

HEROSCAPE

DIE SCHLACHT ALLER ZEITEN

SPIELREGELN

Erlebe das ultimative Kriegsepos!

Walhalla – eine Welt voll dunkler Geheimnisse, tückischer Gelände und verborgener Artefakte.

Eine Welt, in der Krieger mit unvorstellbaren Kräften aufeinander stoßen.

Eine Welt der spektakulären Niederlagen und hart erkämpften Siege.

Eine Welt, die du selbst erschaffst.

GRUNDSPIEL

Seite 3 bis 9

MASTERSPIEL

Seite 10 bis 23

SCHLACHTFELDER & SPIELSZENARIOS

Seite 24 bis 35

Spielausstattung: • 30 bemalte Figuren • 6 Grassteine (24er) • 5 Grassteine (7er) • 5 Grassteine (3er) • 5 Grassteine (2er) • 16 Grassteine (1er) • 2 Felssteine (24er) • 3 Felssteine (7er) • 3 Felssteine (3er) • 3 Felssteine (2er) • 6 Felssteine (1er) • 2 Sandsteine (7er) • 2 Sandsteine (3er) • 2 Sandsteine (2er) • 4 Sandsteine (1er) • 21 Wassersteine (1er) • 2 Ruinen • 16 Armeekarten • 10 Glyphen • 24 Wundenmarker • 1 Rundenzähler • 1 Granatenmarker • 16 Ablaufmarker • 10 Kampfwürfel • 20-seitiger Würfel

Wo soll ich nur anfangen? Meine Geschichte ist lang, und vielleicht ist dies meine einzige Chance, sie jemandem anzuvertrauen. Also merke dir diese Worte gut, denn sie könnten dir auf deinen Reisen nützlich sein.

Beginnen wir mit meinem Namen und meiner Herkunft: Ich heiße Thormun. Meine Heimat ist Walhalla, doch die Länder, die ich jetzt bereise, sind mir unbekannt. Mein Volk der Küren lebte hier viele Tausend Jahre lang friedlich unter der Herrschaft der Erzküren. Dann wurden die Quellen gefunden, und alles änderte sich.

Ach, die geheimnisvollen Quellen! Vor ungefähr sechzig Jahren entdeckte ich am Bergsee Volsunga zufällig die erste. Als ich das Quellwasser trank, stärkte es meinen Körper und meinen Geist. Meine Flügel wuchsen zu einer ungeahnten Größe, ich erhielt sonderbare Fähigkeiten und zu meiner großen Verwunderung wurde ich nicht mehr älter. Wenn ich jedoch nicht regelmäßig aus der Quelle trank, schwanden meine neugewonnenen Kräfte.

Eine Zeit lang war ich damit sehr zufrieden, wenn man von den Visionen einmal absieht. Denn mit den gestärkten Kräften erschienen mir seltsame Bilder von kriegerischen Armeen auf kahlen, unbekanntem Schlachtfeldern. Diese Visionen flößten mir zwar große Angst ein, doch ich trank weiterhin das Wasser.

Dass noch weitere Quellen entdeckt wurden, überraschte mich nicht. Andere Küren tranken aus ihnen, erhielten neue Kräfte und hatten Visionen. Bald nannten sie sich selbst

„Walküren“ und übernahmen die Herrschaft über die Quellen. Natürlich kam es zu heftigen Kämpfen um das kostbare Wasser. Da ich ganz allein war und die Auseinandersetzung fürchtete, floh ich, bevor sie mich finden konnten. Schon bald ließen meine Kräfte nach und damit auch die Visionen.

Leider wurden die Visionen der Walküren zur schrecklichen Realität. Sie fanden heraus, dass sie darin große Helden, Krieger und Kreaturen aus anderen Welten und Zeiten sahen. Es gelang ihnen, sie nach Walhalla zu locken und mit ihnen starke Armeen zu formen, die nun an ihrer Seite kämpften. Friedliche Täler und Hügel wurden zu militärischen Festungen. Von majestätischen Bergen aus griffen sie diejenigen an, die sich in den Ebenen unter ihnen befanden. Die Armeen rückten vor, kämpften, errangen Siege oder erlitten Niederlagen – und bei allem ging es nur um die Quellen.

Leider ist Walhalla – meine einst so heitere Heimat – nun ein vom Krieg gezeichnetes Land. Die Zeit dieses Krieges nennt man heute den „Aufstieg der Walküren“.

Seither ziehe ich möglichst unbemerkt durchs Land. Alles, was ich besitze, beschränkt sich auf diese Aufzeichnungen – und die schwere Schuld an diesem Krieg, den ich durch meine harmlose Entdeckung ausgelöst hatte.

Ich zeichne alles auf, was ich erlebt oder gehört habe, damit es diejenigen erfahren, die nach mir kommen.

Wer immer nach mir kommen mag ...

GRUNDSPIEL

Das Ziel des Spiels: Baue ein Schlachtfeld auf, wähle deine Armee und stürze dich in die Schlacht. Der erste Spieler, der die Aufgabe für den Sieg erfüllt, hat gewonnen.

Spielvorbereitung

1. SCHLACHTFELD UND ARMEE VORBEREITEN

Im Kapitel „Schlachtfelder & Spielszenarios“ findest du 5 Schlachtfelder und genaue Anweisungen, wie du sie aufbaust. Außerdem findest du dort 3 Grundspielszenarios mit den jeweiligen Aufgaben für den Sieg.

Nachdem du ein Grundspielszenario ausgewählt und das Schlachtfeld aufgebaut hast, wählst du deine Armee (Spieler 1 ist die „gute Armee“ und Spieler 2 die „böse Armee“). Lege deine Armeekarten vor dir hin und stelle deine Figuren auf das Schlachtfeld.

Die Armeekarten

Im Grundspiel benutzt du die Grundspiel-Seite der Armeekarten. Es gibt zwei Arten von Armeekarten: Heldenkarten mit einem (meistens sehr starken) Krieger sowie Truppenkarten mit zwei oder mehr (meistens weniger starken) Kriegern.

Ab jetzt gehen wir davon aus, dass du das Schlachtfeld „Verlassene Gewässer“ und das Spielszenario „Tauche in die Dunklen Seen“ ausgewählt hast. Beispiel 1 zeigt deine gewählten Armeekarten. Beispiel 2 erklärt den Kartentext.

