

A SONG OF ICE & FIRE

MINIATURENSPIEL

SPIELREGEL



VERSION 2021



DARK SWORD
MIDIACURES, INC.
taking miniatures to the next level...



WAR COUNCIL APP

- Armeen zusammenstellen
- Kartenbibliothek
- Sammlung anlegen

JETZT DOWNLOADEN



EINLEITUNG

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

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

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

Schon lange hatte Lord Stannis Baratheon auf der Insel Drachenstein seine Macht gefestigt. Man munkelt sogar, er hätte dies in Erwartung einer bevorstehenden zivilen Unruhe getan. Obgleich seine Landstreit-

kräfte von den anderen Kriegsparteien in den Schatten gestellt wurden, brachte ihm seine Position als Oberbefehlshaber der königlichen Flotte einen logistischen Vorteil ein, mit dem es ihm gelang, maßgeblichen Druck auf die Ländereien entlang der Küste auszuüben.

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

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

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

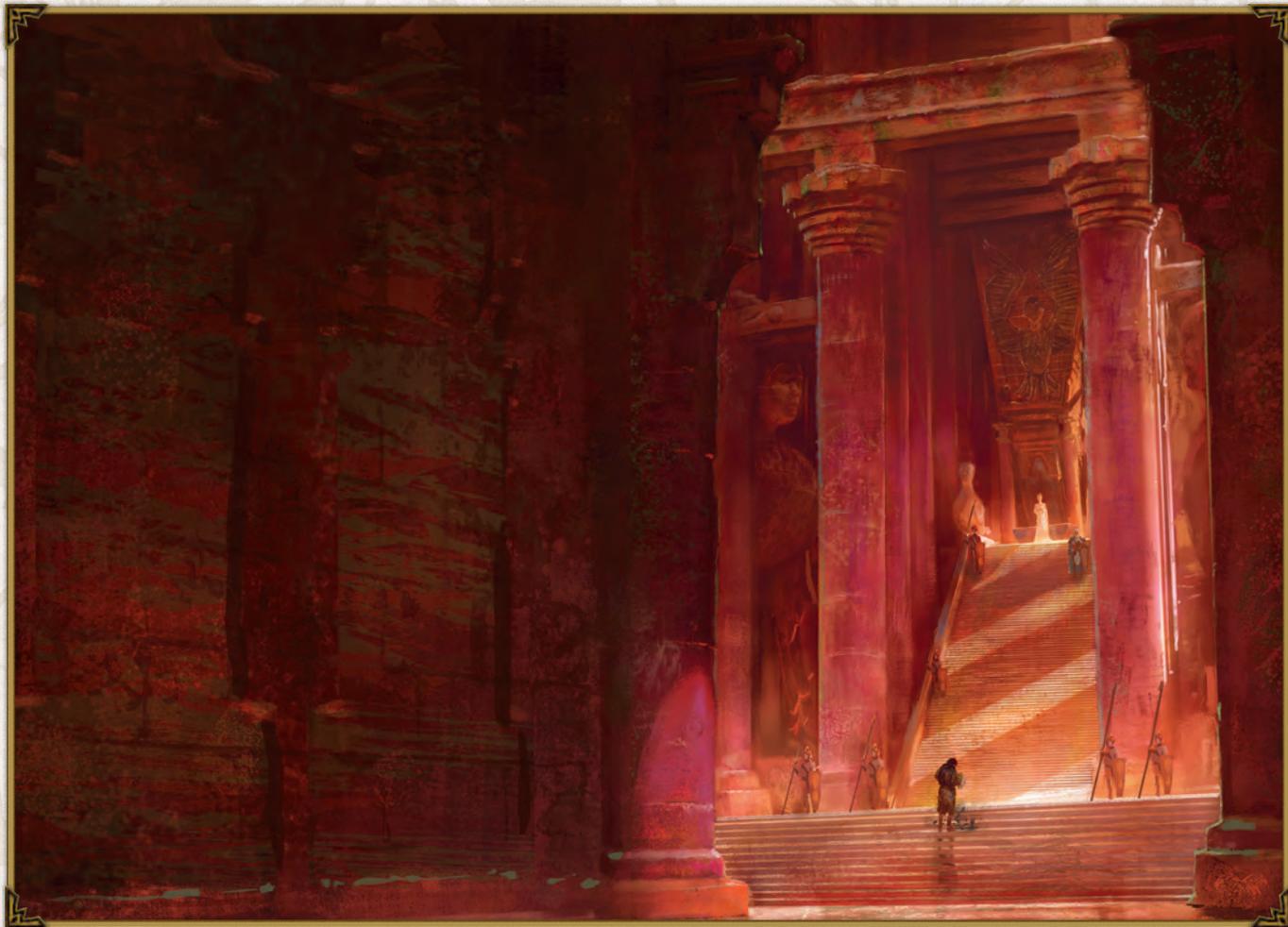
Dieses Dokument beinhaltet die kompletten und aktualisierten Regeln für *A Song of Ice & Fire: Miniaturenspiel* in der Version 2021. Diese Regeln ersetzen alle zuvor erschienenen.

Weitere Informationen, turnierrelevante Aktualisierungen, FAQs, Errata und zusätzliche Spielmodi findet ihr auf der *A Song of Ice & Fire: Miniaturenspiel*-Produktseite unter asmodee.de/a-song-of-ice-fire



INHALTS- VERZEICHNIS

EINLEITUNG	2	BEFEHLE	22
ÜBERBLICK UND VORBEREITUNG	4	ZUSTANDSMARKER	22
SPIELMODI UND SIEGBEDINGUNGEN	4	WÜRFELMODIFIKATOREN	22
GÄNGIGE SPIELBEGRIFFE	5	ARMEEZUSAMMENSTELLUNG	23
DIE SPIELRUNDE	6	Bestimmung der Spielgröße	23
AKTIVIERUNGSPHASE	6	Auswahl der Fraktion	23
AUFRÄUMPHASE	6	Auswahl des Heerführers	23
EINHEITENTYPEN	7	Zusammenstellung des Taktikdecks	23
KAMPFEINHEITEN	7	Einheiten/Verstärkungen hinzufügen	23
Vorderseiten von Kampfeinheitenkarten	8	REGELN FÜR MEHRSPIELER	24
Rückseiten von Kampfeinheitenkarten	9	TEAM GEGEN TEAM	24
VERSTÄRKUNGEN	10	JEDER GEGEN JEDEN	24
ZIVILE EINHEITEN	11	GELÄNDE	24
SICHTLINIE	12	GELÄNDE-SCHLÜSSELWÖRTER	24
AKTIONEN	13	GELÄNDEBEISPIELE	25
MANÖVER	13	Wald	25
MARSCH	14	Leichenhaufen	25
RÜCKZUG	14	Moor	25
ANGRIFF	14	Pfähle	25
Fernkampfangriff	14	Niedrige Mauer/Zertrümmerte Mauer	25
Nahkampfangriff	15	Hecke	25
ANSTURM	16	Wehrholzbaum	25
ANGRIFFE ABHANDELN	17	Palisade	25
KAMPFBONI.	18	SPIELMODI, SIEGBEDINGUNGEN UND SCHLACHTFELD	26
MORALPROBEN UND PANIK	18	ÜBERBLICK ÜBER DIE SPIELMODI	26
PANIKPROBEN	18	SIEGBEDINGUNGEN	26
ZIVILE EINHEITEN UND DIE TAKTIKTAFEL	19	AUFBAU DES SCHLACHTFELDES	26
AKTIONEN VON ZIVILEN EINHEITEN	20	AUFSTELLUNG	27
HEERFÜHRER UND DAS TAKTIKDECK	20	SPIELBEGINN	27
HEERFÜHRER DER ARMEE	20	SPIELMODI	27
TAKTIKDECK	21	SPIEL UM THRONE	27
TAKTIKKARTEN SPIELN	21	KAMPF DER KÖNIGE	28
SONSTIGE REGELN	21	STURM DER SCHWERTER	29
PROBEMESSUNGEN	21	ZEIT DER KRÄHEN	30
TIMING-KONFLIKTE: BEFEHLE UND TAKTIKKARTEN	21	EIN TANZ MIT DRACHEN	31
GLEICHZEITIGE EFFEKTE	21	WINDE DES WINTERS	31
NEU WÜRFELN	22	GESCHLIFFEN UND BEREIT	32
KUMULATIVE FÄHIGKEITEN UND DER VERLUST VON FÄHIGKEITEN	22	FEUER UND BLUT	33
WUNDEN	22	HIER STEHEN WIR	33
		DUNKLE SCHWINGEN, DUNKLE WÖRTER	34
		CREDITS	35
		KURZÜBERSICHT	36



ÜBERBLICK UND VORBEREITUNG

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

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

- Armeen der Spieler zusammenstellen
- Spielmodus auswählen
- Schlachtfeld aufbauen

Sobald diese Schritte abgeschlossen sind, kann das Spiel beginnen!



SPIELMODI UND SIEGBEDINGUNGEN

Jede Partie kann in verschiedenen Spielmodi gespielt werden, die sich durch individuelle Spielstile auszeichnen. Diese Spielmodi werden später noch im Detail erklärt (*siehe Seite 27*).

Bei jedem Spielmodus wird um Siegpunkte gekämpft. Wie man Siegpunkte erlangt, wird durch den jeweiligen Spielmodus festgelegt. Wer als Erster am Ende einer Runde genügend Siegpunkte gesammelt hat, wird zum Sieger erklärt! **Auf der Produktseite dieses Spiels findet ihr weitere Spielmodi.**





GÄNGIGE SPIELBEGRIFFE

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

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

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

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

BEWEGEN: Immer wenn das Bewegungstableau einer Einheit physisch durch eine Regel umgestellt wird, bewegt sich die Einheit (*das schließt auch Drehen mit ein*).

DREHEN: Sobald sich eine Einheit dreht, darf sie um ihren eigenen Mittelpunkt rotiert werden, bis sie die gewünschte Blickrichtung erreicht hat. Dabei darf sie die Tableaus anderer Einheiten (*befreundeter sowie feindlicher*) ignorieren. Allerdings darf sie ihre Drehung niemals in Überschneidung mit dem Tableau einer anderen Einheit beenden (*siehe S. 13, Drehen und andere Einheiten*).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

WUNDEN: Wunden stellen den allgemeinen Gesundheitszustand einer Einheit dar. In den meisten Fällen wird beim Erleiden von Wunden 1 Figur pro erlittener Wunde entfernt. Manche Effekte besagen, dass einer Einheit eine Anzahl an Wunden zugefügt wird. Wunden erlauben keinen Verteidigungswurf. Sie fügen der Einheit automatisch Schaden zu (*siehe Wunden, S. 22*).

ZIEL: Das Ziel ist der gewählte Empfänger einer Fähigkeit oder eines Effekts (*wie Befehle oder Taktikkarten*).

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



DIE SPIELRUNDE

Jede Partie wird über eine Reihe von **Runden** gespielt, die in zwei Phasen unterteilt sind: Die Aktivierungsphase und die Aufräumphase.

✦ AKTIVIERUNGSPHASE

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

- **Zu Beginn des Zuges:** Manchmal haben die Spieler Effekte, die ausdrücklich zu Beginn eines Zuges ausgelöst werden. Bevor irgend etwas anderes im Zug des Spielers passiert, werden diese Effekte abgehandelt.
- **Einheit aktivieren:** Jetzt wählt der aktive Spieler eine seiner Einheiten, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde. Dabei darf es sich entweder um eine Kampfeinheit oder um eine zivile Einheit handeln. Dies wird als **Aktivierung** der Einheit bezeichnet.
- **Durchführung der Aktion:** Nun wählt die Einheit eine **Aktion** aus und führt sie durch (siehe *Aktionen*, S. 13 und *Aktionen von zivilen Einheiten*, S. 20).
- **Ende des Zuges:** Nach Abschluss der Aktion der Einheit haben alle Spieler eine zusätzliche Gelegenheit zum Spielen von Karten, Auslösen von Fähigkeiten usw. Anschließend endet der Zug.

Sobald diese Schritte abgeschlossen sind, endet der Zug des Spielers und der Zug seines Gegners beginnt. Es werden weiter abwechselnd Züge ausgeführt, bis **alle Einheiten aktiviert worden sind**.

Wer am Zug ist, **muss** eine nicht-aktivierte Einheit zum Aktivieren auswählen. Man kann nicht freiwillig passen, solange man noch Einheiten zum Aktivieren hat. Wer **keine** Einheiten mehr zum Aktivieren hat, muss passen und den Zug an seinen Gegner abgeben, bis auch dieser alle seine verbleibenden Einheiten aktiviert hat. Erst wenn **alle Einheiten** aktiviert worden sind, endet die Aktivierungsphase und die Aufräumphase beginnt.

✦ AUFRÄUMPHASE

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

- Alle Effekte, die „am Ende der Runde“ ausgelöst werden, werden abgehandelt.
- **Siegpunkte** werden gewertet (*je nach Spielmodus*).
- Es wird überprüft, ob jemand die **Siegbedingung** erfüllt (siehe *Siegbedingungen*, S. 26).
- Sämtliche **Aktivierungsmarker** werden von den Einheiten entfernt.
- Alle Figuren werden von der **Taktiktafel** entfernt.
- Sämtliche **Einflusseffekte** werden von den Einheiten entfernt.
- Die Spieler dürfen beliebig viele **Taktikkarten** von der Hand ablegen.
- Anschließend zieht jeder Spieler auf 3 Taktikkarten auf.
 - Jeder Spieler darf zu jeder Zeit höchstens 5 Taktikkarten auf der Hand haben. Falls ein Spieler Karten zieht und damit das Handkartenlimit überschreitet, muss er sofort so viele Karten ablegen, bis er nur noch 5 Handkarten hat.
 - Die Taktikdecks werden nicht erneuert, falls sie aufgebraucht sind. Falls ein Spieler jemals Karten ziehen soll, sein Deck jedoch nicht genügend Karten enthält, zieht er nur so viele Karten wie möglich.
- Der **Startspielermarker** wird an den Gegner weitergereicht.
- Der **Rundenmarker** rückt um 1 weiter.



EINHEITEN-TYPEN

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

KAMPFEINHEITEN

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



INFANTERIE



KAVALLERIE



MONSTER



KRIEGS-MASCHINE

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



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



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



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

- **Richtungspfeil:** Der Richtungspfeil auf einem Tableau gibt die Blickrichtung der Einheit an und dient als Ausgangspunkt für ihre Fernkampfangriffe.
- **Einzelne Figuren:** Diese stellen die Gesamt-Wunden dar, die eine Einheit erhalten kann, und werden entfernt, wenn die Einheit Schaden erleidet. Für gewöhnlich bedeutet 1 Figur auch 1 Wunde. Dies kann allerdings durch Sonderregeln und einige Fähigkeiten modifiziert werden (siehe *Wunden*, S. 22). Sobald die letzte Figur einer Einheit entfernt wird, ist die Einheit vernichtet und wird vom Schlachtfeld entfernt.
- **Sichtwinkel:** Anhand dieser Linien wird bestimmt, was eine Einheit sehen kann und was nicht. Außerdem legen sie fest, ob sich eine andere Einheit in ihrer Front, ihrer Flanke oder in ihrem Rücken befindet. Mehr dazu im Kapitel Sichtlinie (siehe S. 12).
- **Schlachtreihen:** Während die Figuren auf dem Tableau die allgemeine Gesundheit der Einheit darstellen, sind die verbleibenden Schlachtreihen ausschlaggebend für die meisten Spieleffekte. Jede Infanterie-Einheit besteht aus **3 Schlachtreihen**, während jede Kavallerie-Einheit über **2 Schlachtreihen** verfügt. Einzeleinheiten haben immer **eine einzige** Schlachtreihe.

