.0
 - Feindlich, 35.0
 - Fernkampfangriff, 36.0
 - Angriffsprofil, 8.0
 - Bedrohung, 20.2
 - Fähigkeiten, 34.2
 - im Nahkampf, 36.2
 - Fertigkeit, 37.0
 - Fähigkeiten, 34.4
 - Figurenaufwertung, 38.0
 - Ausrüsten, 38.3
 - Genauigkeit, 42.1
 - Schaden zuweisen, 38.4
 - Umriss, 38.1
 - Verteidigung, 83.3, 83.4
 - Zerstören, 38.7
 - Flankieren, 39.0
 - gegenseitiges Flankieren, 39.2
 - Kanten, 39.1
 - Fraktion, 40.0
 - Furcht, 58.4
- G**
- gefährliches Gelände, 41.10
 - aufstellen, 14.2
 - Gelände, 41.0
 - Anstrengend, 41.9
 - Befestigt, 41.9
 - besetzen, 41.1–41.8
 - betreten, 41.1
 - Deckung, 41.9
 - Defensiv, 41.10
 - Erhöht, 41.9
 - Fernkampfangriffe, 41.6, 41.7
 - Gefährlich, 41.10
 - Hindernisse, 45.1
 - Nahkampf, 41.8
 - Ungeschützt, 41.9
 - Schlüsselwörter, 41.9
 - Tödlich, 41.9
 - verlassen, 41.3–41.5
 - Gelände betreten, 41.1, 41.2
 - Gelände verlassen, 41.3–41.5
 - Genauigkeit, 42.0
 - zuweisen, 7.7
 - Schaden, 42.4
 - Geschwindigkeit, 43.0
 - Bewegungsmodifikator, 23.2
 - erhöhen über Max., 43.3
 - Null, 43.2
 - verändern, 43.1
 - Gunst, 44.0
 - Effekt wechseln, 44.3
 - ausgeben, 18.0
- H**
- Heraldik, 16.0
 - hinzufügen
 - Symbol, 56.4
 - Würfel, 56.2
 - Hindernisse, 45.0
 - Sichtlinie, 45.2
 - verbündete Einheiten, 45.3
 - Zusammenstoß, 22.3
- I**
- ID-Marker, 46.0
 - Farbe, 46.4
 - zuordnen, 46.1–46.3
 - in, 63.6
 - innerhalb, 63.6
 - Initiative, 47.0
 - aktivieren, 47.3
 - ansagen, 6.1
 - bestimmen, 47.1, 47.2
 - derselben Wert, 47.4
 - Startspieler, 74.2
 - Inspiration, 44.1
 - Sammeln, 65.1
 - instabiles Mana, 51.5
- J**
- jenseits, 63.6
- K**
- Kampfhaltung, 48.0
 - auswählen, 48.1
 - Modifikatoren, 48.2
 - weiß, 48.3
 - Kämpfe, 16.0
 - Kapazität, 41.1
 - Karten
 - Aufstellungskarten, 14.0
 - Aufwertungskarten, 15.0
 - Einheitenkarten, 27.0
 - Moralkarten, 58.0
 - Zielkarten, 89.0
 - Kommandohalter, 49.0
 - Aktionsrad, 49.1
 - aufdecken, 5.1
 - Modifikatorrad, 49.1
 - Rückplatte, 49.2
 - stellen, 50.1
 - Kommandophase, 50.0
 - endet, 50.2
 - Kommandohalter stellen, 50.1
 - Kostentabelle
 - Aufwertungen, 15.0
 - Wertung, 86.4
- M**
- Mana, 51.0
 - Runen, 51.5, 51.6
 - Vorrat, 51.3
 - Werfen, 51.1, 51.2
 - Manöver, 52.0
 - aufrücken, 12.1
 - aus dem Nahkampf lösen, 52.4
 - im Nahkampf, 52.2
 - modifizieren, 52.1
 - neu positionieren, 52.3
 - Marker
 - ablegen, 1.3
 - Gunst, 44.0
 - ID-Marker, 46.0
 - Verhänge, 82.0
 - Wunden, 87.0
 - Ziele, 89.3
 - Marsch, 53.0
 - im Nahkampf, 53.2
 - Modifizieren, 53.1
 - Maßstab, 63.1
 - ausrichten, 19.2
 - Positionierhilfe, 22.3
 - Reichweite, 63.0
 - messen, 63.3–63.6
 - Mittelpunkt, 61.1
 - Modifikatorrad, 55.0