BEISPIEL 1: Deine Armeekarten

Du hast dich für eine böse Armee mit einem Helden (Mimring) und 2 Truppen (4 Marro-Krieger und 2 Zettianische Wachen) entschieden. Du hast deine drei Armeekarten vor dir abgelegt und deine Armee (d.h. alle 7 Figuren) auf ihre Startpositionen auf dem Schlachtfeld gestellt.

BEISPIEL 2: Der Text auf den Armeekarten

BEWEGUNG 4 – Durch die schwere Rüstung sind die Zettianischen Wachen langsamer als viele andere Figuren. Jede Zettianische Wache darf um bis zu 4 Felder gezogen werden.

REICHWEITE 7 – Durch die Lasergeschütze haben die Zettianischen Wachen eine ziemlich große Reichweite. Jede Wache kann aus einer Entfernung von bis zu 7 Feldern angreifen.

VERTEIDIGUNG 7 – Die Zettianischen Wachen sind durch ihre schweren Rüstungen gut geschützt. Wenn eine Wache angegriffen wird, darfst du dich mit 7 Kampfwürfeln verteidigen.

ANGRIFF 2 – Durch ihre Schwerfälligkeit können Zettianische Wachen schlecht zielen. Wenn du mit einer Wache angreifst, wirfst du 2 Kampfwürfel.

WELT

SET

SAMMELNUMMER

2. DIE KAMPFWÜRFEL

Lege die 10 Kampfwürfel neben das Schlachtfeld.

Sofern dein Spielszenario nichts anderes vorgibt, brauchst du für das Grundspiel kein weiteres Spielzubehör. Du kannst also alles andere zur Seite legen.

Die Schlacht beginnt!

Jeder Spieler wirft 5 Kampfwürfel. Der Spieler mit den meisten Totenköpfen ist zuerst am Zug. Beim Unentschieden wird noch einmal gewürfelt. Die Spieler sind bis zum Spielende abwechselnd am Zug.

DU BIST AM ZUG

In jedem Zug werden nacheinander diese 3 Schritte durchgeführt:

Schritt 1: Armeekarte wählen

Schritt 2: Figur(en) der Armeekarte bewegen

Schritt 3: Mit den Figuren der Armeekarte angreifen

Schritt 1: Armeekarte wählen

Bestimme eine deiner Armeekarten, mit der du in diesem Zug spielen willst. Der Held bzw. die Truppe dieser „aktiven“ Armeekarte darf in diesem Zug ziehen und danach angreifen.

Welche Armeekarte sollst du wählen? Welche Armeekarte du wählst, hängt von diesen Punkten ab: die Positionen deiner Figuren, ihre Bewegungs-, Reichweiten- und Angriffswerte, welche gegnerische Figur du angreifen willst und (natürlich) deine Aufgabe für den Sieg. Im weiteren Spielverlauf wirst du ein gutes Gefühl dafür entwickeln, wann du welche Armeekarte aktivieren solltest.

Beispiel: Du aktivierst für diesen Zug die Zettianischen Wachen. Du möchtest deinen Gegner (d.h. dessen Armeefiguren) so bald wie möglich angreifen. Die Zettianischen Wachen haben die größte Reichweite (7 Felder) und die beste Verteidigung (7 Würfel) deiner Armee, also solltest du sie aktivieren.

Schritt 2: Figur(en) der Armeekarte bewegen

Wenn du willst, darfst du jetzt mit beliebig vielen Figuren deiner aktiven Armeekarte ziehen. Dabei gelten für jede Figur diese Regeln:

- **Bewegungswert prüfen:** Du darfst eine Figur in jede Richtung maximal so weit ziehen, wie der Bewegungswert der Armeekarte vorgibt. Bei einem Bewegungswert von 4 dürfen die Zettianischen Wachen zum Beispiel um 1, 2, 3 oder 4 Felder weitergerückt werden. Du wirst bald feststellen, dass schwieriges Gelände oder Wasser deine Bewegungen hemmen kann. Beispiel 3 zeigt dir eine Grundbewegung.

BEISPIEL 3: Grundbewegung

Du möchtest in diesem Zug mit jeder Zettianischen Wache um volle 4 Felder auf die gegnerischen Figuren am anderen Ende des Schlachtfelds zu ziehen.

- **Reihenfolge der Bewegung:** Truppenfiguren dürfen nacheinander in beliebiger Reihenfolge bewegt werden.

- Andere Figuren auf dem Schlachtfeld: Du darfst über ein Feld ziehen, auf der eine deiner eigenen Figuren steht. Du darfst aber über keine Felder ziehen, auf denen gegnerischen Figuren stehen. Eine Bewegung darf niemals auf einem Feld beendet werden, auf dem eine andere Figur steht.
- Ebene wechseln: Wenn du auf eine höhere Ebene ziehst, zählt jede Kante einer höheren Ebene als 1 Feld. Beim Ziehen auf eine niedrigere Ebene musst du die Kanten der Felder nicht zählen. Die Beispiele 4 und 5 zeigen, wie die Ebenen gewechselt werden.

BEISPIEL 4: Bewegung nach oben

Damit deine Zettianische Wache auf den Vorsprung gelangen kann, muss sie 4 Felder überwinden.

BEISPIEL 5: Bewegung nach unten

Für den Abstieg von dem Vorsprung wird nur 1 Feld gezählt.

- Auf Wasser ziehen: Wenn du von irgendeinem anderen Feld aus auf ein Wasserfeld ziehst (auch von einem anderen Wasserfeld aus), musst du deine Bewegung hier beenden. Siehe Beispiel 6A.

BEISPIEL 6A: Auf Wasserfelder ziehen

Beim Betreten eines Wasserfelds muss deine Zettianische Wache anhalten, obwohl sie bis dahin erst 2 Felder weit gekommen ist.

- Von Wasser auf Land ziehen: Bei Wasserfeldern, die niedriger als die angrenzenden Landfelder liegen, gelten die Regeln für die Bewegung nach oben, d.h. es werden die Kanten der Landfelder gezählt. Siehe hierzu Beispiel 6B.

BEISPIEL 6B: Wasserfelder verlassen

Die Zettianische Wache muss 2 Felder zählen, um von dem Wasserfeld auf das angrenzende Landfeld zu gelangen.

- Doppelfeld-Figuren bewegen: Einige Figuren (z.B. Grimnak und Mimring) sind so groß, dass sie immer 2 Felder belegen. Bei der Bewegung einer Doppelfeld-Figur musst du entscheiden, welche Seite der Figur die Bewegung anführt (also Vorder- oder Hinterseite). Bewege die Figur dann so, dass die andere Seite immer über dieselben Felder geht, die die führende Seite gerade betreten hatte. Die Bewegung einer Doppelfeld-Figur muss immer auf 2 Feldern enden, die auf derselben Ebene liegen. In Beispiel 7 siehst du, wie man eine Doppelfeld-Figur bewegt.