Viele Effekte beziehen sich auf die **verbleibenden Schlachtreihen** einer Einheit. Eine Schlachtreihe ist erst verloren, sobald die letzte Figur aus ihr entfernt wird. Solange mindestens 1 Figur in der Schlachtreihe verbleibt, behält die Einheit die kompletten Vorteile für diese Schlachtreihe. Sobald Figuren aus Einheiten entfernt werden, entfernt man sie **immer** aus der hintersten verbleibenden Schlachtreihe von rechts nach links, und geht erst dann zur nächsten Schlachtreihe über, sobald alle Figuren aus der vorherigen vernichtet wurden.



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



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

• VORDERSEITEN VON KAMPFEINHEITENKARTEN

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

REICHWEITE
 Kurze Reichweite
 Lange Reichweite

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

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

ANGRIFF

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

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



NAME DER EINHEIT UND ZUGEHÖRIGKEIT
Dies ist der Name der Einheit (siehe nächste Seite).

HAUSWAPPEN
Die Fraktion, zu der die Einheit gehört.

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



INFANTERIE



KAVALLERIE



MONSTER



KRIEGSMASCHINE

FÄHIGKEITEN

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



NAHKAMPF-/FERNKAMPFANGRIFF: Die Fähigkeit ist mit dem Nahkampf- bzw. Fernkampfangriff der Einheit verknüpft.



BEFEHL: Befehle sind ein spezieller Typ von Fähigkeiten und können nur ein Mal pro Runde verwendet werden (siehe Befehle, S. 22).



ANGEBORENE FÄHIGKEITEN: Angeborene Fähigkeiten können nicht aufgehoben oder entfernt werden.

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

• RÜCKSEITEN VON KAMPFEINHEITENKARTEN

HAUSWAPPEN
Die Fraktion, zu der die Einheit gehört.



NAME DER EINHEIT UND ZUGEHÖRIGKEIT
Manchmal bezieht sich ein Effekt auf den Namen einer Einheit (wie zum Beispiel das Erhalten eines Bonusses, sobald man eine Kampfeinheit von Haus Umber zum Ziel bestimmt). Das bezieht sich auf den Namen der Einheit jener speziellen Kampfeinheit. Auf Verstärkungen hat das keinen Einfluss, außer es ist ausdrücklich angegeben. (Beispiel: Ein Effekt, der sich auf Haus Umber bezieht, hat keinen Einfluss auf eine Einheit mit der Verstärkung „Streiter von Haus Umber“. Es wird nur überprüft, ob die Kampfeinheit selbst zu Haus Umber gehört.)

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

EINHEITENTYP
Der Typ der Einheit (siehe vorherige Seite).

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



VERSTÄRKUNGEN

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

- Im Rahmen der Armeezusammenstellung (siehe S. 23) dürfen Verstärkungen für Kampfeinheiten gekauft werden. Sobald dies geschieht, wird die Verstärkung in die Einheit aufgenommen und gilt in allen Belangen als Teil dieser Einheit. Verstärkungen können unter keinen Umständen aus ihrer Einheit herausgelöst werden, es sei denn, ein Effekt besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Einzeleinheiten können **niemals** Verstärkungen haben.
- Für jede Einheit darf nur 1 Verstärkung gekauft werden.
- Eine Verstärkung kann nur in eine Einheit des gleichen **Einheitentyps** (*Infanterie, Kavallerie usw.*) aufgenommen werden.



INFANTERIE

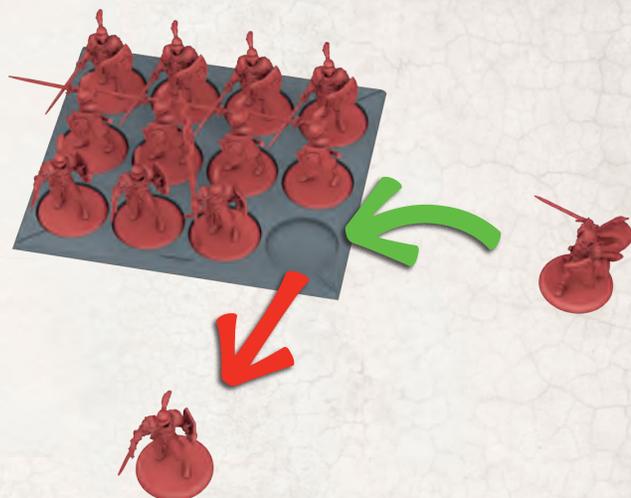


KAVALLERIE

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



Verstärkungskarten werden unter die Karte der verstärkten Kampfeinheit geschoben.



EINHEITENTYP

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



VORDERSEITE

NAME DER VERSTÄRKUNG

Dies ist der Name der Verstärkung.

FÄHIGKEITEN

Sämtliche Fähigkeiten der Verstärkung werden der verstärkten Einheit hinzugefügt und für alle Zwecke im Spiel so behandelt, als würden sie von dieser Kampfeinheit stammen. (Beispiel: Falls eine Kampfeinheit ihre Fähigkeiten verliert, verliert sie auch alle Fähigkeiten, die von Verstärkungen stammen.)

PUNKTEWERT

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

EINHEITENTYP

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



RÜCKSEITE

ZIVILE EINHEITEN

Zivile Einheiten stellen einflussreiche Personen dar, die fernab des Schlachtfeldes die Interessen ihrer Häuser vertreten. Ihre Figuren werden nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt, sondern agieren mit der **Taktiktafel**. Diese wird später im Detail erläutert (siehe *Zivile Einheiten und die Taktiktafel* S. 19).



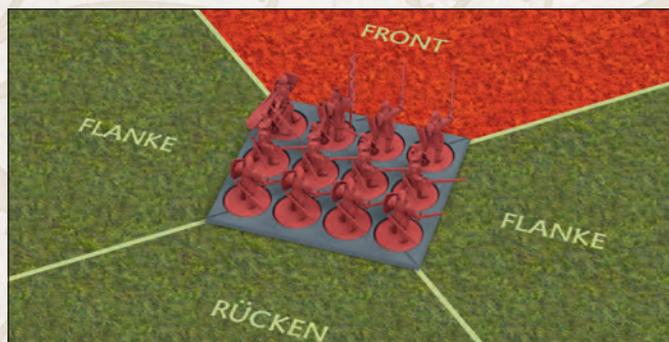
Zivile Einheiten sind durch dieses Symbol auf ihrer Einheitenkarte gekennzeichnet.



SICHTLINIE

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

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



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



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



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



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

Es ist wichtig, in welchem Sichtwinkel sich eine Einheit befindet, da es für Angriffe oder einen Ansturm in den Rücken oder die Flanken eines Feindes Boni gibt (siehe *Ansturm*, S. 16, und *Kampfboni*, S. 18).

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



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



AKTIONEN

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

- MANÖVER
- MARSCH
- RÜCKZUG
- ANGRIFF
- ANSTURM

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

• FREIE AKTIONEN •

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

• DREHEN UND ANDERE EINHEITEN •

Sobald sich eine Einheit dreht, darf sie um ihren eigenen Mittelpunkt rotiert werden, bis sie die gewünschte Blickrichtung erreicht hat. Dabei darf sie die Tableaus anderer Einheiten (*befreundeter sowie feindlicher*) ignorieren, solange sie Drehung nicht in Überschneidung mit einem anderen Tableau beendet. Drehen ist oftmals Teil von anderen Bewegungen. Während dieser Drehungen darf die Einheit ihre Drehung in Überschneidung mit Tableaus anderer befreundeter Einheiten beenden, solange sie die vollständige Bewegung nicht in Überschneidung mit dem Tableau einer anderen Einheit beendet.

• BEWEGUNG UND ANDERE EINHEITEN •

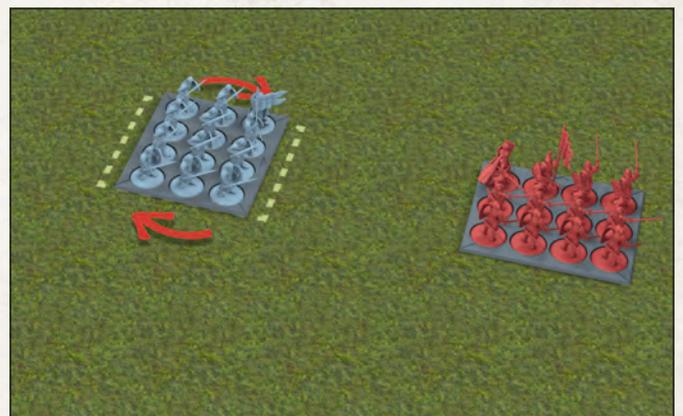
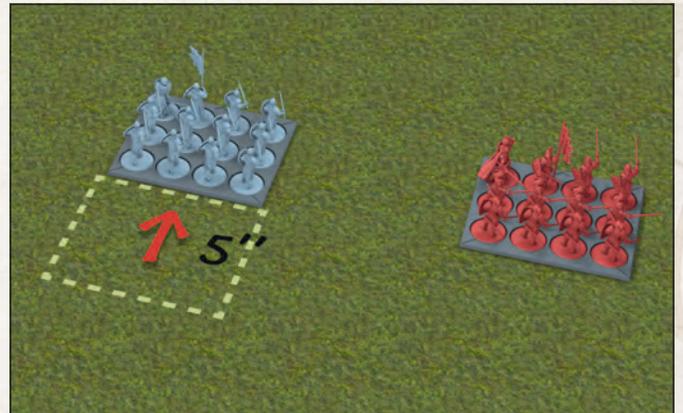
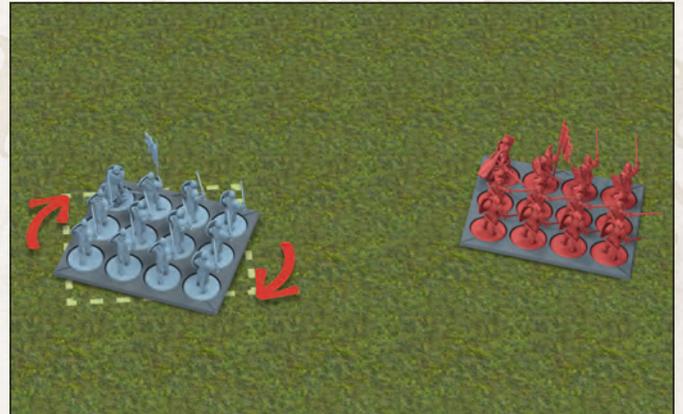
- Einheiten dürfen ihre Bewegung niemals innerhalb von 1 Zoll Entfernung zu einer feindlichen Einheit beenden, es sei denn, die Bewegung ist Teil eines Ansturms (*siehe Ansturm: Bewegungsweite auswürfeln und Angreifer bewegen, S. 16*).
- Solange sich eine Einheit bewegt, darf sie sich ungehindert über die Tableaus anderer befreundeter Einheiten bewegen (*allerdings darf sie ihre Bewegung nicht in Überschneidung beenden*).

✦ MANÖVER

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

Die Manöveraktion darf nicht im Nahkampf durchgeführt werden.

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



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

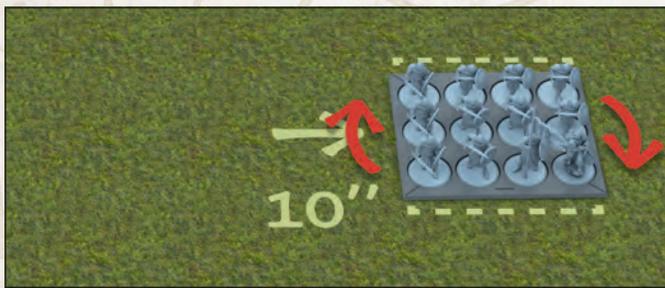
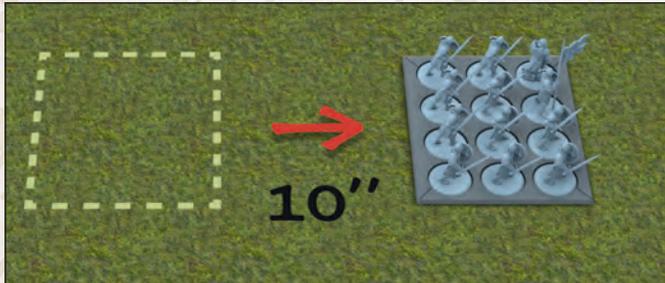


MARSCH

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

Eine Marschaktion darf nicht im Nahkampf durchgeführt werden.

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



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

RÜCKZUG

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

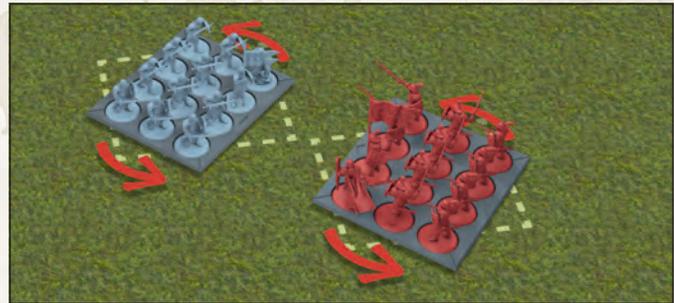
Eine Rückzugsaktion **darf nur** im Nahkampf mit einer feindlichen Einheit durchgeführt werden.

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

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



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



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

Achtung: Für einen Rückzug gelten alle normalen Bewegungsregeln. Es kann also zu Situationen kommen, in denen ein regelkonformer Rückzug nicht durchführbar ist (z. B. wenn eine Einheit von allen Seiten umzingelt ist oder wenn nicht hoch genug gewürfelt wurde, um außerhalb einer Entfernung von 1 Zoll zu einer feindlichen Einheit zu enden). In diesen Fällen bewegt sich die Einheit nicht und bleibt im Nahkampf.