Modifikatoren, 54.0
 Abwehr, 2.0
 auswählen, 54.2
 Bonusaktionen, 24.0
 Sturmangriff, 75.0
 Drehung, 25.0
 Drehung mit Sturmangriff, 26.0
 Geschwindigkeit, 23.2
 Kampfhaltung, 48.0
 Verbesserung, 80.0
 Wende, 85.0
 Modifizieren von Würfeln, 56.0
 Angriffsschritt, 7.5
 Symbol entfernen, 56.4
 Symbol hinzufügen, 56.4
 Würfel ändern, 56.4
 Würfel entfernen, 56.2
 Würfel hinzufügen, 56.2
 Moral, 57.0
 abhandeln, 7.11
 Fernkampfangriff, 36.3
 Karten, 58.3–58.5
 Probe, 58.0
 Schwierigkeit, 58.1
 Typen, 58.4
 verbündete Einheiten, 36.3
 Musik, 16.0

N
 nachdem, 76.8
 Nahkampf, 59.0
 Aufrücken, 59.4
 Berührungskante, 59.3
 Fernkampfangriff, 36.2
 Gelände, 41.7
 Marsch, 53.2
 mehrere Einheiten, 59.1
 Neuformierung, 61.2
 nicht im Nahkampf, 59.5
 Verbündete, 59.2
 Nahkampfangriff, 60.0
 Angriffsprofil, 8.0
 Bedrohung, 20.1
 Fähigkeiten, 34.1
 Sturmangriff, 75.3
 natürliches Mana, 51.5
 Neuformierung, 61.0
 im Nahkampf, 61.2
 Mittelpunkt, 61.1, 61.2
 neu positionieren, 52.3
 beim Rückzug, 52.5
 Niederlage, 71.0

P
 Panik, 82.1
 Sturmangriff, 75.1
 Zusammenstoß, 75.2
 Pesthauch, 82.1
 Präzise, 68.3
 Probemessung, 62.0
 Bewegung, 62.2
 Reichweite, 62.1

R
 Regenerieren, 68.4
 Reichweite, 63.0
 Bereiche, 63.1, 63.2
 in, 63.6
 innerhalb, 63.6
 jenseits, 63.6
 messen, 63.3–63.5
 Probemessung, 62.1
 rückwärts, 22.4
 Runde, 64.0
 Nummer, 64.1
 Rundenzähler, 64.2
 Spiel endet, 64.3
 Runen, 51.5, 51.6

S
 Sammeln, 65.0
 Inspiration, 65.1
 Schablone, 22.1–22.3
 Schaden, 66.0
 Genauigkeit, 66.5
 Treffer, 78.1
 verbleibender Schaden, 66.6
 verwunden, 66.1
 Zuweisung, 66.1–66.6
 Scharmützel, Seite 21
 Schlachtreihen, 67.0
 hinten, 67.1
 neu würfeln, 7.4
 Schaden zuweisen, 66.3
 unvollständig, 67.3
 vollständig, 67.2
 vorne, 67.1
 Schlüsselwörter, 68.0
 Brutal, 68.1
 Gelände, 41.9
 mehrere Instanzen, 68.7, 68.8
 Präzise, 68.3
 Regenerieren, 68.4
 Standhaft, 68.6
 Widerstandsfähig, 68.5
 Zusammenprall, 68.2
 Schusswinkel, 69.0
 Linien, 69.2
 Sichtlinie, 69.3
 Tableaus, 69.1
 Schwer, 16.0
 Schwierigkeit, 58.1–58.3
 seitwärts, 22.4
 Sichtlinie, 70.0
 bestimmen, 70.1
 Gelände, 41.6, 41.7
 Hindernisse, 45.2
 Schusswinkel, 69.3
 Sieg, 71.0
 eliminieren, 29.1
 Wertung, 86.2, 86.3
 sobald, 76.5
 solange, 76.6
 spielbereit, 32.2, 72.0
 Sammeln, 65.0
 Spielfläche, 73.0
 Ränder, 45.1
 stabiles Mana, 51.5
 Startspieler, 74.0
 Initiative, 74.2
 Mana neu werfen, 74.3
 Rundenzähler, 64.2
 Timing, 74.1
 Spielaufbau, Seite 4
 Standhaft, 68.6
 Sturmangriff, 75.0
 kein Zusammenstoß, 75.2
 mit einer feindlichen
 Einheit zusammenstoßen, 75.1
 Nahkampfangriff, 75.3
 während eines Sturmangriffs, 75.4
 Symbole
 ausgeben, 18.0
 ausgeben müssen, 7.13
 Energie, 31.0
 Genauigkeit, 42.0
 Moral, 57.0
 Todesstoß, 77.0
 Treffer, 78.0