Doppelfeld-Figuren müssen nicht anhalten, wenn sie über ein Wasserfeld ziehen, das zwischen zwei Landfeldern liegt. Sie müssen aber anhalten, wenn sie sich auf zwei angrenzende Wasserfelder hinab bewegen.

BEISPIEL 7: Doppelfeld-Figuren bewegen

Mimring geht von seinen Ausgangsfeldern los (Bild oben). Danach rückt er mit dem Kopf zuerst um 6 Felder vor, wobei ihm seine Hinterseite über dieselben Felder folgt (Bild Mitte). Mimring zählt dabei die Kante des Landfeldes mit, wenn er vom Wasserfeld nach oben zieht. Seine Bewegung endet hinter dem Wasserfeld auf 2 Feldern derselben Ebene (Bild unten).

Schritt 3: Mit den Figuren der Armeekarte angreifen

In diesem Schritt darf dein Held bzw. deine Truppe alle gegnerischen Figuren angreifen, die erreichbar sind.

Wer darf angreifen? Alle Figuren deiner aktiven Armeekarte, die sich in Reichweite einer gegnerischen Figur befinden und freie Sicht haben, dürfen angreifen. Wenn keine Figur deiner Armeekarte diese beiden Bedingungen erfüllt, kannst du nicht angreifen und dein Zug ist vorbei.

GRUNDSPIEL

Um festzustellen, ob eine Figur angreifen darf, musst du Reichweite und Sichtweite überprüfen. Und das geht so:

- Reichweite: Die angezielte Figur muss in der Reichweite der angreifenden Figur liegen. Beispiel: Mit einer Reichweite von 7 kann eine Zettianische Wache jede gegnerische Figur angreifen, die maximal 7 Felder von ihr entfernt ist.

Eine Figur mit einer Reichweite von 1 kann nur Figuren angreifen, die auf angrenzenden Feldern stehen.

Eine Doppelfeld-Figur kann von beiden Feldern aus angreifen, auf denen sie steht.

Beim Bestimmen der Reichweite einer Figur werden für höhere Ebenen keine zusätzlichen Felder gezählt. Allerdings ist es von Vorteil, beim Angriff auf einer höheren Ebene zu stehen (siehe Höhenvorteil unter Angreifen). Wenn sich zwischen dir und der Zielfigur ein Bereich ohne Felder befindet (z.B. am Rand des Schlachtfelds), musst du außerdem die Felder entlang des Schlachtfelds zählen, um die Reichweite zu bestimmen.

- Sichtweite: Um eine Figur anzugreifen, muss sie die angreifende Figur von ihrem eigenen Standort aus „sehen“ können. Steht die Zielfigur z.B. hinter einer Ruine, so dass der Angreifer von ihr nichts sehen kann, darf sie nicht angegriffen werden.

Anders als die Reichweite ist die Sichtweite eine unsichtbare, gerade Linie, die nichts mit den Feldern auf dem Schlachtfeld zu tun hat. Ob dein Angreifer freie Sicht auf das Ziel hat, stellst du am besten fest, indem du dich selbst hinter seinen Kopf neigst und in die Richtung der Zielfigur siehst. Wenn du von dort aus wenigstens einen Teil der Zielfigur sehen kannst, hast du freie Sicht. Hinweis: Es macht nichts, wenn die Sichtweite über den Rand des Schlachtfelds hinausgeht und darunter keine anderen Felder liegen.

In Beispiel 8 siehst du eine Zielfigur, die sowohl in Reichweite als auch in Sichtweite des Angreifers steht.

BEISPIEL 8: Reichweite und Sichtweite

Deine Zettianische Wache soll einen Soldaten der Elite-Luftlandtruppe angreifen.

1. Zunächst zählst du die Felder, die zwischen ihnen liegen: 7, d.h. die Zielfigur steht in Reichweite der Zettianischen Wache.
2. Danach prüfst du die Sichtweite. Deine Zettianische Wache kann den Kopf der Zielfigur „sehen“, also darf sie angreifen.

ANGREIFEN

Die Figuren deiner aktiven Armeekarte greifen in beliebiger Reihenfolge jeweils nacheinander an. Jede Figur darf nur einmal angreifen, aber es dürfen mehrere Figuren dieselbe gegnerische Figur angreifen.

Für jeden Angreifer gelten die folgenden Regeln:

1. Verkünde deinen Mitspielern, welche deiner Figuren angreift (Angreifer) und welche gegnerische Figur sie angreifen wird (Verteidiger).
2. Sieh dir den Angriffswert auf der Armeekarte deines Angreifers an und wirf entsprechend viele Kampfwürfel. Der Verteidiger wirft dann so viele Kampfwürfel, wie der Verteidigungswert seiner Armeekarte vorgibt.

Höhenvorteil: Steht der Sockel einer Figur auf einer höheren Ebene als der Sockel einer anderen Figur (unabhängig von ihrer tatsächlichen Größe), wirft die Figur auf der höheren Ebene einen zusätzlichen Würfel.

3. Für jeden gewürfelten Totenkopf des Angreifers muss der Verteidiger mindestens 1 Schild würfeln, um den Angriff zu blocken.
- Würfelt der Angreifer mehr Totenköpfe als der Verteidiger Schilde, war der Angriff erfolgreich. Der Verteidiger wurde geschlagen und wird aus dem Spiel genommen.
 - Würfelt der Angreifer gleich viele oder weniger Totenköpfe als der Verteidiger Schilde, ist der Angriff fehlgeschlagen. Angreifer und Verteidiger behalten ihre Positionen und die Angriffsaktion ist beendet.

Wenn du mit jeder Figur angegriffen hast, die angreifen durfte, ist dein Zug vorüber.

Beispiel 9 zeigt einen Angriff und sein Ergebnis.

BEISPIEL 9: Angriff der Zettianischen Wachen

Alle Zettianischen Wachen stehen in Reichweite eines Soldaten der gegnerischen Elite-Luftlandtruppe. Außerdem haben sie freie Sicht. Du wählst nun eine Zettianische Wache aus, die zuerst angreift.