ANGRIFF

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

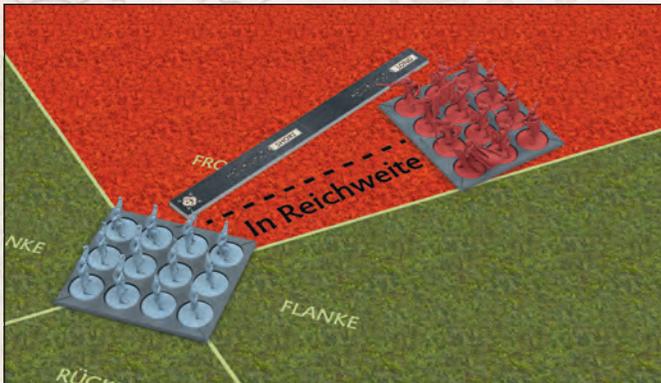
Sobald eine Kampfeinheit die Angriffsaktion auswählt, muss sie sich entscheiden, ob sie einen **Fernkampfangriff** oder einen **Nahkampfangriff** durchführen will. Für jede Angriffsart gelten spezielle Regeln:

• FERNKAMPFANGRIFF:

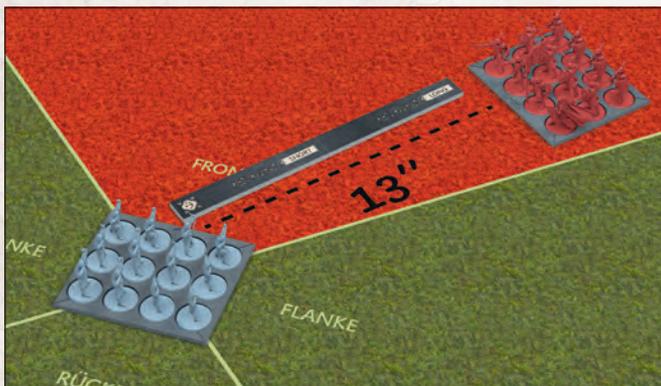
- Fernkampfangriffe **dürfen nicht** durchgeführt werden, solange die **angreifende Einheit im Nahkampf** ist.
- Um diese Option auswählen zu können, muss die Einheit über einen Fernkampfangriff verfügen und ein gültiges Ziel innerhalb ihrer maximalen Reichweite haben (inklusive nach einer Verschiebung, siehe unten).
- Sobald eine Einheit einen Fernkampfangriff durchführt, darf sie zunächst um bis zu 2 Zoll **verschoben** werden, solange sich am Ende der Verschiebung weiterhin ein gültiges Ziel innerhalb ihrer maximalen Reichweite und ihrer Sichtlinie befindet.
- Nach Abschluss der Verschiebung wählt die Einheit **1** feindliche Einheit aus, die in Sichtlinie und innerhalb der Reichweite ihres Fernkampfangriffs ist. Dann handelt es sich um einen Angriff gegen diesen Feind ab (siehe Angriffe abhandeln, S. 17).

• REICHWEITE ÜBERPRÜFEN •

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



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



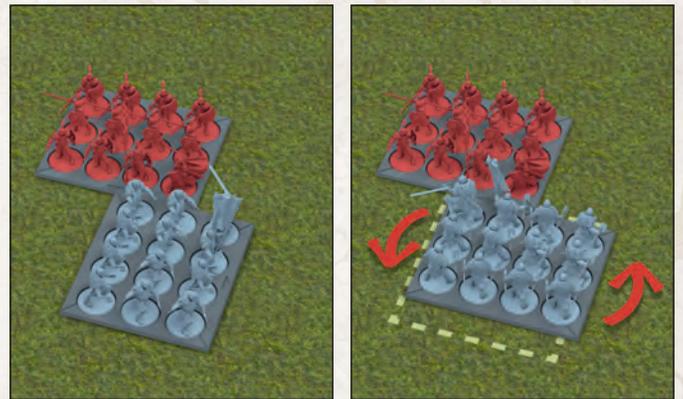
In diesem Beispiel sind die Gardisten von Haus Lennister nach der Verschiebung zwar im Frontwinkel der Bogenschützen von Haus Stark, allerdings sind sie außer Reichweite. Das heißt, dass die Bogenschützen sie nicht als Ziel für ihren Fernkampfangriff auswählen können

• IN EINEN NAHKAMPF SCHIESSEN •

Manchmal muss man zu drastischen Maßnahmen greifen. Einheiten dürfen ungehindert auf Feinde schießen, die mit befreundeten Einheiten im Nahkampf sind (vorausgesetzt, sie sind in Sichtlinie zu besagtem Feind). Allerdings zwingen sie dadurch alle befreundeten Einheiten, die mit der besagten feindlichen Einheit im Nahkampf sind, nach Abschluss des Angriffs eine Panikprobe abzulegen (siehe Panikproben, S. 18).

• NAHKAMPFANGRIFF:•

- Nahkampfangriffe **dürfen nur** durchgeführt werden, solange die angreifende Einheit im Nahkampf ist.
- Um diese Option auswählen zu können, **muss** die Einheit über einen Nahkampfangriff verfügen.
- Sobald eine Einheit einen Nahkampfangriff durchführt, darf sie, falls sie mit nur 1 feindlichen Einheit im Nahkampf ist, ihre Blickrichtung so verändern, dass sie frontal auf diesen Feind schaut (*für den Fall, dass er sich in ihrer Flanke oder ihrem Rücken befindet*). Einheiten, die von mehreren Seiten in einen Nahkampf verwickelt sind, dürfen ihre Blickrichtung **nicht** verändern. Der Feind hindert sie daran! Anschließend darf die Einheit entscheiden, ihr Tableau so zu verschieben, dass es zu 100% bündig am feindlichen Tableau anliegt, oder so, dass die beiden Tableaus zu 50% aneinander anliegen (*damit eine andere befreundete Einheit denselben Feind im gleichen Winkel in einen Nahkampf verwickeln kann*).
- Nach Abschluss dieser Bewegungen wählt die Einheit einen ihrer Nahkampfangriffe aus und handelt ihn gegen einen Feind ab, mit dem sie im Nahkampf ist (siehe Angriffe abhandeln, S. 17). **Achtung: Besagter Feind muss nicht** in Sichtlinie des Angreifers sein. Der Angreifer darf auf eine **beliebige** feindliche Einheit zielen, mit der er im Nahkampf ist!



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



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

ANSTURM

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

Die Ansturm-Aktion darf nicht im Nahkampf durchgeführt werden.

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

- Die feindliche Zieleinheit muss zu Beginn der Aktion in Sichtlinie des Angreifers sein.
- Im Sichtwinkel (siehe unten) der Zieleinheit muss genügend Platz für das Tableau des Angreifers sein, sodass mindestens 50% des Tableaus des Angreifers in Kontakt an das Ziel anliegen kann, ohne von einer anderen Einheit oder von Gelände versperrt zu sein.
- Der Feind muss innerhalb der maximal erreichbaren Bewegungsreichweite des Angreifers liegen (inklusive Würfelwurf; siehe unten). Es ist nicht erlaubt, einen Ansturm zu deklarieren, den man unmöglich abschließen kann.

Falls alle oben genannten Kriterien erfüllt sind, ist der Feind ein zulässiges Ziel für den Ansturm. Anschließend werden folgende Schritte der Reihe nach durchgeführt. (Beachte, dass alle Schritte (Drehen, den Angreifer bewegen, am Ziel anlegen usw.) Teil derselben Bewegung sind.)

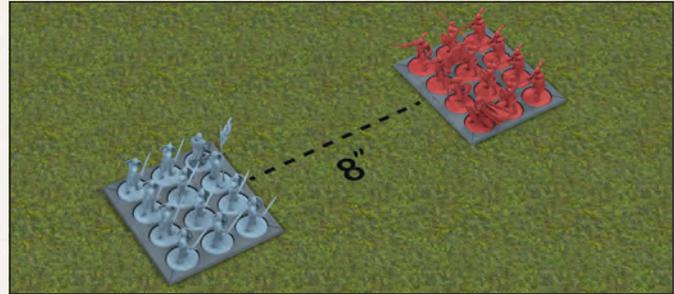
- **Sichtwinkel bestimmen:** Zuerst wird bestimmt, in welchem Sichtwinkel des Verteidigers der Angreifer ist (siehe Sichtlinie, S. 12). Falls der Ansturm erfolgreich ist, wird der Angreifer seine Bewegung in Kontakt mit dem Verteidiger beenden, und zwar in dem Sichtwinkel, in dem er die Aktion begonnen hat. Liegt das Tableau des Angreifers direkt auf einer Sichtwinkellinie des Verteidigers, so befindet er sich in dem Winkel, in dem der größere Teil seines Tableaus liegt. Falls die Sichtwinkellinie genau durch die Mitte des Tableaus führt, entscheidet der Angreifer, in welchem Winkel er sich befindet.
- **Angreifer drehen:** Anschließend darf sich der Angreifer in eine beliebige Blickrichtung drehen, solange die feindliche Zieleinheit nach Abschluss der Drehung immer noch in seiner Sichtlinie ist und er während der Bewegung potenziell in Kontakt mit dem Ziel kommt.
- **Bewegungsweite auswürfeln und Angreifer bewegen:** Als Nächstes würfelt der Angreifer einen W6. Das Ergebnis wird auf den Geschwindigkeitswert des Angreifers addiert und bildet die **gesamte Bewegungsweite des Ansturms**. Anschließend wird der Angreifer um die **gesamte Bewegungsweite des Ansturms** in gerader Linie vorwärts bewegt und hält nur an, falls er in Kontakt mit anderen Einheiten oder Geländeteilen kommt, über die er sich nicht bewegen kann (in diesem Fall hält er 1 Zoll vor der Einheit bzw. dem Geländeteil an). Falls er zu irgendeinem Zeitpunkt während dieser Bewegung in Kontakt mit dem Tableau der feindlichen Zieleinheit kommt, handelt es sich um einen **erfolgreichen Ansturm**. Gelingt dies aus irgendwelchen Gründen nicht (z. B. weil er zu niedrig gewürfelt hat), handelt es sich um einen **gescheiterten Ansturm** (siehe nächste Seite). Hat der Angreifer bei der Bewegungsweite eine 1 gewürfelt, handelt es sich zudem um einen **ungeordneten Ansturm** (siehe nächste Seite).
- **Tableau an den Feind anlegen:** Bei einem erfolgreichen Ansturm wird das Tableau des Angreifers an das der feindlichen Zieleinheit angelegt. Dabei wird das Tableau des Angreifers entweder so platziert, dass es

zu 50% oder zu 100% am Tableau des Verteidigers anliegt. Sollte dies nicht möglich sein, muss es so nah wie möglich an einen dieser beiden Werte angelegt werden. (Achtung: Damit der Ansturm gültig ist, muss der Angreifer in der Lage sein, mindestens zu 50% angelegt zu werden.)

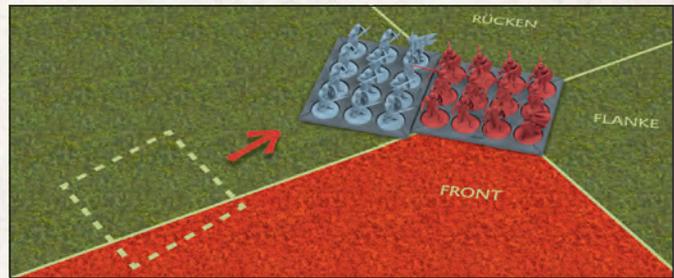
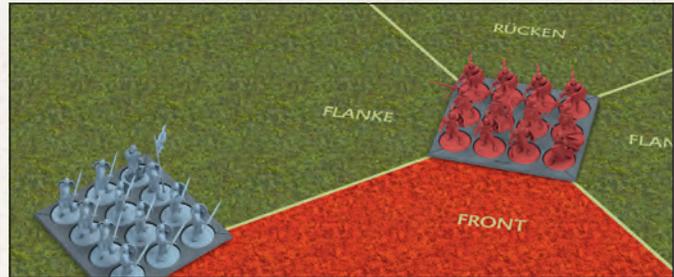
• MIT MEHREREN FEINDEN IM NAHKAMPF •

In manchen Fällen kann es vorkommen, dass ein Angreifer nach einem erfolgreichen Ansturm neben dem Ziel des Ansturms mit anderen Feinden in Kontakt gerät. In diesem Fall werden die Feinde so angelegt, dass sie sich zu 50% mit dem Angreifer im Nahkampf befinden (sie werden so wenig wie möglich bewegt). Sollten sie nicht zu 50% angelegt werden können, werden sie stattdessen von ihrem Besitzer 1 Zoll vom Angreifer wegbewegt. Sollte es zu einer Situation kommen, in der 1 Zoll nicht eingehalten werden kann, sollten sich alle Tableaus lediglich um die geringste Reichweite bewegen, die nötig ist, um nicht mehr im Nahkampf zu sein.

- **Nahkampfangriff durchführen:** Sobald Angreifer und Verteidiger ihre Endposition erreicht haben, führt der Angreifer einen Nahkampfangriff gegen den Verteidiger durch (siehe Nahkampfangriff, S. 15). Bei diesem Ansturm können beliebig viele Angriffswürfel neu gewürfelt werden (siehe Kampfboni, S. 18).



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



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

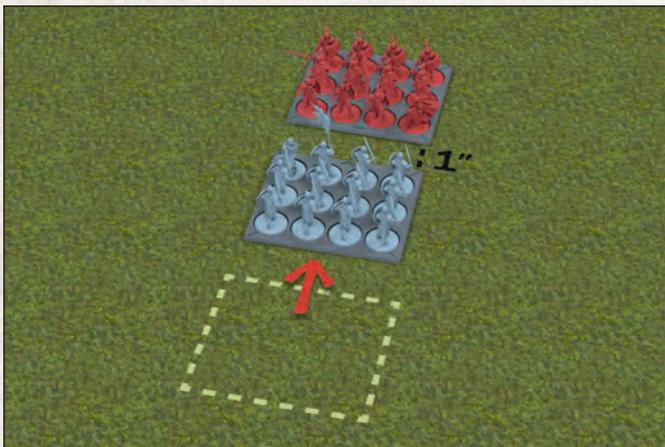
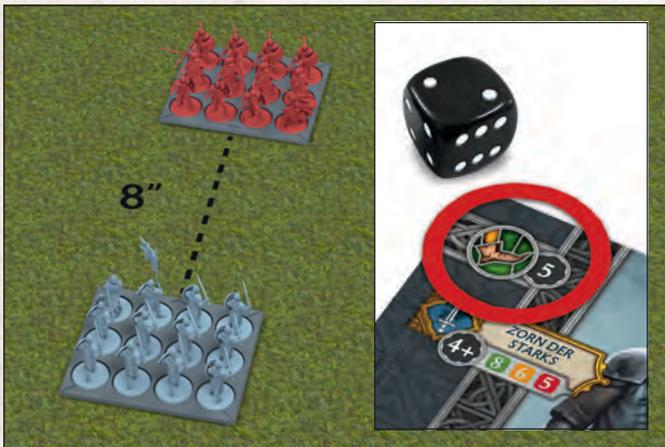
• UNGEORDNETER ANSTURM •

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

Falls der Angreifer beim Auswürfeln der Bewegungsweite für einen Ansturm eine 1 würfelt, kommt es zu einem ungeordneten Ansturm, d. h. er erhält nicht den **Bonus für Ansturm** (siehe *Kampfboni*, Seite 18) und darf für den Rest des Zuges keine **Taktikkarten** mehr spielen.