T
 Tableaus, 27.0
 Kanten, 27.2
 Nahkampf, 59.0
 zerstören, 88.0
 Teamspiel, Seite 21
 Timing, 76.0
 bevor, 76.7
 dasselbe Timing, 76.9, 76.10
 einzigartige Einheiten, Limit, 28.2
 Energie, 76.3
 Fertigkeit, 76.4
 nachdem, 76.8
 Symbole modifizieren 76.2
 sobald, 76.5
 solange, 76.6
 Würfel modifizieren, 76.1
 Todesstoß, 77.0
 zuweisen, 77.2
 ausgeben, 7.8
 Tödlich, 41.9
 Treffer, 78.0
 Schaden, 78.1
 ausgeben, 7.9
 Bedrohung, 20.3

U
 Überschneiden, 79.0
 Neuformieren, 79.2
 Schablone, 79.3
 Zusammenstoß, 79.1
 Ungeschützt, 41.9
 unvollständige Schlachtreihe, 67.3

V
 Verbindungsstück
 Sichtlinie, 70.1
 Zusammenstoß, 22.3
 Verbesserung, 80.0
 verbündet, 81.0
 Verhängnisse, 82.0
 ausgeben, 18.0
 Effekt wechseln, 82.3
 Sammeln, 65.0
 Verteidiger, 7.12
 Verteidigung, 83.0
 Figurenaufwertungen, 83.3, 83.4
 Modifizieren, 83.2
 Schaden, 83.1
 Verwirrung, 58.4
 Vorrat, 84.0
 vordere Schlachtreihe, 67.1
 vollständige Schlachtreihe, 67.2
 vorwärts, 22.4

W
 während eines Sturmangriffs, 75.4
 Wende, 85.0
 werfen, 51.1, 51.2
 Wertung, 86.0
 bestimmen, 86.2–86.5
 gewinnen, 86.1
 teilweise zerstörte Einheiten, 86.4
 unentschieden, 71.3
 Ziele, 89.2–89.4
 Zielmarker, 86.5
 Widerstandsfähig, 68.5
 Wunden, 87.0
 Figur entfernen, 87.3
 Marker, 87.4
 Schwelle, 87.2, 87.3
 Tableau zerstören, 87.6
 Todesstoß, 77.1
 verursachen, 87.1
 Wundschwelle 87.2
 Figurenaufwertung, 38.4
 Würfel ändern, 56.4

Z
 zerstört, 88.0
 Aufwertungskarten, 88.2
 Einheiten, 88.1
 Zielkarten, 89.0
 einen Zielmarker werten, 89.3
 im Spiel, 89.2
 Siegpunkte, 89.4
 Spielaufbau, 89.2
 Spielende, 89.2
 wählen, 89.1
 Zielmarker, 90.0
 zuweisen
 Genauigkeitssymbol, 7.7
 Schaden, 66.1
 Wunden, 87.1
 Zusammenprall, 68.2
 Zusammenstoß, 91.0
 ausrichten, 19.2–19.5
 mit einem Feind, 91.1
 während eines Sturmangriffs,
 75.1–75.3
 Zweifel, 58.4
 Zweiter Spieler, 92.0