DER ERSTE ANGRIFF

Zettianische Wachen haben einen Angriffswert von 2, d.h. du wirfst 2 Kampfwürfel. Außerdem hat diese Zettianische Wache einen Höhenvorteil, wofür du einen zusätzlichen Kampfwürfel werfen darfst (also insgesamt 3 Würfel):

Der Verteidiger hat einen Verteidigungswert von 2, d.h. er wirft 2 Kampfwürfel:

Der Verteidiger blockt den Angriff. Beide Figuren bleiben auf ihren Feldern stehen. Jetzt kann deine andere Zettianische Wache angreifen.

DER ZWEITE ANGRIFF

Du möchtest noch einmal denselben Verteidiger angreifen. Auch deine zweite Zettianische Wache hat einen Höhenvorteil, also wirfst du insgesamt wieder 3 Kampfwürfel:

Der Verteidiger wirft 2 Kampfwürfel:

Dein Angriff war erfolgreich, und dein Gegenspieler nimmt seinen besiegten Elite-Luftlandesoldaten aus dem Spiel. Da du nicht weiter angreifen kannst, ist dein Zug vorbei.

Das Ende der Schlacht

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler die Aufgabe für den Sieg erfüllt hat, die vom jeweiligen Spielszenario vorgegeben wird. Dieser Spieler hat die Schlacht gewonnen!

Wenn du das Grundspiel ein paar Mal durchgespielt hast, hast du genügend Erfahrung, um eigene Schlachtfelder, Spielszenarios, Armeen und Aufgaben für den Sieg zu erfinden. Viel Spaß dabei und: Möge der bessere Walküren-General gewinnen!

Du kennst das Grundspiel inzwischen gut genug und suchst nach einer neuen Herausforderung? Kein Problem! Auf der nächsten Seite erwartet dich das **MASTERSPIEL!**

MASTERSPIEL

Im MASTERSPIEL können deine Armeefiguren so richtig loslegen: mit besonderen Fähigkeiten und Sonderregeln für Bewegungen und Kampffaktionen.

Wegen ihrer großen Kraft und besonderen Fähigkeiten sind diese Krieger nicht so leicht zu schlagen. Als Walküren-General ist es deine Aufgabe, eine ausgewogene Armee zusammenzustellen, sie in die Schlacht zu führen und möglichst gute Strategien zu entwickeln, um den Gegner zu besiegen.

Viel Glück und: Möge der bessere Walküren-General gewinnen!

Das Ziel des Spiels: Baue ein Schlachtfeld auf, wähle deine Armee und stürze dich in die Schlacht aller Zeiten. Der erste Spieler, der die Aufgabe für den Sieg erfüllt, hat gewonnen.

Spielvorbereitung

1. SCHLACHTFELD AUFBAUEN

Wähle aus dem Kapitel „Schlachtfelder & Spielszenarios“ ein Schlachtfeld sowie ein Masterspielszenario aus. Nachdem du das Masterspiel ein paar Mal gespielt hast, kannst du eigene Schlachtfelder und Spielszenarios entwickeln.

Spiel mit Teams: Wenn ihr in Teams spielt, sitzt jedes Team auf einer Seite des Schlachtfelds.

Jedes Mitglied eines Teams führt seinen Zug zwar separat durch, dennoch darf das Team gemeinsam über Strategien, Empfehlungen für Spielzüge etc. diskutieren. Die Aufgaben für den Sieg eines Teams hängen vom Spielszenario ab, und in den meisten Fällen müssen sie eine gemeinsame Aufgabe erfüllen.

Spiel mit mehreren Mastersets und/oder Erweiterungssets: Auf Seite 15 findest du eine genaue Erklärung der Sonderregeln, die in diesem Fall gelten.

Die Armeekarten

Im Masterspiel benutzt du die Masterspiel-Seite der Armeekarten (siehe unten).

Genauso wie im Grundspiel zeigt jede Armeekarte entweder einen Helden oder eine Truppe sowie die dazugehörigen Werte für Bewegung, Reichweite, Angriff und Verteidigung. Außerdem enthält die Masterspiel-Kartenseite noch zusätzliche Informationen über die Figur(en). Während des weiteren Spielverlaufs wirst du diese Zusatzinformationen noch genauer kennenlernen.

Beispiel 1 erklärt den Text auf den Armeekarten und was du damit im Spielverlauf anfängst.

BEISPIEL 1: Der Text auf den Armeekarten

Einzigartig/allgemein: Alle Armeekarten und Figuren des Mastersets sind einzigartig (d.h. es gibt sie jeweils nur einmal). Allgemeine Armeekarten und Figuren sind nur in den Erweiterungssets erhältlich.

Held/Truppe: Die Heldenkarten zeigen eine einzige (meistens sehr starke) Figur. Truppenkarten zeigen zwei oder mehr (meistens nicht so starke) Figuren. Deine Armee kann nur aus Helden, nur aus Truppen oder aus einer Kombination von beidem bestehen.

Walküre: Der Walküren-General, der die Armee anführt (Jandar, Utgar, Ullar, Vydar oder Einar).

Spezies: Die Spezies bzw. „Rasse“ der Figur(en).

Klasse: Typ, Klasse bzw. Rang der Figur(en).

Persönlichkeit: Die dominanteste Charaktereigenschaft der Figur(en).

Größe/ Höhe: Die Größenklasse des Helden bzw. der Truppenmitglieder sowie die Anzahl der Ebenen, die der Höhe des Helden bzw. der Truppe entspricht.

Besondere Fähigkeit(en): Die meisten Figuren verfügen über besondere Fähigkeiten für ihre Bewegungen sowie Angriffs- und Verteidigungsaktionen.

Zielpunkt: Der grüne Punkt gibt den Bereich an, von dem aus die Sichtweite festgestellt wird.

Trefferzone: Die rote Fläche zeigt, welche Körperteile der Figur angegriffen werden können (besonders wichtig bei der Feststellung der Sichtweite).

Leben: Die Menge der Wunden, die eine Figur erhalten kann, bevor sie geschlagen ist.

Bewegung: Die Höchstzahl an Feldern, um die eine Figur bewegt werden darf.

Reichweite: Die maximale Entfernung (in Feldern), aus der eine Figur angreifen darf.

Angriff: Die Menge der Kampfwürfel, die für den Angriff geworfen werden.

Verteidigung: Die Menge der Kampfwürfel, die für die Verteidigung geworfen werden.

Punkte: Der Wert der Armeekarte, der an der Stärke ihrer Figur(en) bemessen wird.