• GESCHEITERTER ANSTURM •

Viele Umstände können dazu führen, dass eine anstürmende Einheit ihre Bewegung nicht in Kontakt mit ihrem Ziel beendet. Meist liegt es daran, dass sie beim Auswürfeln der Bewegungsweite zu niedrig würfelt. In jedem Fall führt eine Ansturmbeziehung, die den Angreifer nicht in Kontakt mit seinem Ziel bringt, zu einem gescheiterten Ansturm. Der Angreifer muss eine **Panikprobe** ablegen (siehe *Panikproben*, S. 18) und anschließend seine Aktivierung sofort beenden.



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



ANGRIFFE ABHANDELN

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

- **Angriffswürfel bestimmen:** Bei jedem Angriff ist angegeben, wie viele Angriffswürfel man wirft. Dies wiederum ist abhängig von den verbleibenden Schlachtreihen der angreifenden Einheit.
- **Angriffswürfel werfen (Trefferwurf):** Jeder Wurf, der auf oder über dem Trefferwert des Angriffs liegt, ist ein **Treffer**. Dies wird Trefferwurf genannt. Jeder Wurf, der unter diesem Wert liegt, ist ein **Fehlschlag**. Eine gewürfelte 1 ist **immer** ein Fehlschlag, eine gewürfelte 6 ist **immer** ein Treffer, unabhängig von allen Modifikatoren.
- **Angriffswürfel neu werfen:** Falls ein Spieler Effekte hat, durch die Angriffswürfel neu geworfen werden können, geschieht dies nun. Stehen die Endergebnisse nach dem Neuwerfen fest, dürfen alle Effekte verwendet werden, die „nachdem die Angriffswürfel geworfen worden sind“ ausgelöst werden.
- **Verteidiger wirft Verteidigungswürfel:** Für jeden Treffer wirft der Verteidiger 1 Würfel. Jeder Wurf, der auf oder über seinem Verteidigungswert liegt, ist ein Erfolg und wehrt 1 Treffer des Angreifers ab. Eine gewürfelte 6 wehrt **immer** einen Treffer ab, unabhängig von allen Modifikatoren. Eine gewürfelte 1 hingegen ist immer ein Fehlschlag, unabhängig von allen Modifikatoren.
- **Verteidigungswürfel neu werfen:** Falls ein Spieler Effekte hat, durch die Verteidigungswürfel neu geworfen werden können, geschieht dies nun. Stehen die Endergebnisse nach dem Neuwerfen fest, dürfen alle Effekte verwendet werden, die „nachdem die Verteidigungswürfel geworfen worden sind“ ausgelöst werden.
- **Verteidiger erleidet Wunden:** Für jeden nicht abgewehrten Treffer erleidet der Verteidiger 1 Wunde. Sofern bei der Einheit nichts anderes angegeben ist, entfernt jede Wunde 1 Figur aus der Einheit des Verteidigers.
- **Verteidiger legt Panikprobe ab:** Nachdem Wunden zugefügt worden sind, legt der Verteidiger eine Panikprobe ab (siehe *Panikproben*, S. 18). Falls der Verteidiger durch den Angriff keine Wunden erlitten hat (*entweder weil er alle Treffer abgewehrt hat oder weil der Angreifer mit allen Würfeln verfehlt hat*), muss er nicht würfeln und besteht die Panikprobe automatisch. (Wichtig: Er wird trotzdem behandelt, als hätte er die Probe abgelegt, da diverse Fähigkeiten dadurch ausgelöst werden können.)
- **Angriff abgeschlossen:** Sobald diese Schritte durchgeführt worden sind, ist der Angriff abgeschlossen. Zu diesem Zeitpunkt dürfen alle Fähigkeiten/Effekte gespielt werden, die ausgelöst werden, „nachdem eine Einheit angegriffen worden ist“. Handelte es sich um einen Nahkampfangriff, darf der Angreifer nun **nachsetzen** (siehe unten).

• NACHSETZEN •

Falls es dem Angreifer gelingt, die verteidigende Einheit mit einem Nahkampfangriff (*inklusive Panikprobe*) komplett zu vernichten, kann er den Schwung ausnutzen und nachsetzen. Nachdem alle Fähigkeiten, Effekte und/oder Karten abgehandelt worden sind, die durch die Abhandlung des Angriffs ausgelöst werden (*inklusive dem Vernichten von Einheiten*), darf der Angreifer sofort 1 freie **Manöveraktion** durchführen (vorausgesetzt, er ist nicht im Nahkampf). Außerdem darf jede andere befreundete Einheit, die mit dem vernichteten Feind (*und nur mit diesem Feind*) im Nahkampf war, eine freie **Drehung** durchführen.

KAMPFBONI

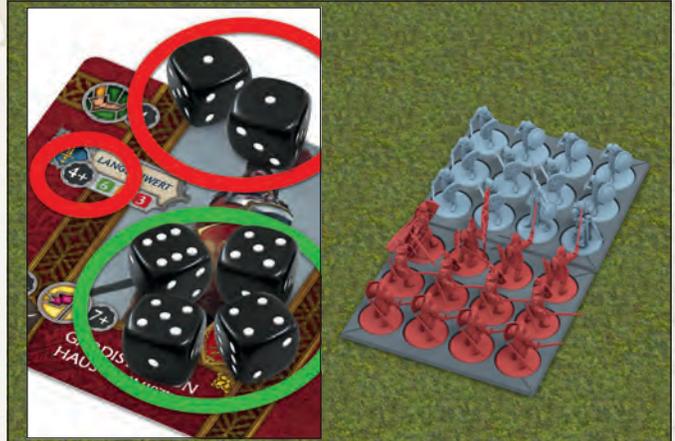
Einheiten können beim Angreifen diverse Boni erhalten, hauptsächlich wenn sie einen Ansturm durchführen oder wenn sie sich beim Angreifen in einem bestimmten Sichtwinkel des Ziels befinden:

- **BONUS FÜR ANSTURM:** Sobald eine Einheit im Rahmen einer Ansturm-Aktion einen Nahkampfangriff durchführt, darf sie alle Angriffswürfel dieses Angriffs neu werfen. Achtung! Viele Fähigkeiten und Effekte werden durch Anstürme ausgelöst. Der **Bonus für Ansturm** bezieht sich aber ausdrücklich nur auf das oben genannte Neuwürfeln.
- **BONUS FÜR FLANKENANGRIFFE:** Sobald eine Einheit einen Nah- oder Fernkampfangriff gegen einen Feind durchführt, in dessen Flankenwinkel sie sich befindet, erleidet dieser Feind einen Malus von -1 auf seine Verteidigungswürfe sowie einen Malus von -1 auf das Ergebnis von Panikproben.
- **BONUS FÜR ANGRIFFE IN DEN RÜCKEN:** Sobald eine Einheit einen Nah- oder Fernkampfangriff gegen einen Feind durchführt, in dessen Rückenwinkel sie sich befindet, erleidet dieser Feind einen Malus von -2 auf seine Verteidigungswürfe sowie einen Malus von -2 auf das Ergebnis von Panikproben.



BEISPIEL: Die gleichen Geschworenen Schwerter wurden soeben angegriffen und müssen aufgrund des Angriffs eine Panikprobe ablegen. Sie werfen 2W6 und den W3. Die Summe der beiden W6 ist 4. Das ist 2 Punkte unter ihrem Moralwert, was bedeutet, dass sie die Probe nicht bestanden haben. Sie erleiden das Ergebnis des W3 als Wunden, hier also 1 Wunde.

ANGRIFFSBEISPIEL:



MORALPROBEN UND PANIK

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



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

PANIKPROBEN

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

Sobald eine Einheit eine Panikprobe ablegt, wirft sie 2W6 und den W3 und vergleicht das Ergebnis der beiden W6 mit ihrem Moralwert, wie oben erläutert. Falls sie die Probe besteht, passiert nichts.

Scheitert sie jedoch, erleidet sie **das Ergebnis des W3 als Wunden** (kein Verteidigungswurf möglich!). Falls eine Fähigkeit oder ein Effekt das Neuwerfen von Würfeln während einer Panikprobe erlaubt, **schließt das auch den W3 mit ein**.



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

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



Als Nächstes müssen die Geschworenen Schwerver eine Panikprobe ablegen. Sie werfen zwei Würfel und erzielen **4** und **6+**, insgesamt also 4. Diese Summe vergleichen sie mit ihrem Moralwert, der 6+ beträgt. Leider sind sie um 2 Punkte an ihrer Panikprobe gescheitert und erleiden somit 1W3 Wunden (in diesem Fall 1). Die Einheit hat durch den Angriff also insgesamt 3 Figuren verloren.



ZIVILE EINHEITEN UND DIE TAKTIKTAFEL



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

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

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



❖ AKTIONEN VON ZIVILEN EINHEITEN

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

Alternativ kann sich eine zivile Einheit dafür entscheiden, während ihrer Aktivierung überhaupt keine Aktion durchzuführen (*obwohl dies nur selten von Vorteil ist*).



• DIE TAFEL IST VOLL •

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

• EINFLUSS •

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

- Eine Einheit darf nur 1 befreundeten und 1 feindlichen Einfluss-effekt gleichzeitig auf sich haben.
- Angelegte zivile Einheitenkarten sind **keine Verstärkungskarten**.
- Während der Aufräumphase werden alle Einflüsseffekte von Einheiten entfernt.
- Falls ein Effekt dazu führt, dass eine Kampfeinheit alle Fähigkeiten verliert, sind Einfluss-Fähigkeiten davon nicht betroffen, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes angegeben.



HEERFÜHRER UND DAS TAKTIKDECK

❖ HEERFÜHRER DER ARMEE

An der Spitze jeder Armee steht eine mächtige Person, der **Heerführer**. Er wird im Rahmen der Armeezusammenstellung gewählt (*siehe S. 23*) und entscheidet über die Strategie seiner Armee auf dem Schlachtfeld.

- **Heerführer** erkennt man an dem gleichnamigen Schlüsselwort auf ihrer Einheitenkarte und an dem (H), das sie als Punktekosten haben.
- Normalerweise sind Heerführer **Verstärkungen**. In seltenen Fällen können sie auch eine andere Funktion haben. Dies ist auf ihrer jeweiligen Einheitenkarte vermerkt.
- Heerführer funktionieren wie jede andere Einheit ihres Typs (*Verstärkung, zivile Einheit usw.*). Die einzige Ausnahme ist, dass sie zudem noch Karten zum **Taktikdeck** ihres Spielers hinzufügen (*siehe nächste Seite*).
- Heerführer kosten keine Punkte (*siehe Armeezusammenstellung, S. 23*)



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

❖ TAKTIKDECK

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

Jede Taktikkarte enthält folgende Angaben:

NAME

Dies ist der Name der Taktikkarte.



AUSLÖSER

Ganz oben auf der Karte steht ein spezifischer Auslöser, der angibt, wann die Karte gespielt werden kann. Auslöser beziehen sich auf bestimmte Spielereignisse und Schritte, **nicht** auf die besondere Formulierung einer Karte oder eines Effekts. Die Einheit (falls vorhanden), die die Taktikkarte auslöst, ist das Ziel jener Taktikkarte, aber es kann vorkommen, dass ihr Effekt weitere Ziele betrifft.

EFFEKT

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

Jedes Taktikdeck besteht aus **7 verschiedenen Fraktions-Taktikkarten**, festgelegt durch die gewählte Fraktion, und **3 verschiedenen Heerführer-Taktikkarten**, festgelegt durch den Heerführer der Armee. Jede Karte ist in doppelter Ausfertigung enthalten und bildet so ein **Taktikdeck aus 20 Karten**. Zu Spielbeginn hat man 3 Taktikkarten auf der Hand. Weitere zieht man im Verlauf der Partie (siehe *Armeezusammenstellung*, S. 23, und *Die Spielrunde*, S. 6).

❖ TAKTIKKARTEN SPIELEN

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

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

❖ SONSTIGE REGELN

❖ PROBEMESSUNGEN

Distanzen dürfen jederzeit abgemessen werden, egal aus welchem Grund.

❖ TIMING-KONFLIKTE:

BEFEHLE UND TAKTIKKARTEN

Manchmal verfügt ein Spieler über mehrere **Taktikkarten** und/oder **Befehl-Fähigkeiten** mit demselben Auslöser (z. B. „Sobald eine befreundete Einheit angreift“ oder „Zu Beginn der Runde“). In solchen Fällen darf er immer nur 1 Befehl oder Taktikkarte auf Basis dieses Auslösers verwenden.

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

❖ GLEICHZEITIGE EFFEKTE

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

- Falls alle Effekte vom selben Spieler kontrolliert werden, darf dieser entscheiden, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.
- Falls die Effekte von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden, hat der **aktive Spieler** (der gerade am Zug ist) als Erster die Gelegenheit, seinen Effekt auszulösen. Entscheidet er sich gegen das Aktivieren eines Effekts, erhält sein Gegner die Gelegenheit zum Aktivieren von Effekten. **Hat der aktive Spieler gepasst, darf er nicht mit einem eigenen Effekt auf den des Gegners reagieren.** Diese Gelegenheit hat er bereits verstreichen lassen!
- Haben die Spieler einmal die Effekte deklariert, die sie auslösen möchten, werden die gewählten Effekte abgehandelt. Der Spieler, der gerade am Zug ist, beginnt damit, seine Effekte abzuhandeln, gefolgt von seinem Gegner.

BEISPIEL 1: Spieler A ist am Zug und hat eine Taktikkarte mit dem Auslöser „Sobald eine befreundete Einheit angreift“ auf der Hand. Spielerin B besitzt eine Taktikkarte mit dem Auslöser „Sobald eine feindliche Einheit angreift“. Zuerst muss Spieler A entscheiden, ob er seine Karte verwenden will. Spielerin B kann abwarten, was er tut, und danach entscheiden, ob sie ihre Karte verwenden will.

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

NEU WÜRFELN

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

- Ein Würfel darf von jedem Spieler nur ein Mal neu gewürfelt werden.
- Falls beide Spieler einen Effekt haben, der das Neuwürfeln eines Würfels zur Folge hat, deklariert der **aktive Spieler** zuerst seine Effekte und nutzt sie. Sobald die neuen Ergebnisse erzeugt wurden, kann der Gegner wählen, ob er ebenfalls Effekte nutzen möchte, die ein Neuwürfeln zur Folge haben.
- Alle vorherigen Würfelergebnisse verfallen und haben keinerlei Auswirkungen auf das Spielgeschehen. Sie werden vollständig durch das neue Würfelergebnis ersetzt.