2. ARMEE SAMMELN UND PLATZIEREN

Für die Masterspielszenarios kannst du entweder eine vorgegebene Armee verwenden oder aber du stellst dir selbst eine Armee zusammen („draften“). Beide Varianten werden unten näher erklärt.

Beim Sammeln deiner Armee musst du darauf achten, dass die Gesamtpunkte nicht über der Gesamtpunktzahl liegen, die von deinem ausgewählten Spielszenario vorgegeben wird (der Wert darf niedriger, aber nicht höher sein). Die Spieler müssen nicht mit gleich vielen Armeekarten antreten. So darfst du z.B. mit 3 Armeekarten spielen, während ein Gegenspieler sogar 4 oder 5 Armeekarten hat.

Farben der Armeekarten: Im Masterspiel kann es passieren, dass sich die Menge der guten und bösen Krieger ausgleicht oder sogar auf eine Seite ausschlägt, daher darf deine Armee aus Armeekarten mit unterschiedlichen Farben bestehen.

Vorgegebene Armee

Erfahrene Spieler wissen möglicherweise genau, welche Armeen sie haben wollen, und zwar je nach Spielszenario, Punkten, Lieblingsfiguren oder anderen Faktoren. Wenn du deine Armee bereits ausgewählt (oder mitgebracht) hast, legst du deine Armeekarten vor dir aus. Danach würfeln die Spieler darum, wer zuerst seine Armee auf dem Schlachtfeld platzieren darf (bei gleichem Wurfresultat wird erneut gewürfelt). Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis platziert seine Armee zuerst, danach geht das Platzieren im Uhrzeigersinn weiter. Du musst deine gesamte Armee auf dieselbe Startzone stellen. Du darfst deine Figuren nicht auf eine Startzone stellen, auf der bereits ein Gegner steht. Sofern das Spielszenario nichts anderes vorgibt, starten Teamspieler in der selben Startzone. Gibt es in der Startzone mehr Armeefiguren als Felder, dann darfst du die überschüssigen Figuren nicht verwenden.

Zusammengestellte Armee („Draften“)

Das Draften ist eine sehr gerechte Art, wie sich die Spieler ihre Armeekarten auswählen, um ausgeglichene Grundverhältnisse herzustellen. Wenn du eine Armeekarte ausgewählt hast, nimmst du die Figur(en) der Karte und stellst sie sofort auf eine Startzone des Schlachtfelds, und zwar bevor der nächste Spieler eine Armeekarte auswählt. Du musst deine gesamte Armee auf dieselbe Startzone stellen. Du darfst deine Figuren nicht auf eine Startzone stellen, auf der bereits ein Gegner steht. Sofern das Spielszenario nichts anderes vorgibt, starten Teamspieler in derselben Startzone. Gibt es in der Startzone mehr Armeefiguren als Felder, dann darfst du die überschüssigen Figuren nicht verwenden.

Draften in einem Spiel mit 2 Spielern:

1. Beide Spieler werfen den 20-seitigen Würfel. Bei einem Unentschieden wird weiter gewürfelt. Der Spieler mit dem höheren Wurfresultat darf sich zuerst eine Armeekarte aussuchen.
2. Der andere Spieler sucht sich zwei Armeekarten aus.
3. Danach wählen sich die Spieler abwechselnd je eine Armeekarte aus, bis beide Armeen vollständig sind und platziert wurden.

Nehmen wir an, ihr spielt zu zweit das Spielszenario „Aufeinander stoßende Fronten“ auf dem Schlachtfeld „Tafel der Riesen“. Laut Szenario braucht jeder Spieler eine Armee mit 400 Punkten. Beispiel 2 zeigt die Armeen der beiden Spieler und wo sie platziert wurden.

Draften in einem Spiel mit 3 oder mehr Spielern:

1. Alle Spieler werfen den 20-seitigen Würfel. Bei einem Unentschieden wird weiter gewürfelt. Der Spieler mit dem höchsten Wurfresultat darf sich zuerst eine Armeekarte aussuchen.
2. Der links neben ihm sitzende Spieler wählt sich eine Armeekarte aus usw. Der letzte Spieler nimmt sich schließlich zwei Armeekarten.
3. Danach geht das Draften in umgekehrter Reihenfolge (also gegen den Uhrzeigersinn) weiter. Der letzte Spieler (der ursprünglich zuerst dran war) nimmt sich zwei Armeekarten. Die nächste Draft-Runde verläuft wieder im Uhrzeigersinn.
4. Wenn ein Spieler keine weitere Armeekarte dazunehmen darf, weil seine Armee sonst über der Höchstpunktzahl liegen würde, muss er aussetzen, da seine Armee vollständig ist.
5. Die Draft-Runden (abwechselnd in beide Richtungen, wobei der jeweils letzte Spieler der Reihe zwei Armeekarten erhält) werden so lange fortgesetzt, bis alle Spieler ihre Armeen vervollständigt haben.

BEISPIEL 2: Armee sammeln und platzieren

Deine Armee: Du hast deine Armee so ausgewählt, dass sie insgesamt 400 Punkte hat. Danach hast du sie wie gezeigt positioniert. Grimnak (die stärkste Figur) steht ganz vorne.

Gegnerische Armee: Die Armee deines Gegenspielers hat insgesamt 390 Punkte und wurde wie gezeigt platziert. Syvarris und der Todesläufer (beides Figuren mit hoher Reichweite) stehen ganz vorne.

DIE ABLAUFMARKER

Jeder Spieler erhält vier Ablaufmarker: 1, 2, 3 und X. Stelle diese Marker in jeder Runde auf deine Armeekarten, um anzuzeigen, in welcher Reihenfolge deine Figuren ziehen und angreifen.

WUNDENMARKER UND WÜRFEL

Alle Wundenmarker und Würfel werden neben das Schlachtfeld gelegt.

DIE GLYPHEN

Diese magischen Gegenstände werden in einigen Spielszenarios auf bestimmte Felder des Schlachtfelds gelegt. Wenn Figuren auf ihnen landen, können sie durch die Glyphen besondere Fähigkeiten erhalten (siehe hierzu Die Glyphen auf Seite 14).

Die Schlacht beginnt!

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. In jeder Runde muss jeder Spieler 3 Züge machen.

EINE SPIELRUNDE

Der Rundenzähler: Jedes Spielszenario zeigt eine Nummernreihe, auf der die Spieler markieren, wie viele Runden sie bereits gespielt haben. Vor Beginn der ersten Runde stellst du den Rundenzähler auf die 1. Am Ende jeder Runde wird der Rundenzähler auf die nächste Zahl weitergeschoben.

MASTERSPIEL

Jede Spielrunde besteht aus den folgenden vier Schritten:

1. Ablaufmarker platzieren.
2. Initiativewurf.
3. Abwechselnde Züge, bis jeder Spieler 3 Züge gemacht hat.
4. Rundenzähler auf die nächste Zahl schieben.

1. Ablaufmarker platzieren

Wenn du am Zug bist, bewegst du die Figuren einer deiner Armeekarten und lässt sie angreifen. Lege jetzt fest, welche Armeekarte du für welchen Zug aktivieren willst, und stelle deine Ablaufmarker darauf (1 für den ersten Zug, 2 für den zweiten Zug und 3 für den dritten Zug). Wenn du möchtest, kannst du auf eine Karte auch mehrere Ablaufmarker stellen, wenn du sie in mehreren Zügen einsetzen willst.

Die Spieler platzieren ihre Ablaufmarker gleichzeitig. Stelle die Marker so hin, dass sie in deine Richtung zeigen und deine Gegenspieler die Nummern darauf nicht sehen können. Teamspieler dürfen sich die Marker ihrer Teamkollegen natürlich ansehen. Der Ablaufmarker

mit dem X dient als Täuschungsmanöver: Du darfst ihn auf eine beliebige Armeekarte stellen, damit deine Gegenspieler glauben, dass du diese Karte irgendwann aktivierst.

Hinweis: Um die Spannung unter den Spielern zu erhöhen, können die Ablaufmarker auch abwechselnd gesetzt werden. Jeder Spieler wirft den 20-seitigen Würfel: Der Spieler mit dem höchsten Wurf Ergebnis stellt zuerst alle seine Ablaufmarker auf. Danach ist der links neben ihm sitzende Spieler dran usw., bis alle Ablaufmarker aufgestellt wurden.

BEISPIEL 3: Ablaufmarker aufstellen

Deine Ablaufmarker: In dieser Runde aktivierst du Grimnak (Zug 1), deine Marro-Krieger (Zug 2) und danach Finn (Zug 3). Um deine Gegenspieler zu verwirren, stellst du den Ablaufmarker X auf die Zettianischen Wachen.

Die gegnerischen Ablaufmarker: Dein Gegenspieler aktiviert in dieser Runde seine beiden Figuren mit großer Reichweite: Syvarris (Zug 1) und den Todesläufer (Züge 2 und 3). Den Ablaufmarker X stellt er auf seine Krav Maga-Agenten.

2. Initiativewurf

Jeder Spieler wirft den 20-seitigen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurf Ergebnis ist zuerst am Zug, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Gibt es beim Würfeln ein Unentschieden, würfeln die betroffenen Spielern noch einmal.

Wird der Initiativewurf durch eine besondere Fähigkeit oder durch einen Glyphen beeinflusst, dann gelten diese Kräfte auch für die Wurfwiederholungen. Wie die Glyphen funktionieren, erfährst du später.

3. Du bist am Zug

Jeder Spieler führt pro Runde 3 Züge durch. Jeder deiner Züge besteht wiederum aus 3 Schritten, und zwar in dieser Reihenfolge:

Schritt 1: Ablaufmarker zeigen

Schritt 2: Figur(en) der Armeekarte bewegen

Schritt 3: Mit den Figuren der Armeekarte angreifen

Schritt 1: Ablaufmarker zeigen

Dein Zug beginnt damit, indem du deinen Mitspielern den Ablaufmarker dieses Zugs zeigst und ihn offen auf die Armeekarte legst. Hinweis: Später im Spiel kann es vorkommen, dass die Figur(en) dieser Armeekarte bereits vernichtet wurden, so dass du diesen Zug nicht ausführen kannst.

Schritt 2: Figur(en) der Armeekarte bewegen

Wenn du willst, darfst du jetzt mit beliebig vielen Figuren deiner aktiven Armeekarte ziehen. Dabei gelten für jede Figur diese Regeln:

- Bewegungswert: Du darfst eine Figur in jede Richtung um maximal so viele Felder bewegen, wie der Bewegungswert der Armeekarte vorgibt. Beispiel: Bei einem Bewegungswert von 5 darf die Figur um 1, 2, 3, 4 oder 5 Felder weiter ziehen. (Schwieriges Gelände und Wasser können die Bewegung einschränken – mehr dazu später.) Beispiel 4 zeigt eine Grundbewegung.

- Reihenfolge der Bewegung: Truppenfiguren dürfen nacheinander in beliebiger Reihenfolge gezogen werden.
- Andere Figuren auf dem Schlachtfeld: Du darfst über ein Feld ziehen, auf der eine deiner eigenen Figuren bzw. eine Figur eines Teamkollegen steht, sofern diese Figur gerade nicht gebunden ist (siehe hierzu Regeln für Bindungen auf Seite 11). Du darfst aber über keine Felder ziehen, auf denen gegnerischen Figuren stehen. Eine Bewegung darf niemals auf einem Feld beendet werden, auf dem eine andere Figur steht.

BEISPIEL 4: Grundbewegung

Finn hat einen Bewegungswert von 5. Du rückst ihn um die vollen 5 Felder auf die gegnerischen Figuren zu. Hinweis: Finn darf über den Marro-Krieger gehen, da dieser eine befreundete Figur ist.

- Bewegung nach oben: Wenn du auf eine höhere Ebene ziehst, zählt jede Kante einer höheren Ebene als 1 Feld (siehe Beispiel 5). Wenn deine Figur nicht genügend Felder weit gehen darf, um oben auf dem Vorsprung zu landen, darf sie nicht dorthin ziehen.

Hinweis: Glyphen und Wasserfelder erhöhen nicht die Felder, auf denen sie liegen.

BEISPIEL 4: Bewegung nach oben

Zähle die Kanten aller Ebenen, wenn du Finn auf den ersten Vorsprung bewegen willst. Hinweis: Finn kann nicht auf die oberste Ebene ziehen, da er dafür einen Bewegungswert von 7 bräuchte – er darf aber nur 4 Felder weit ziehen.

Höhenbeschränkung: Eine Figur darf in einem Zug nicht um mehr Ebenen hochsteigen, als ihr Höhenwert beträgt (siehe Beispiel 6).

BEISPIEL 6: Höhenbeschränkung für die Bewegung nach oben

Der Marro-Krieger kann das Feld mit dem X nicht erreichen, da er bis dahin 6 Bewegungsfelder überwinden müsste, sein Höhenwert aber nur 4 beträgt.