KUMULATIVE FÄHIGKEITEN UND DER VERLUST VON FÄHIGKEITEN

Es kann passieren, dass eine Einheit eine Fähigkeit erlangt, die sie bereits hat, beispielsweise wenn eine Taktikkarte, die **Spaltschlag** gewährt, auf eine Einheit gespielt wird, die Spaltschlag bereits besitzt. Effekte und Fähigkeiten mit gleichen Namen sind **nicht kumulativ**. Es gibt jedoch Fähigkeiten mit ähnlichen Effekten, aber unterschiedlichen Namen. In diesen Fällen **sind** die Effekte **kumulativ**.

Es kann auch passieren, dass eine Fähigkeit oder ein Effekt eine Fähigkeit von einer Einheit entfernt. Wenn dies passiert, verliert die Einheit die Effekte aller **nicht-angeborenen Fähigkeiten**, die auf der Karte aufgedruckt sind, und auch alle Fähigkeiten von **Verstärkungen**, die an die Einheit angelegt sind. **Das Entfernen von Fähigkeiten einer Einheit hat keine Auswirkung auf Fähigkeiten/Effekte, welche die Einheit aus anderen Quellen als den oben genannten erhalten hat, es sei denn, dies ist ausdrücklich anders angegeben.**

WUNDEN

Manche Einheiten haben **Angeborene Fähigkeiten**, die besagen, dass jede Figur der Einheit mehrere Wunden erleiden kann (*siehe Angeborene Fähigkeiten*, S. 8). Sobald eine solche Einheit Wunden erleidet, werden sie wie gewohnt verteilt, wobei eine Figur erst dann entfernt wird, wenn sie die angegebene Anzahl an Wunden erlitten hat. Wunden **können nicht** über mehrere Figuren der Einheit verteilt werden. Es müssen immer ganze Figuren entfernt werden.

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

BEFEHLE

Befehle sind mächtige Fähigkeiten, die nur ein Mal pro Runde aktiviert werden dürfen. Jede Befehl-Fähigkeit nennt einen spezifischen Auslöser, der besagt, wann die Fähigkeit aktiviert werden kann. Wichtig ist, dass die Auslöser auf Ereignisse und Schritte des Spielgeschehens beruhen und nicht auf der genauen Formulierung des Auslösers.

Die Einheit mit dem Befehl ist das Ziel jenes Befehls (*falls vorhanden*), aber es kann vorkommen, dass sein Effekt weitere Ziele betrifft.

ZUSTANDSMARKER

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

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



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



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



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

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

WÜRFELWURF- UND ANGRIFFSWÜRFELMODIFIKATOREN

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

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

BEISPIEL: Eine Einheit mit einem Moralwert von 6+ muss eine Panikprobe ablegen und erhält dafür einen Malus von -4 auf das Ergebnis. Sie würfelt eine  und . Das Ergebnis wäre also 0, da die Gesamtsumme nicht unter 0 gesenkt werden kann.

Manchmal muss eine Einheit aufgrund einer Fähigkeit oder eines Effekts ihren höchsten Angriffswürfelwert oder ihren niedrigsten Angriffswürfelwert verwenden. Fall beide Effekte dieselbe Einheit betreffen, verwendet sie ihren **niedrigsten Angriffswürfelwert**.



ARMEE- ZUSAMMENSTELLUNG

• BESTIMMUNG DER SPIELGRÖSSE

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

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

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

• AUSWAHL DER FRAKTION

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

• AUSWAHL DES HEERFÜHRERS

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



• NEUTRALE EINHEITEN •



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

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

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

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

• ZUSAMMENSTELLUNG DES TAKTIKDECKS

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

• EINHEITEN/VERSTÄRKUNGEN HINZUFÜGEN

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

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



REGELN FÜR MEHRSPIELER

❖ TEAM GEGEN TEAM

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

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



❖ JEDER GEGEN JEDEN

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

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



GELÄNDE

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

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

❖ GELÄNDE-SCHLÜSSELWÖRTER

Es folgt eine Auflistung der gängigsten Schlüsselwörter von Geländeteilen:

- **BEFESTIGT:** Falls sich der Angreifer beim Durchführen eines Ansturms auf oder über dieses Geländeteil bewegt, erhält der Verteidiger +1 auf seine Verteidigungswürfe gegen diesen Angriff.
- **DECKUNG:** Sobald die Sichtlinie bei einem Fernkampf gezogen wird, darf sie nicht von Einheiten durch dieses Geländeteil gezogen werden, die sich nicht auf diesem Geländeteil befinden.
- **EINSCHRÄNKEND:** Falls sich der Angreifer beim Durchführen eines Ansturms auf oder über dieses Geländeteil bewegt, verliert er seinen Ansturm-Bonus.
- **ERHÖHT:** Einheiten auf diesem Geländeteil dürfen beim Durchführen von Fernkampfangriffen versperrende Einheiten und Gelände ignorieren.
- **GEFÄHRLICH:** Einheiten, die Aktionen durchführen, solange sie sich auf diesem Gelände befinden, erleiden 1W3+1 Wunden, bevor sie jene Aktion abhandeln. Einheiten, die sich auf dieses Geländeteil bewegen, erleiden 1W3+1 Wunden (*eine Einheit kann nur ein Mal während eines Ansturms Schaden erleiden*).
- **INSPIRIEREND:** Solange sich eine Einheit in **Kurzer Reichweite** zu diesem Geländeteil befindet, erhält sie +1 auf das Ergebnis von Moralproben.
- **SCHRECKLICH:** Solange sich eine Einheit in **Kurzer Reichweite** zu diesem Geländeteil befindet, erhält sie -1 auf das Ergebnis von Moralproben.
- **UNPASSIERBAR:** Einheiten dürfen sich über dieses Geländeteil drehen, aber sich ansonsten niemals auf oder über dieses Geländeteil bewegen oder ihre Bewegung überlappend darauf beenden.
- **UNWEGSAM:** Einheiten müssen von allen Bewegungen, die auf dieses Geländeteil, von ihm herunter oder durch es hindurch führen, 1 Zoll abziehen.
- **VERSPERRT SICHTLINIE:** Einheiten, die sich nicht auf diesem Geländeteil befinden, können keine Sichtlinie durch dieses Geländeteil ziehen.
- **ZERSTÖRBAR:** Solange sich eine Einheit innerhalb von 1 Zoll zu diesem Geländeteil befindet, darf sie einen Nahkampfangriff gegen dieses Geländeteil durchführen, wodurch es automatisch aus dem Spiel entfernt wird.

GELÄNDEBEISPIELE

• WALD

Deckung, Befestigt



• LEICHENHAUFEN

Einschränkend, Schrecklich



• MOOR

Einschränkend, Unwegsam



• PFÄHLE

Gefährlich, Zerstörbar



• NIEDRIGE MAUER / ZERTRÜMMERTE MAUER

Zerstörbar, Befestigt, Einschränkend



• HECKE

Deckung, Zerstörbar, Unwegsam



• WEHRHOLZBAUM

Inspirierend



• PALISADE

Versperrt Sichtlinie, Zerstörbar, Unpassierbar





SPIELMODI, SIEGBEDINGUNGEN & SCHLACHTFELD

✦ ÜBERBLICK ÜBER DIE SPIELMODI

Jede Partie von *A Song of Ice and Fire* wird in einem von zehn Spielmodi gespielt. Diese bieten unterschiedliche Siegmöglichkeiten sowie individuelle Regeln, die das Spielerlebnis verändern.

- **Spiel um Throne:** Die Armeen kämpfen um verschiedene Zielobjekte auf dem Schlachtfeld, von denen jedes eine einzigartige Kraft verleiht.
- **Kampf der Könige:** Die Armeen kämpfen um drei Zielobjekte auf dem Schlachtfeld, die den Heerführern besondere Fähigkeiten verleihen.
- **Spiel um Throne:** Die Armeen kämpfen um verschiedene Zielobjekte auf dem Schlachtfeld, von denen jedes eine einzigartige Kraft verleiht.
- **Ein Tanz mit Drachen:** Die Einheiten kämpfen um drei Zielobjekte auf dem Schlachtfeld.
- **Winde des Winters:** Beide Armeen ziehen in die Schlacht, um Geheimaufträge zu erfüllen, von denen der Feind nichts weiß.
- **Geschliffen und bereit:** Die Spieler konkurrieren um die Kontrolle der Zielobjekte, während sie einem Pfeilhagel ausgesetzt sind.
- **Feuer und Blut:** Der Tod der markierten Einheiten bringt den Spielern Ruhm.
- **Hier stehen wir:** Sowohl Kampfeinheiten als auch zivile Einheiten kämpfen um die Kontrolle verschiedener Gebiete auf dem Schlachtfeld.
- **Dunkle Schwingen, Dunkle Worte:** Beide Spieler wetteifern um mehrere gemeinsame Aufträge.

✦ SIEGBEDINGUNGEN

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

Folgende Regeln gelten für alle Spielmodi:

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

- Hat ein Spieler keine Kampfeinheiten mehr auf dem Schlachtfeld, scheidet er aus dem Spiel aus. Bei 2-Spieler-Partien bedeutet das, dass sein Gegner sofort unabhängig von seinen Siegpunkten den Sieg erringt.

• SIEG DURCH KAMPF •

Jeder Spielmodus bietet eigene Möglichkeiten für das Erlangen von Siegpunkten. Zusätzlich erlangt man **1 Siegpunkt**, sobald man eine feindliche Kampfeinheit vernichtet. Wird eine Einheit durch einen Effekt vernichtet, der von ihrem eigenen Besitzer ausgeht, oder durch einen Effekt, der von keinem Spieler kontrolliert wird, so erlangt jeder Gegner 1 Siegpunkt.

✦ AUFBAU DES SCHLACHTFELDES

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

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

- **Aufstellungszonen markieren:** Bevor es weitergeht, sollte man gemäß dem verwendeten Spielmodus die Aufstellungszonen markieren, da sich diese auf den Rest des Aufbaus auswirken können.
- **Zielobjekt-Marker platzieren:** Für manche Spielmodi müssen Zielobjekt-Marker auf dem Schlachtfeld platziert werden. Näheres dazu ist beim jeweiligen Spielmodus angegeben. Geländeteile mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** dürfen nie auf diesen Zielobjekt-Markern platziert werden.
- **Gelände platzieren:** Es gibt zwei Methoden, um das Gelände auszuwählen:
 - **Von den Spielern gewählt:** Beide Spieler werfen einen Würfel (bei Gleichstand wird neu gewürfelt). Wer das höhere Ergebnis erzielt, wählt 1 Geländeteil aus dem Vorrat aus und platziert es irgendwo auf dem Schlachtfeld, außerhalb einer Aufstellungszone und in einer Entfernung von mindestens 6 Zoll (*Kurze Reichweite*) zu allen anderen Geländeteilen. Anschließend tut der Gegner dasselbe. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis 4 Geländeteile platziert sind. *(Sie können sich auch darauf einigen, mehr als 4 Teile zu verwenden, falls sie auf einer größeren Fläche spielen oder eine höhere Geländedichte wünschen.)*
 - **Zufällige Auswahl:** Anstatt die Geländeteile einzeln auszuwählen, kann die Anzahl und Auswahl der Geländeteile auch zufällig generiert werden. Dafür wird zuerst 1W3 geworfen, um festzulegen, wie viele Geländeteile in dieser Partie platziert werden. Zum Ergebnis des Wurfs wird dann +2 dazu gezählt. Sobald die Anzahl festgelegt wurde, müssen die Spieler abwechselnd für jedes Geländeteil 2W6 werfen, um die Art des Geländeteils zu bestimmen. Anschließend platzieren die Spieler die Geländeteile so, wie im vorigen Schritt beschrieben.

[2-3]: Leichenhaufen	[8]: Mauer
[4]: Moor	[9]: Pfähle
[5]: Palisade	[10]: Wald
[6]: Hecke	[11-12]: Wehrholzbaum
[7]: Wahl des Spielers	

✦ AUFSTELLUNG

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

✦ SPIELBEGINN

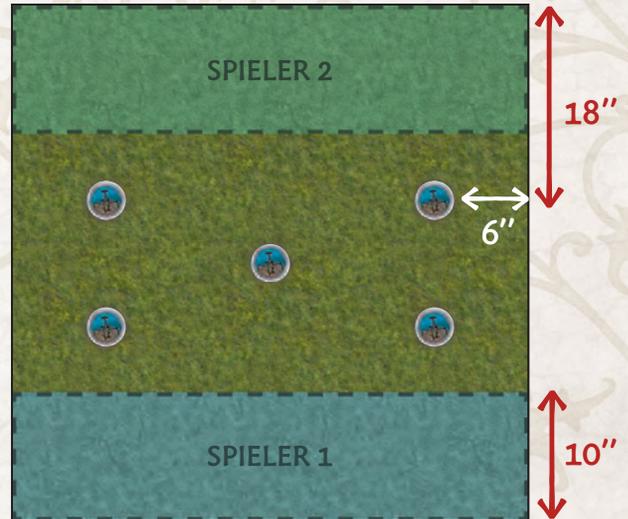
- Nach der Aufstellung aller Kampfeinheiten zieht jeder Spieler 3 Karten von seinem Taktikdeck.
- Der Spieler, der sich seine Aufstellungszone **nicht** ausgesucht hat, entscheidet, wer **Startspieler** wird, und die erste Spielrunde beginnt.



SPIELMODI

✦ SPIEL UM THRONE

Aufstellung: 10 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.



Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Tischmitte platziert. Anschließend werden die 4 zusätzlichen Zielobjekt-Marker wie oben gezeigt platziert: 18 Zoll von der äußeren Aufstellungskante und 6 Zoll von den beiden seitlichen Schlachtfeldrändern entfernt.

Sonderregeln (Zielobjekte)

- Vor der Aufstellung der Armeen wird je 1 zufällige **Zielkarte** pro Zielobjekt-Marker vom Stapel gezogen und offen neben jedes Zielobjekt gelegt. Auf ihr steht, welche Fähigkeiten der Marker in dieser Partie hat.
- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ihr Tableau den Zielobjekt-Marker **komplett** überlappt, **beansprucht** diesen Marker.
- Eine Einheit **kontrolliert** solange einen Marker, wie sie nicht im Nahkampf mit einer feindlichen Kampfeinheit ist, die mehr verbleibende **Schlachtreihen** hat als sie selbst. Sobald dies der Fall sein sollte, kontrolliert die Einheit den Marker augenblicklich nicht mehr.
- **Einzeleinheiten** zählen beim Kontrollieren und Beanspruchen von Markern, als hätten sie genauso viele Schlachtreihen wie sie noch verbleibende **Wunden** haben.
- Marker, die nicht komplett von einem Einheiten-Tableau überlappt sind, werden von keiner Einheit beansprucht oder kontrolliert.

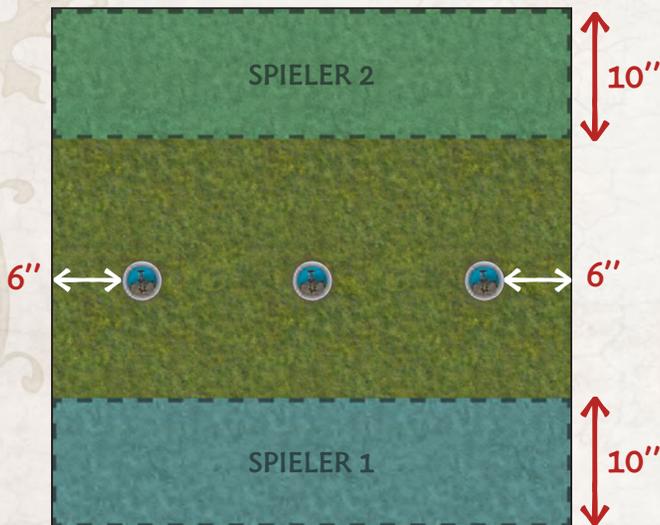
Sonderwertung

- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde 1 **Siegpunkt** für jeden Zielobjekt-Marker, den sie kontrollieren.
- Vom **Heerführer** kontrollierte Zielobjekt-Marker gewähren zusätzlich +1 Siegpunkt.



✦ KAMPF DER KÖNIGE

Aufstellung: 10 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.



Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Tischmitte platziert.
- Je 1 Zielobjekt-Marker wird 6 Zoll von den beiden seitlichen Schlachtfeldrändern entfernt wie oben gezeigt platziert.

Sonderregeln (Heerführer)

- Die Zielkarten 6–10 werden benötigt.
- Vor der Aufstellung der Armeen wählt der Spieler, der nicht Startspieler ist, eine dieser Zielkarten aus. Das wird solange abwechselnd fortgeführt, bis jeder Spieler 2 Zielkarten hat.

- Zu Beginn seines Zuges darf der Spieler 1 dieser Karten auswählen. Bis zum Ende der Runde erhält die Einheit seines Heerführers den Effekt, der auf der Karte beschrieben ist. Jeder Effekt darf nur ein Mal in der Partie verwendet werden.
- Zu Beginn jeder Runde, bevor die Zielkarten ausgewählt werden, darf beginnend beim Startspieler jeder die Einheit seines Heerführers innerhalb einer befreundeten Aufstellungszone oder innerhalb 6 Zoll von einer beliebigen seitlichen Kante vollständig wieder aufstellen, falls diese vernichtet wurde.

Sonderregeln (Zielobjekte)

- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ihr Tableau den Zielobjekt-Marker **komplett** überlappt, **beansprucht** diesen Marker.
- Eine Einheit **kontrolliert** solange einen Marker, wie sie nicht im Nahkampf mit einer feindlichen Kampfeinheit ist, die mehr verbleibende **Schlachtreihen** hat als sie selbst. Sobald dies der Fall sein sollte, kontrolliert die Einheit den Marker augenblicklich nicht mehr.
- **Einzeleinheiten** zählen beim Kontrollieren und Beanspruchen von Markern, als hätten sie genauso viele Schlachtreihen wie sie noch verbleibende **Wunden** haben.
- Marker, die nicht komplett von einem Einheiten-Tableau überlappt sind, werden von keiner Einheit beansprucht oder kontrolliert.

Sonderwertung

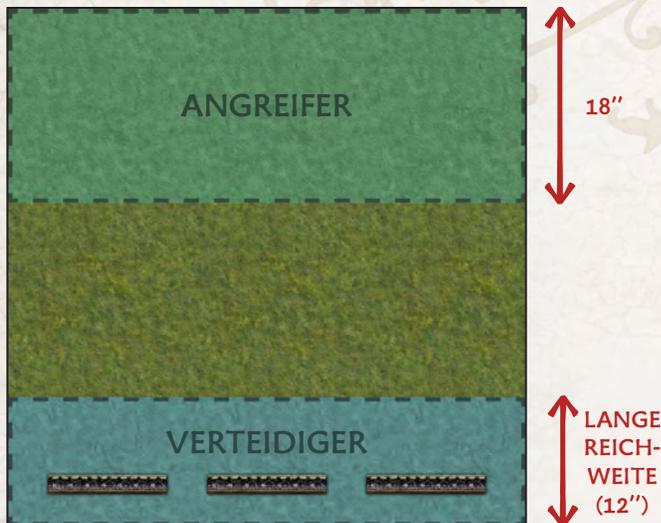
- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde 1 **Siegpunkt** für jeden Zielobjekt-Marker, den sie kontrollieren.
- Vom **Heerführer** kontrollierte Zielobjekt-Marker gewähren zusätzlich +1 Siegpunkt.
- Ein Spieler erhält jedes Mal 1 Siegpunkt, sobald die Einheit seines Heerführers eine feindliche Einheit mit einer Fähigkeit oder einem Angriff vernichtet.
- Sobald ein Spieler zum ersten Mal den feindlichen Heerführer vernichtet, erhält er +2 Siegpunkte.

STURM DER SCHWERTER

DIESER SPIELMODUS WIRD NICHT IN TURNIEREN VERWENDET.

Aufstellung:

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



Aufbau

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

Besondere Siegbedingungen

- Der Angreifer gewinnt wie gewohnt durch das Ansammeln von Siegpunkten.
- Der Verteidiger hingegen erlangt keine Siegpunkte, sondern gewinnt automatisch, wenn es dem Angreifer bis zum Ende von **Runde 6** nicht gelungen ist, den Sieg zu erringen.



Sonderregeln (Angreifer + Verteidiger)

- Zu Spielbeginn, noch vor der Aufstellung, zieht jeder Spieler 3 zufällige Karten von seinem jeweiligen **Belagerungsstapel**. Dies sind die Belagerungskarten, die in dieser Partie zur Verfügung stehen. Auf jeder Belagerungskarte stehen deren Effekte und ein Zeitpunkt, zu dem die Karte gespielt wird.

Sonderregeln (Angreifer)

- Zu Beginn jeder Runde darf der Angreifer alle zuvor vernichteten befreundeten Kampfeinheiten neu aufstellen, indem er sie irgendwo in seiner Aufstellungszone platziert. **Charaktere** werden dauerhaft vernichtet und nicht neu aufgestellt (*falls möglich, werden sie durch normale Figuren ihrer ehemaligen Einheit ersetzt*).

Sonderregeln (Verteidiger)

- Der Verteidiger hat bei Spielbeginn noch nicht alle Kampfeinheiten im Spiel. Er muss die Hälfte seiner Kampfeinheiten (*aufgerundet*) in seiner **Reserve** platzieren. Die restlichen werden wie gewohnt aufgestellt. Ab Runde 3 darf der Verteidiger beliebig viele Einheiten aus seiner Reserve aufstellen. Zu Beginn ihrer Aktivierung stellt er sie vollständig innerhalb **Kurzer Reichweite** zu einem beliebigen Seitenrand des Schlachtfeldes auf. Dies verbraucht nicht ihre Aktion für die Runde.

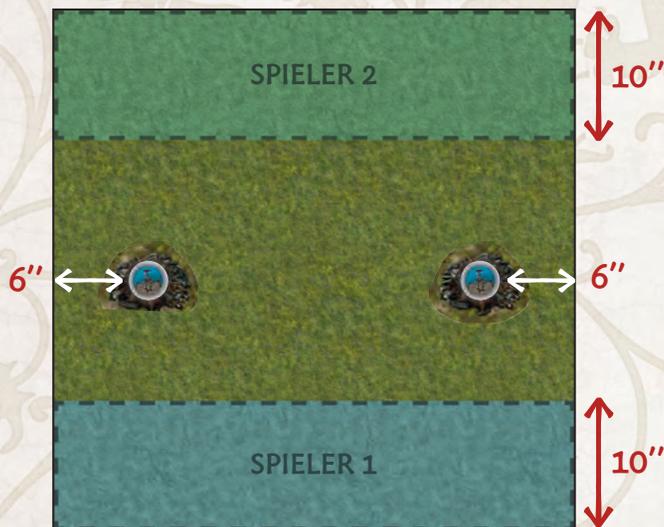
Sonderregeln (Burgmauern)

- **Burgmauern** sind keine Geländeteile oder Kampfeinheiten. Für sie gelten nur die folgenden Regeln:
- **Burgmauern** dürfen **gestürmt** sowie mit **Nahkampfangriffen** angegriffen werden, als ob sie feindliche Einheiten wären. Sie haben keinen Verteidigungswurf, müssen niemals Moralproben ablegen und gewähren **5 Siegpunkte**, sobald sie vernichtet werden (*sie werden nicht vom Schlachtfeld entfernt*).
- Einheiten dürfen nicht (aus welchem Grund auch immer) hinter die Burgmauern bewegt oder dort aufgestellt werden. Jedes nicht vernichtete Burgmauersegment darf (*wie eine Kampfeinheit*) vom Verteidiger aktiviert werden. Die einzig verfügbare Aktion einer Burgmauer ist die Aktion „**Pfeile**“ auf ihrer Einheitenkarte und „**Passen**“.



ZEIT DER KRÄHEN

Aufstellung: 10 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.



Aufbau

- **Leichenhaufen** können nicht als Geländeteile gewählt werden.
- Falls das Gelände zufällig ausgewählt wird, muss das Ergebnis für den Leichenhaufen erneut geworfen werden.
- An beiden seitlichen Schlachtfeldrändern wird ein Zielobjekt-Marker in **Kurzer Reichweite** (6 Zoll) entlang der Mitte des Schlachtfelds platziert. Anschließend wird unter die beiden Marker je ein Leichenhaufen platziert. Sie werden zusätzlich zu den anderen Geländeteilen platziert.
- Es darf kein anderes Geländeteil innerhalb von 1 Zoll zu diesen Leichenhaufen platziert werden.

Sonderregeln (Zielobjekte)

- Zu Beginn der Partie oder sobald ein Zielobjekt-Marker platziert wird, wird für jeden Zielobjekt-Marker 1 zufällige Zielkarte vom Stapel gezogen und je einem Marker zugeordnet. Auf ihr steht, welche Fähigkeiten der Marker in dieser Partie hat.
- Ein Zielobjekt-Marker ist mit dem Leichenhaufen verbunden, auf dem dieser platziert ist.
- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ein Teil ihres Tableaus auf einem Zielobjekt-Marker liegt, beansprucht diesen Marker. Er wird auf der Einheit platziert, um anzuzeigen, dass sie ihn kontrolliert.
- Jede Einheit darf nur 1 Zielobjekt-Marker gleichzeitig kontrollieren. Falls eine Einheit, die einen Zielobjekt-Marker kontrolliert, am Ende ihrer Bewegung einen anderen Zielobjekt-Marker berührt, platziert der Gegner jenen Zielobjekt-Marker irgendwo auf den damit verbundenen Leichenhaufen.
- Falls eine Einheit, die einen Zielobjekt-Marker kontrolliert, am Ende ihrer Bewegung nicht mehr den verbundenen Leichenhaufen berührt, verliert sie den Marker. Der Gegner platziert den Marker irgendwo auf dem damit verbundenen Leichenhaufen.
- Immer wenn eine Einheit mit einem Zielobjekt-Marker an einer **Panikprobe** scheitert oder **vernichtet** wird, beansprucht 1 feindliche Einheit (*vom Gegner bestimmt*), die mit dieser Einheit im Nahkampf ist, diesen Marker. Falls es keine feindliche Einheit gibt, die mit jener Einheit im Nahkampf ist, platziert der Gegner jenen Zielobjekt-Marker innerhalb von 2 Zoll zu dem Bewegungstableau dieser Einheit. Dabei darf der

Marker nicht auf Geländeteilen mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** oder anderen Bewegungstableaus platziert werden.

- Nachdem ein Nahkampfangriff auf eine Einheit, die einen Zielobjekt-Marker kontrolliert, vollständig durchgeführt wurde, falls der Angreifer mehr verbleibende Schlachtreihen als der Verteidiger hat, beansprucht er den Zielobjekt-Marker von dieser Einheit.

Sonderregeln (Leichenhaufen)

- Falls sich weniger als 4 Leichenhaufen im Spiel befinden, wird, jedes Mal wenn eine **Infanterie-Einheit** vernichtet und bevor deren Tableau entfernt wird, von ihrem Besitzer 1 Leichenhaufen-Geländeteil **innerhalb Langer Reichweite** zu der vernichteten Einheit und mit mindestens 1 Zoll Abstand zu anderen Geländeteilen oder Einheiten-Tableaus platziert. Dann wird ein Zielobjekt-Marker mittig auf dem Leichenhaufen platziert.

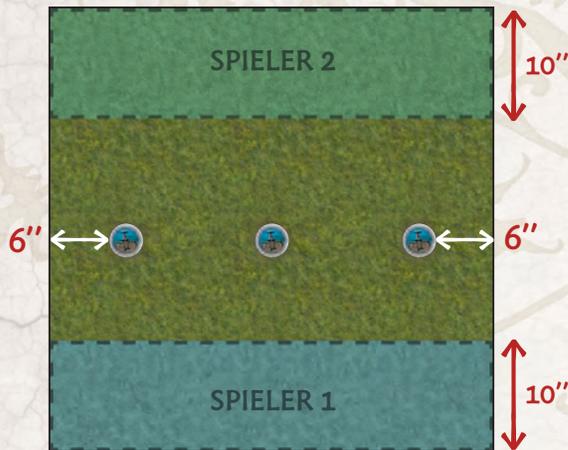
Sonderwertung

- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde 1 **Siegpunkt** für jeden Zielobjekt-Marker, den sie kontrollieren.
- Vom **Heerführer** kontrollierte Zielobjekt-Marker gewähren zusätzlich +1 Siegpunkt.



✪ EIN TANZ MIT DRACHEN

Aufstellung: 10 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.



Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Mitte des Tisches platziert.
- An beiden seitlichen Schlachtfeldrändern wird ein Zielobjekt-Marker in **Kurzer Reichweite** (6 Zoll) entlang der Mitte des Schlachtfelds wie oben gezeigt platziert.
- Vor der Aufstellung der Armeen wird für jeden Zielobjekt-Marker 1 Zielkarte vom Stapel gezogen und je einem Marker zugeordnet. Auf ihr steht, welche Fähigkeiten der Marker in dieser Partie hat.

Sonderregeln (Zielobjekte)

- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ein beliebiger Teil ihres Tableaus auf einem Zielobjekt-Marker liegt, beansprucht diesen Marker. Solange sie den Marker berührt, kontrolliert sie ihn und er wird auf das Bewegungstableau der Einheit gelegt. Solange sie den Zielobjekt-Marker kontrolliert, darf jene Einheit nicht **Marschieren** und ihre **Geschwindigkeit** wird auf **2** reduziert. **Sie kann auf keine Weise erhöht werden.**
- Falls eine Einheit, die einen Zielobjekt-Marker kontrolliert, am Ende ihrer Bewegung einen anderen Zielobjekt-Marker berührt, platziert der Gegner jenen Zielobjekt-Marker innerhalb von 2 Zoll zu dem Bewegungstableau dieser Einheit. Dabei darf der Marker nicht auf Geländeteilen mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** oder anderen Bewegungstableaus platziert werden.