- Bewegung nach unten: Beim Abstieg auf eine untere Ebene musst du die Kanten der Felder nicht zählen (Ausnahme beim Fallen – siehe unten). In Beispiel 7 siehst du eine Abwärtsbewegung.

BEISPIEL 7: Bewegung nach unten

Wenn der Marro-Krieger seinen Vorsprung verlässt, müssen die Kanten der Felder nicht gezählt werden.

Fallen: Wenn eine Figur sehr tief hinabsteigt, könnte sie sich verletzen (diese Regel gilt nicht, wenn eine Figur auf einem Wasserfeld landet). Für das Fallen gilt:

Ist der Sturz gleich tief oder tiefer als die Höhe der Figur, wirfst du nach der Bewegung 1 Kampfwürfel, um festzustellen, ob sich die Figur verletzt hat. Tiefer Fall: Fällt die Figur 10 Ebenen tiefer als ihr Höhenwert beträgt, wirfst du einen zusätzlichen Kampfwürfel, also insgesamt 2.

Für jeden gewürfelten Totenkopf kennzeichnest du die Armeekarte der Figur mit einem Wundenmarker (siehe Leben auf Seite 13).

BEISPIEL 8: Fallen

Der Marro-Krieger soll von seinem 5 Ebenen hohen Vorsprung absteigen, also wirfst du 1 Kampfwürfel, weil sein Höhenwert nur 4 beträgt. Du wirfst keinen Totenkopf, also bleibt der Marro-Krieger unverletzt.

MASTERSPIEL

- Auf Wasser ziehen: Wenn du von irgendeinem anderen Feld aus auf ein Wasserfeld ziehst (auch von einem anderen Wasserfeld aus), musst du deine Bewegung hier beenden. Siehe Beispiel 9A. Hinweis: Doppelfeld-Figuren dürfen ohne Anzuhalten über ein Wasserfeld laufen, wenn es zwischen zwei Landfeldern liegt. Sie müssen nur anhalten, wenn sie auf zwei Wasserfelder ziehen.
- Von Wasser auf Land ziehen: Bei Wasserfeldern, die niedriger als die angrenzenden Landfelder liegen, gelten die Regeln für die Bewegung nach oben, d.h. es werden die Kanten der Landfelder gezählt. Siehe hierzu Beispiel 9B.

BEISPIEL 9A: Auf Wasserfelder ziehen

Wenn der gegnerische Todesläufer auf ein Wasserfeld gezogen wird, muss er darauf anhalten.

BEISPIEL 9B: Wasserfelder verlassen

Der Todesläufer muss zwei Felder zählen, um von dem Wasserfeld auf das angrenzende Landfeld zu gelangen.

- Doppelfeld-Figuren bewegen: Einige Figuren (z.B. Grimnak und Mimring) sind so groß, dass sie immer 2 Felder belegen. Bei der Bewegung einer Doppelfeld-Figur musst du entscheiden, welche Seite der Figur die Bewegung anführt (also Vorder- oder Hinterseite). Bewege die Figur dann so, dass die andere Seite immer über dieselben Felder geht, die die führende Seite gerade betreten hatte. Die Bewegung einer Doppelfeld-Figur muss immer auf 2 Feldern enden, die auf derselben Ebene liegen. In Beispiel 10 siehst du, wie man eine Doppelfeld-Figur bewegt.

Doppelfeld-Figuren müssen nicht anhalten, wenn sie über ein Wasserfeld ziehen, das zwischen zwei Landfeldern liegt. Sie müssen aber anhalten, wenn sie sich auf zwei angrenzende Wasserfelder hinab bewegen.

BEISPIEL 10: Doppelfeld-Figuren bewegen

Grimnak geht von seinen Ausgangsfeldern los (Bild oben). Danach rückt er mit dem Kopf zuerst um 5 Felder vor, wobei ihm seine Hinterseite über dieselben Felder folgt (Bild Mitte). Grimnak zählt die Kanten der Landfelder mit und landet oben auf zwei Feldern derselben Ebene (Bild unten).

- Überhänge: Bei einem Überhang gibt es zwischen zwei Feldern eine Lücke. Figuren, die klein genug sind, dass sie durch die Lücke passen, dürfen unter dem Überhang hindurch laufen (siehe Beispiel 11).

BEISPIEL 11: Bewegung unter einem Überhang

Auf dem Schlachtfeld „Migols Grabmal“ ist der Überhang so hoch, dass Finn darunter laufen kann. Grimnak ist zu groß und passt nicht hindurch.

Flache Überhänge dürfen von den Figuren überwunden werden: Wenn du deine Figur auf einen flachen Überhang ziehst, zählst du die Kanten der Lücke bzw. die Kanten der daneben liegenden Felder mit (siehe Beispiel 12).

BEISPIEL 12: Auf einen flachen Überhang ziehen

Finn zählt die neben der Lücke liegenden Kanten mit, um auf den Vorsprung über dem flachen Überhang zu gelangen.

- Der Sockel der Figuren: Wenn eine Figur auf einem Feld landet, musst du darauf achten, dass ihr Sockel flach aufliegt und nur dieses eine Feld bedeckt (bzw. 2 Felder bei einer Doppelfeld-Figur). Die Figurensockel dürfen keine anderen Felder oder Flächen zwischen Feldern blockieren.
- Kein Platz: Auf einigen Schlachtfeldern gibt es Durchgänge, Ruinen und Überhänge, die für manche Figuren zu eng sind. Die Figuren dürfen nur auf Felder ziehen, auf denen sie bequem Platz haben. Beispiel 13 zeigt eine Figur, für die es eng wird.

BEISPIEL 13: Grimnak hat zu wenig Platz

Grimnak kann nicht rückwärts in der Nische stehen, da sein Schwanz zu weit hinaus ragt.

Wenn er sich mit dem Kopf nach vorne dreht, kann er dort aber bequem stehen.

Glyphen und besondere Fähigkeiten: Glyphen und besondere Fähigkeiten können die Bewegung einer Figur beeinflussen. Sieh dir die besonderen Fähigkeiten auf der Armeekarte deiner Figur an. Wie die Glyphen funktionieren, wird auf Seite 14 erklärt.

REGELN FÜR BINDUNGEN

Eine Figur gilt als „gebunden“, wenn sie auf einem Feld neben einer gegnerischen Figur landet, also an sie „angrenzt“.