Sonderregeln (Zielobjekte)

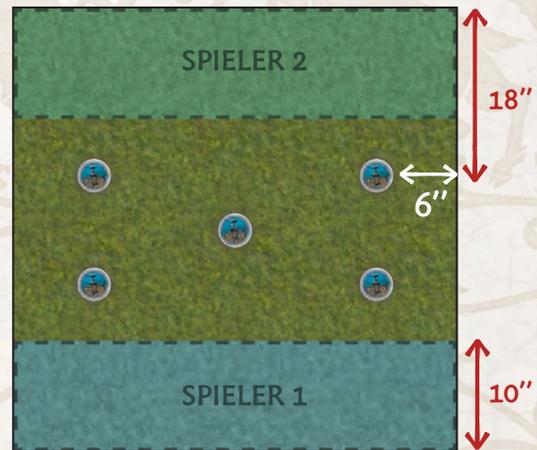
- Immer wenn eine Einheit mit einem Zielobjekt-Marker an einer **Panikprobe** scheitert oder **vernichtet** wird, beansprucht 1 feindliche Einheit (vom Gegner bestimmt), die mit dieser Einheit im Nahkampf ist, diesen Marker. Falls es keine feindliche Einheit gibt, die mit jener Einheit im Nahkampf ist, platziert der Gegner jenen Zielobjekt-Marker innerhalb von 2 Zoll zu dem Bewegungstableau dieser Einheit. Dabei darf der Marker nicht auf Geländeteilen mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** oder anderen Bewegungstableaus platziert werden.
- Nachdem ein Nahkampfangriff auf eine Einheit, die einen Zielobjekt-Marker kontrolliert, vollständig durchgeführt wurde, falls der Angreifer mehr verbleibende Schlachtreihen als der Verteidiger hat, beansprucht er den Zielobjekt-Marker von dieser Einheit.

Sonderwertung

- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde **1 Siegpunkt** für jeden Zielobjekt-Marker, den sie kontrollieren.
- Vom **Heerführer** kontrollierte Zielobjekt-Marker gewähren zusätzlich +1 Siegpunkt.

✪ WINDE DES WINTERS

Aufstellung: 10 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.



Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Tischmitte platziert. Anschließend werden die 4 zusätzlichen Zielobjekt-Marker wie oben gezeigt platziert: 18 Zoll von der äußeren Aufstellungskante und 6 Zoll von den beiden seitlichen Schlachtfeldrändern entfernt.

Sonderregeln (Auftragskarten)

- Dieser Spielmodus verwendet die Auftragskarten.
- Jeder Spieler nimmt sich seine Stapel mit Auftragskarten, sucht je 1 Exemplar der **Auftragskarten 11 und 12** heraus und wählt 4 weitere Auftragskarten aus, sodass jeder Spieler insgesamt 6 Auftragskarten hat.
- Ab Runde 2 wählt und deckt zu Beginn jeder Runde jeder Spieler beginnend beim Startspieler 1 Auftragskarte aus seiner Hand auf.
- Aufgedeckte Missionskarten werden am Ende der Runde abgelegt.

Sonderregeln (Zielobjekte)

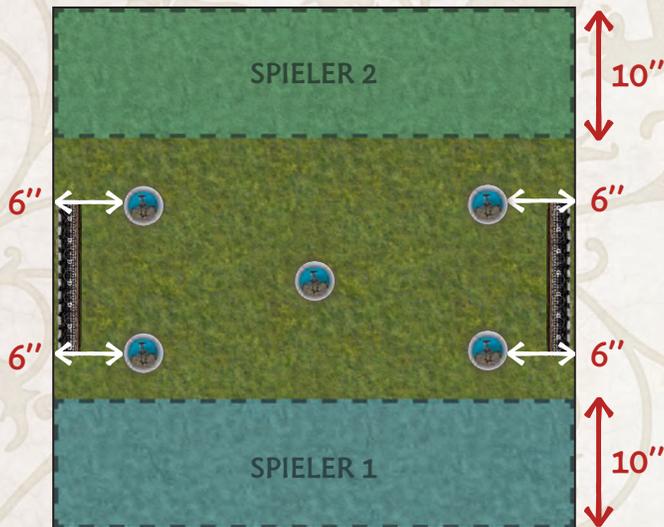
- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ihr Tableau den Zielobjekt-Marker **komplett** überlappt, **beansprucht** diesen Marker.
- Eine Einheit **kontrolliert** solange einen Marker, wie sie nicht im Nahkampf mit einer feindlichen Kampfeinheit ist, die mehr verbleibende **Schlachtreihen** hat als sie selbst. Sobald dies der Fall sein sollte, kontrolliert die Einheit den Marker augenblicklich nicht mehr.
- **Einzeleinheiten** zählen beim Kontrollieren und Beanspruchen von Markern, als hätten sie genauso viele Schlachtreihen wie sie noch verbleibende **Wunden** haben.
- Marker, die nicht komplett von dem Bewegungstableau einer Einheit überlappt werden, können nicht beansprucht werden und werden somit auch nicht von einer Einheit kontrolliert.

Sonderwertung

- Die Auftragskarten geben verschiedene Möglichkeiten an, wie die Spieler zusätzliche Siegpunkte werten können.
- Jede aufgedeckte Auftragskarte darf von jedem Spieler gewertet werden, falls die Voraussetzungen erfüllt sind.
- Zielobjekte gewähren keine Siegpunkte, außer es ist auf einer Auftragskarte ausdrücklich angegeben.

GESCHLIFFEN UND BEREIT

Aufstellung: 10 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.



Aufbau

- Die Zielobjekt-Marker werden wie oben gezeigt platziert.
- Die 2 Burgmauern werden wie oben gezeigt platziert.

Sonderregeln (Zielobjekte)

- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ihr Tableau den Zielobjekt-Marker **komplett** überlappt, **beansprucht** diesen Marker.
- Eine Einheit **kontrolliert** solange einen Marker, wie sie nicht im Nahkampf mit einer feindlichen Kampfeinheit ist, die mehr verbleibende **Schlachtreihen** hat als sie selbst. Sobald dies der Fall sein sollte, kontrolliert die Einheit den Marker augenblicklich nicht mehr.
- **Einzeleinheiten** zählen beim Kontrollieren und Beanspruchen von Markern, als hätten sie genauso viele Schlachtreihen wie sie noch verbleibende **Wunden** haben.

- Marker, die nicht komplett von dem Bewegungstableau einer Einheit überlappt werden, können nicht beansprucht werden und werden somit auch nicht von einer Einheit kontrolliert.

Sonderregeln (Gelände)

- Geländeteile mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** dürfen nicht platziert werden.
- Es darf kein anderes Geländeteil innerhalb von 1 Zoll zu den Burgmauern platziert werden.

Sonderregeln (Burgmauern)

- **Burgmauern** sind Geländeteile mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar**.
- Immer wenn Siegpunkte von den Zielobjekt-Markern gewertet werden, die am nächsten an einer Burgmauer liegen, lassen diese Burgmauern einen Pfeilhagel auf die Einheit regnen, die diese Zielobjekt-Marker kontrolliert. Diese Einheiten erleiden 1W3+2 Treffer (*dabei handelt es sich nicht um Angriffe*).

Sonderregeln (zivile Einheiten und die Taktiktafel)

- Sobald eine befreundete zivile Einheit eine beliebige Zone auf der Taktiktafel beansprucht, darf ihr Effekt durch folgenden ersetzt werden:
„1 Einheit, die einen anderen Zielobjekt-Marker als den Zielobjekt-Marker in der Schlachtfeldmitte kontrolliert, erleidet 1W3+2 Treffer.“

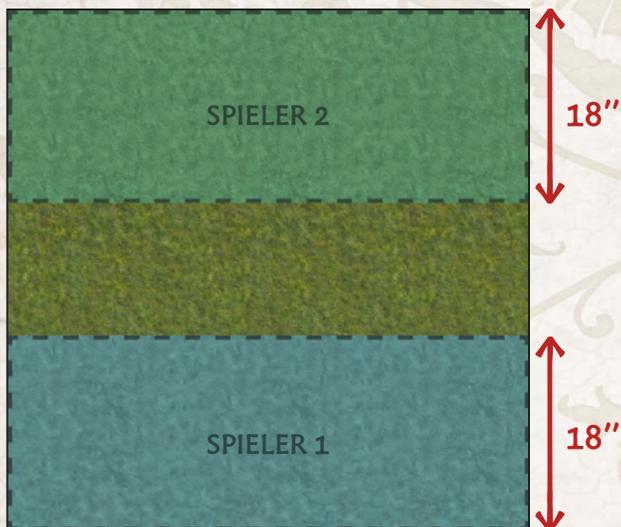
Sonderwertung

- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde 1 **Siegpunkt** für jeden Zielobjekt-Marker, den sie kontrollieren.
- Vom **Heerführer** kontrollierte Zielobjekt-Marker gewähren zusätzlich +1 Siegpunkt.



FEUER & BLUT

Aufstellung: 18 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.



Aufbau

- Die **Zielkarten** 6–10 werden benötigt.
- Sobald alle Einheiten aufgestellt wurden, werden beginnend mit dem Startspieler abwechselnd insgesamt je 2 feindliche aufgestellte Einheiten gewählt und 1 Zielobjekt-Marker auf ihnen platziert, bis 2 Einheiten auf jeder Seite ausgewählt wurden. Diese Marker stellen **Markierte Einheiten** dar. Sobald eine Einheit Markiert ist, wählt ihr Besitzer 1 der Zielkarten (6–10) aus und ordnet sie jener Einheit zu. Sie erhält bis zum Ende der Partie den darauf beschriebenen Effekt. Jede Karte darf nur ein Mal zugeordnet werden.

Sonderregeln (Gelände)

- Geländeteile dürfen überall auf dem Schlachtfeld platziert werden, solange sie mindestens 6 Zoll vom Schlachtfeldrand und anderen Geländeteilen entfernt platziert werden.

Sonderregeln (Heerführer)

- Sobald die Einheit eines **Heerführers** aktiviert wird, darf ihr Spieler 1 feindliche Kampfeinheit innerhalb **Langer Reichweite** wählen und 1 Siegpunktemarker auf jener Einheit platzieren.

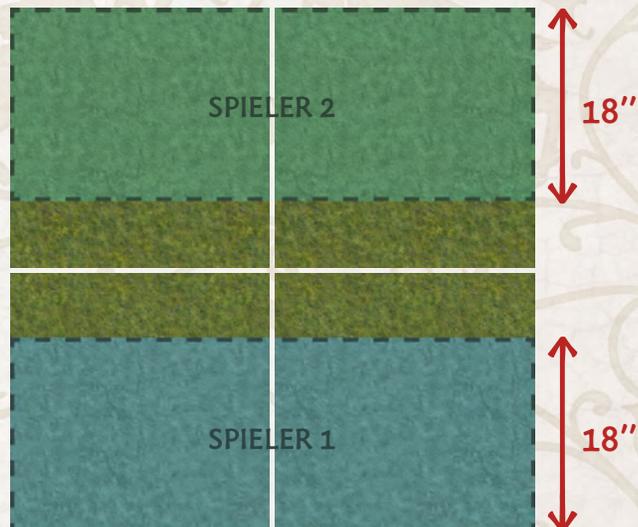
Sonderwertung

- Immer wenn eine befreundete Markierte Einheit einen Feind mit einem Angriff oder einer Fähigkeit vernichtet, erhält man 1 zusätzlichen Siegpunkt.
- Der Spieler erhält 2 Siegpunkte, sobald eine feindliche Markierte Einheit vernichtet wird.
- Immer wenn eine **beliebige** feindliche Einheit, auf der Siegpunktemarker platziert wurden, vernichtet wird, erhält man zusätzliche Siegpunkte in Höhe der Siegpunktemarker auf jener Einheit.



HIER STEHEN WIR

Aufstellung: 18 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.



Sonderregeln (Gelände)

- Geländeteile dürfen überall auf dem Schlachtfeld platziert werden, solange sie mindestens 6 Zoll vom Schlachtfeldrand und anderen Geländeteilen entfernt platziert werden.

Sonderregeln (Quadrant)

- Das Schlachtfeld wird wie oben gezeigt in 4 gleichwertige Quadranten eingeteilt.
- Die Einheiten gelten als in dem Quadranten stehend, in dem der Großteil ihres Bewegungstableaus ist. Falls in mehreren Quadranten genau gleich viel des Tableaus der Einheit steht, wählt der **Gegner** des Besitzers, in welchem Quadranten die Einheit steht.
- Ein Spieler **kontrolliert** einen Quadranten, falls er mindestens 5 Armeepunkte in jenem Quadranten (*alle Verstärkungen, Kampfeinheiten und zivile Einheiten zusammengerechnet*) und insgesamt mehr Armeepunkte als sein Gegner in jenem Quadranten hat.

Sonderregeln (zivile Einheiten)

- Anstelle eine Zone auf der Taktiktafel zu beanspruchen, dürfen zivile Einheiten als ihre Aktion in einem Quadranten platziert werden. Der Punktwert der zivilen Einheit wird zu dem Gesamtpunktwert des Spielers in diesem Quadranten hinzugezählt. Jeder Spieler darf in jedem Quadranten nur 1 zivile Einheit stehen haben.

Sonderregeln (Heerführer)

- Heerführer fügen 3 Armeepunkte zu einem Quadranten hinzu, um die Kontrolle eines Quadranten zu bestimmen.

Sonderregeln (Einheiten wieder aufstellen)

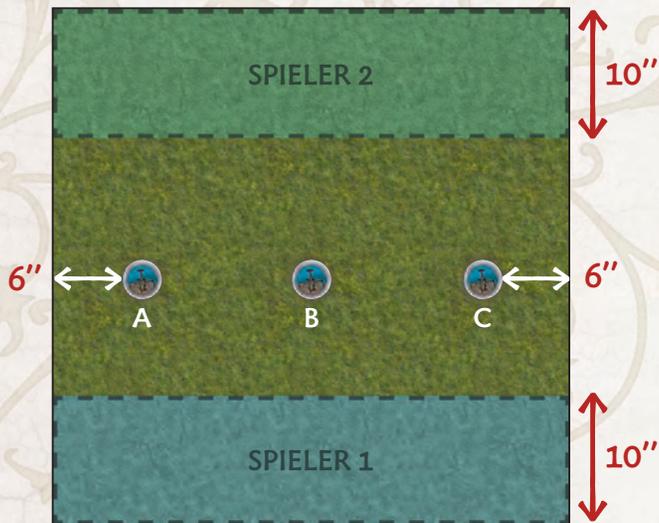
- Zu Beginn jeder Runde darf beginnend beim Startspieler jeder Spieler 1 seiner bereits vernichteten Kampfeinheiten (*einschließlich Verstärkungen*) innerhalb Kurzer Reichweite zu seinem eigenen oder den seitlichen Schlachtfeldrändern wieder aufstellen. Die wieder aufgestellten Einheiten sind für diese Runde bereits aktiviert.

Sonderwertung

- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde 1 Siegpunkt für jeden Quadranten, den sie kontrollieren.

DUNKLE SCHWINGEN, DUNKLE WORTE

Aufstellung: 10 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.



Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Mitte des Tisches platziert.
- Je 1 Zielobjekt-Marker wird 6 Zoll von den beiden seitlichen Schlachtfeldrändern entfernt wie oben gezeigt platziert.

Sonderregeln (Auftragskarten)

- Dieser Spielmodus verwendet die Auftragskarten.
- Es wird 1 Stapel mit Auftragskarten benötigt. Die **Auftragskarten 10–12** werden entfernt. Die übrigen Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.
- Vor der Aufstellung der Armeen werden 2 Auftragskarten gezogen und aufgedeckt. Das sind die **aktiven Aufträge**. Danach werden 2 weitere Auftragskarten gezogen und aufgedeckt neben die aktiven Aufträge gelegt. Das sind die **Reserve-Aufträge**.
- Ab Runde 3 werden zu Beginn jeder Runde die 2 aktiven Aufträge abgelegt und durch die 2 Reserve-Aufträge ersetzt. Danach werden 2 Auftragskarten vom Auftragskartenstapel gezogen, die die Reserve-Aufträge ersetzen. Falls der Auftragskartenstapel leer wird, werden alle abgelegten Aufträge gemischt und bilden einen neuen Auftragskartenstapel.

Sonderregeln (Aufträge ersetzen)

- Sobald eine befreundete zivile Einheit eine beliebige Zone auf der Taktiktafel beansprucht, darf ihr Effekt durch folgenden ersetzt werden:
„Lege 1 aktiven Auftrag ab und ersetze ihn durch 1 Reserve-Auftrag oder lege 1 Reserve-Auftrag ab und ersetze ihn durch einen neuen vom Stapel“
- Während der Aktivierung eines Heerführers darf dieser seine Aktion verfallen lassen. Falls er das tut, darf er 1 aktiven Auftrag ablegen und ihn durch 1 Reserve-Auftrag ersetzen oder er legt 1 Reserve-Auftrag ab und ersetzt ihn durch einen neuen vom Stapel.

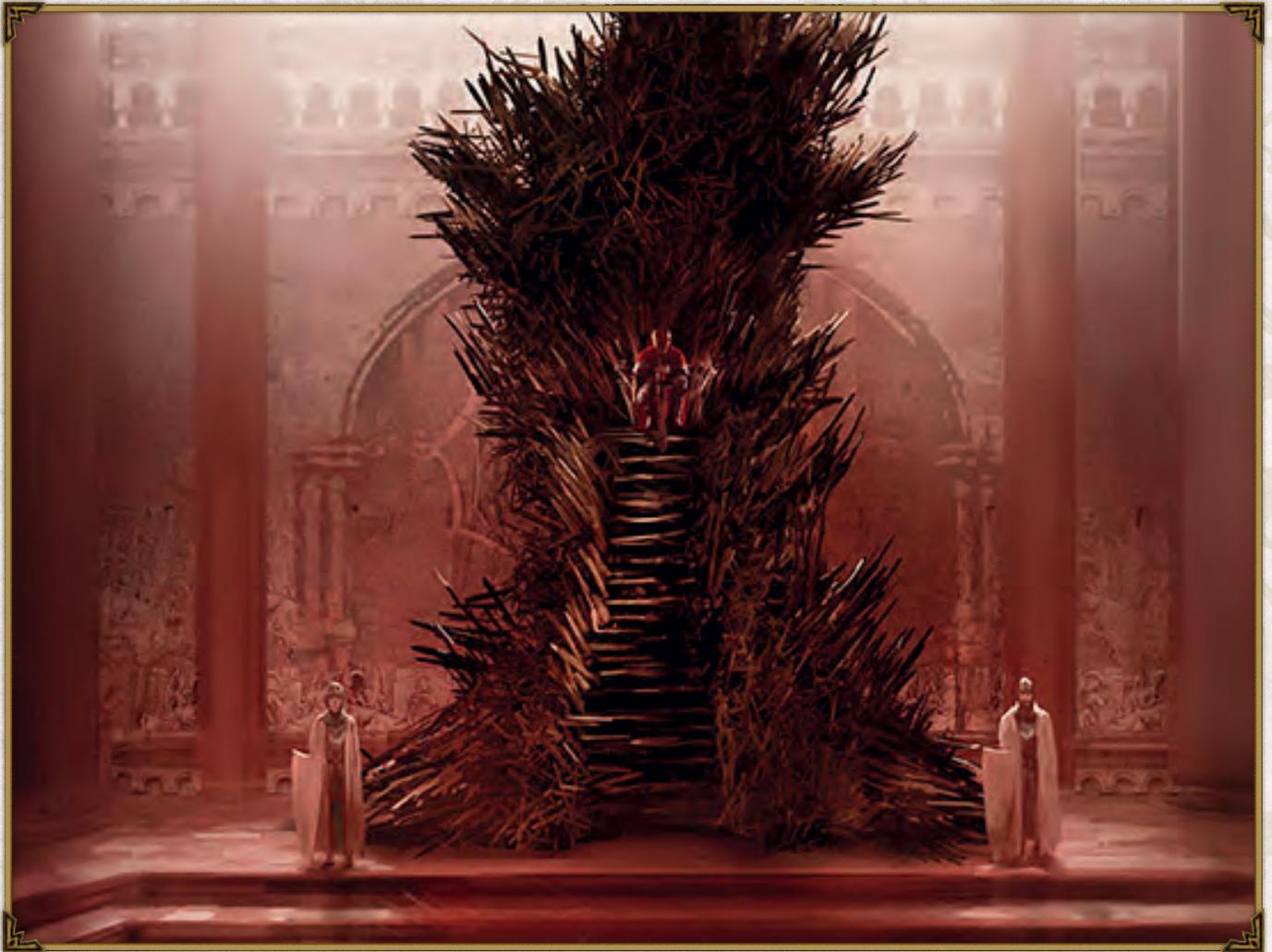
Sonderregeln (Zielobjekte)

- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ihr Tableau den Zielobjekt-Marker **komplett** überlappt, **beansprucht** diesen Marker.
- Eine Einheit **kontrolliert** solange einen Marker, wie sie nicht im Nahkampf mit einer feindlichen Kampfeinheit ist, die mehr verbleibende **Schlachtreihen** hat als sie selbst. Sobald dies der Fall sein sollte, kontrolliert die Einheit den Marker augenblicklich nicht mehr.
- **Einzeleinheiten** zählen beim Kontrollieren und Beanspruchen von Markern, als hätten sie genauso viele Schlachtreihen wie sie noch verbleibende **Wunden** haben.
- Marker, die nicht komplett von dem Bewegungstableau einer Einheit überlappt werden, können nicht beansprucht werden und werden somit auch nicht von einer Einheit kontrolliert.

Sonderwertung

- Die Auftragskarten geben verschiedene Möglichkeiten an, wie die Spieler zusätzliche Siegpunkte werten können.
- Jede aufgedeckte Auftragskarte darf von jedem Spieler gewertet werden, falls die Voraussetzungen erfüllt sind.
- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde 1 **Siegpunkt** für jeden Zielobjekt-Marker, den sie kontrollieren. Vom **Heerführer** kontrollierte Zielobjekt-Marker gewähren zusätzlich +1 Siegpunkt.





• CREDITS •

Nach der Bestseller-Reihe von **George R. R. MARTIN**

GAME DESIGN: Michael SHINALL, Fábio CURY, Eric M. LANG

GAME DEVELOPMENT: Fábio CURY (Lead)

LICENSING: George R. R. MARTIN, Raya GOLDEN, Jim LUDWIG, DARK SWORD MINIATURES INC

LEAD PRODUCERS: Rebecca HO

PRODUCTION: Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Raphael GUITON, Isadora LEITE, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN, Gregory VARGHESE

ENGINEERING: Kirsty COTRELL, Vincent FONTAINE, Aragorn MARKS

SCULPTING DIRECTORS: Hugo Gomez BRIONES, Aragorn MARKS

COVER ARTIST: Pavel GOLOVII, Tomasz JEDRUSZEK, Stefan KOPINSKI, Stefano MORONI, Filipe PAGLIUSO, John SCHOLES, Prosper TIPALDI, Halil URAL

LEAD ARTIST: Pedro NUÑEZ

ART MANAGER: Jose Manuel PALOMARES

ART & SCULPT COORDINATOR: Nuria SEVILLANO

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

ART DIRECTOR: Mathieu HARLAUT

LOGO: Fabio DE CASTRO

GRAPHIC DESIGNERS: Marc BROUILLON, Louise COMBAL

WRITING: Eric KELLEY

EDITING: Jared MILLER

PROOFREADING: Lucas MARTINI, Jason KOEPP, Colin YOUNG

SCULPTING: David ARBERAS, Arnaud BOUDOIRON, Daniel FERNANDEZ-TRUCHAUD, Ricardo GARIJO, Ivan GIL, Hugo GOMEZ, Carl GONZALEZ, Aragorn MARKS, Africa MIR, Alejandro MUNOZ, Carlos PEREZ, Edgar RAMOS, Adrian RIO, Raul Fernandez ROMO, Jesús RUIZ, Ivan SANTURIO, Benito SEVILLA, Edgar SKOMOROWSKI

PAINTERS: Sergio CALVO, Rodrigo CIPRES, Jaime DE GARNICA, Antonio GARCIA, Jennifer HALEY, Ruben MARTINEZ, Marc MASCLANS, Miguel MATIAS

PUBLISHERS: Chern Ann NG, David DOUST, David PRETI

PLAYTESTING: Rodrigo CAMPOS, Rodrigo DENICOL, Felipe GALENO, Gabriel GARCIA, Euclides RIBEIRO

DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE – ASMODEE GERMANY:

REDAKTION: Sophia KESSLER

ÜBERSETZUNG: Sophia KESSLER, Franziska WOLF

GRAFISCHE BEARBEITUNG UND LAYOUT: Max BREIDENBACH

UNTER MITARBEIT VON: Sebastian KLINGE

© 2023 Dark Sword Miniatures. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung reproduziert werden. Das „Dark Sword Miniatures“-Logo ist ein Markenzeichen von Dark Sword Miniatures, Inc. Das „A Song of Ice and Fire: Tabletop Miniatures Game“-Logo, CMON und das CMON-Logo sind eingetragene Markenzeichen von CMON Global Limited. A Song of Ice and Fire ist © und TM von George R. R. Martin. Mit Genehmigung verwendet. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Die mitgelieferten Figuren und Kunststoffkomponenten sind vormontiert und unbemalt. Hergestellt in China.

KURZÜBERSICHT

AKTIONEN VON KAMPFEINHEITEN

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

MANÖVER:

DREHEN → BEWEGEN um Geschwindigkeit → DREHEN

MARSCH:

BEWEGEN um Geschwindigkeit x2 → DREHEN

ANSTURM:

DREHEN → BEWEGEN um Geschwindigkeit + 1W6 → ANGREIFEN

ANGRIFF :

VERSCHIEBEN / BLICKRICHTUNG ÄNDERN → ANGREIFEN

ANGRIFF :

VERSCHIEBEN um bis zu 2 Zoll → ANGREIFEN

RÜCKZUG:

BEWEGEN um Geschwindigkeit + 1W6 → DREHEN

MORALPROBE

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

PANIKPROBE: Eine besondere Art von Moralprobe. Beim Scheitern erleidet die Einheit 1W3 Wunden.

ANGRIFFSBONI

ANSTURM: Beliebige Angriffswürfel neu würfeln.

FLANKENANGRIFF: Verteidiger erleiden -1 auf Verteidigungswürfe und -1 auf das Ergebnis ihrer Panikprobe.

ANGRIFF IN DEN RÜCKEN: Verteidiger erleiden -2 auf Verteidigungswürfe und -2 auf das Ergebnis ihrer Panikprobe.

ANGRIFFSFÄHIGKEITEN

Hier sind die 4 häufigsten Angriffsfähigkeiten aufgelistet:

GRAUSAM: Verteidiger erleiden -2 auf das Ergebnis ihrer Panikprobe.

KRITISCHER TREFFER: Für jede gewürfelte 6 erleidet der Verteidiger +1 Treffer.

PRÄZISION: Für jede gewürfelte 6 wirft der Verteidiger keinen Verteidigungswürfel, sondern erleidet stattdessen 1 Wunde.

SPALTSCHLAG: Verteidiger erleiden -1 auf ihre Verteidigungswürfe.

ZUSTÄNDE

Gegner geben Zustandsmarker aus, um folgende Effekte hervorzurufen:



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



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



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

GELÄNDE-SCHLÜSSELWÖRTER

- **BEFESTIGT:** Falls sich der Angreifer beim Durchführen eines Ansturms auf oder über dieses Geländeteil bewegt, erhält der Verteidiger +1 auf seine Verteidigungswürfe gegen diesen Angriff.
- **DECKUNG:** Sobald die Sichtlinie bei einem Fernkampf gezogen wird, darf sie nicht von Einheiten durch dieses Geländeteil gezogen werden, die sich nicht auf diesem Geländeteil befinden.
- **EINSCHRÄNKEND:** Falls sich der Angreifer beim Durchführen eines Ansturms auf oder über dieses Geländeteil bewegt, verliert er seinen Ansturm-Bonus.
- **ERHÖHT:** Einheiten auf diesem Geländeteil dürfen beim Durchführen von Fernkampfangriffen versperrende Einheiten und Gelände ignorieren.
- **GEFÄHRLICH:** Einheiten, die Aktionen durchführen, solange sie sich auf diesem Gelände befinden, erleiden 1W3+1 Wunden, bevor sie jene Aktion abhandeln. Einheiten, die sich auf dieses Geländeteil bewegen, erleiden 1W3+1 Wunden (*eine Einheit kann nur ein Mal während eines Ansturms Schaden erleiden*).
- **INSPIRIEREND:** Solange sich eine Einheit in **Kurzer Reichweite** zu diesem Geländeteil befindet, erhält sie +1 auf das Ergebnis von Moralproben.
- **SCHRECKLICH:** Solange sich eine Einheit in **Kurzer Reichweite** zu diesem Geländeteil befindet, erhält sie -1 auf das Ergebnis von Moralproben.
- **UNPASSIERBAR:** Einheiten dürfen sich über dieses Geländeteil drehen, aber sich ansonsten niemals auf oder über dieses Geländeteil bewegen oder ihre Bewegung überlappend darauf beenden.
- **UNWEGSAM:** Einheiten müssen von allen Bewegungen, die auf dieses Geländeteil, von ihm herunter oder durch es hindurch führen, 1 Zoll abziehen.
- **VERSPERRT SICHTLINIE:** Einheiten, die sich nicht auf diesem Geländeteil befinden, können keine Sichtlinie durch dieses Geländeteil ziehen.
- **ZERSTÖRBAR:** Solange sich eine Einheit innerhalb von 1 Zoll zu diesem Geländeteil befindet, darf sie einen Nahkampfangriff gegen dieses Geländeteil durchführen, wodurch es automatisch aus dem Spiel entfernt wird.