Ausnahme: In den meisten Fällen sind Figuren angrenzend, wenn sie nebeneinander stehen. Allerdings gibt es eine Ausnahme von dieser Regel:

- Steht der Sockel einer Figur auf einer Ebene, die gleich hoch oder über der Höhe der anderen Figur liegt, sind sie nicht angrenzend und daher auch nicht gebunden (siehe Beispiel 14).

BEISPIEL 14: Nicht angrenzende Figuren

Finn und der Todesläufer grenzen nicht aneinander an, da der Todesläufer auf einem 5 Ebenen hohen Vorsprung steht und Finn einen Höhenwert von 5 hat.

- Steht eine Ruine zwischen den beiden Figuren, müssen die Höhenwerte beider Figuren größer sein, als die Ruine hoch ist, damit sie gebunden sein können. Sind die Höhenwerte beider Figuren oder nur einer Figur niedriger als die Ruine, sind sie nicht gebunden. Beispiel: Eine Ruine ist 6 Felder hoch. Finn (Höhe 5) und der Todesläufer (Höhe 7) stehen zu beiden Seiten der Ruine. Da die Ruine höher ist als Finn, sind die Figuren nicht gebunden.

Bindung lösen: Du darfst um eine Figur herum gehen, mit der du gebunden bist, aber sobald du dich von ihr wegbewegst (also auf ein Feld, das nicht angrenzend ist) und dich damit aus der Bindung löst, darf sie deiner Figur „hinterherschlagen“. Zum Hinterherschlagen wirft der andere Spieler für seine verlassene Figur einen Kampfwürfel (du darfst für deine wegziehende Figur nicht würfeln): Wirft er einen Totenkopf, erhält deine Figur eine Wunde. Lege auf ihre Armeekarte einen Wundenmarker (siehe Leben auf Seite 13).

Mehrfachbindungen: Deine Figur kann gleichzeitig mit mehreren Figuren gebunden sein. Wenn du alle Bindungen löst, würfeln deine Gegenspieler für jede verlassene Figur einen Kampfwürfel. Für jeden gewürfelten Totenkopf erhält deine Figur eine Wunde. Beispiel 15 zeigt eine Mehrfachbindung.

MASTERSPIEL

BEISPIEL 15: Mehrfachbindung

Du ziehst deinen Finn von den beiden Bergsee-Wikingern des Gegenspielers weg und löst damit die Bindung. Dein Gegner schlägt dir hinterher und wirft 2 Kampfwürfel (einen pro Wikingern): Er würfelt 2 Totenköpfe, also erhält Finn 2 Wunden. Lege auf Finns Armeekarte 2 Wundenmarker.

Schritt 3: Mit den Figuren der Armeekarte angreifen
Jetzt wird es Zeit, dass dein Held oder deine Truppe angreift.

Wer darf angreifen? Alle Figuren deiner aktiven Armeekarte, die sich in Reichweite einer gegnerischen Figur befinden und freie Sicht haben, dürfen angreifen. Wenn keine Figur deiner Armeekarte diese beiden Bedingungen erfüllt, kannst du nicht angreifen.

Figuren in Deckung: Du darfst jederzeit um das Schlachtfeld herumlaufen und nachsehen, ob irgendwelche Figuren in Deckung gegangen sind und sich irgendwo auf dem Schlachtfeld verstecken, z.B. hinter Ruinen oder Vorsprüngen. Die anderen Spieler sollten während dessen ihre Ablaufmarker verbergen, damit du sie nicht sehen kannst.

Um festzustellen, ob eine Figur angreifen darf, musst du Reichweite und Sichtweite überprüfen. Und das geht so:

- Reichweite: Die angezielte Figur muss in der Reichweite der angreifenden Figur liegen. Beispiel: Mit einer Reichweite von 6 kann dein Marro-Krieger jede gegnerische Figur angreifen, die maximal 6 Felder von ihr entfernt ist.

Eine Figur mit einer Reichweite von 1 kann nur Figuren angreifen, die auf angrenzenden Feldern stehen.

Gebundene Figuren: Ist deine Figur mit einer oder mehreren anderen Figuren gebunden, darf sie nur diese Figuren angreifen.

Eine Doppelfeld-Figur kann von beiden Feldern aus angreifen, auf denen sie steht.

Beim Bestimmen der Reichweite einer Figur werden für höhere Ebenen keine zusätzlichen Felder gezählt. Allerdings ist es von Vorteil, beim Angriff auf einer höheren Ebene zu stehen (siehe Höhenvorteil unter Angreifen). Wenn sich zwischen dir und der Zielfigur ein Bereich ohne Felder befindet (z.B. am Rand des Schlachtfelds), musst du außerdem die Felder entlang des Schlachtfelds zählen, um die Reichweite zu bestimmen.

Im Weg stehende Figuren: Wenn andere Figuren zwischen dir und der Zielfigur stehen, kannst du nicht angreifen. Du darfst nur dann angreifen, wenn du auf die Zielfigur freie Sicht hast.

- Sichtweite: Um eine Figur anzugreifen, muss sie die angreifende Figur von ihrem eigenen Standort aus „sehen“ können. Anders als die Reichweite ist die Sichtweite eine unsichtbare, gerade Linie, die nichts mit den Feldern auf dem Schlachtfeld zu tun hat. Steht die Zielfigur z.B. hinter einer Ruine, so dass der Angreifer von ihr nichts sehen kann, darf sie nicht angegriffen werden.

Ob dein Angreifer freie Sicht auf das Ziel hat, stellst du anhand des Zielpunkts (der grüne Punkt auf der Armeekarte deiner Figur) sowie der Trefferzone (rote Fläche auf der Armeekarte der Zielfigur) fest. Neige deinen Kopf dann hinter deine Figur und sieh nach, ob sie von ihrem Zielpunkt aus einen Teil der Trefferzone der Zielfigur „sehen“ kann. Wenn es so ist, hat dein Angreifer freie Sicht.

Figuren berühren: Du darfst deine Figuren nur berühren oder bewegen, wenn du auch am Zug bist. Du darfst deine Figuren zum Beispiel nicht aus der Sichtweite eines Gegenspielers ziehen, wenn dieser gerade am Zug ist.

Wenn sich die Spieler nicht einig sind, ob eine Figur freie Sicht hat oder nicht, wirft jeder Kontrahent einfach den 20-seitigen Würfel: Der Spieler mit dem höheren Wurf Ergebnis gewinnt den Streit.

Beispiel 16 zeigt dir wie man feststellt, ob eine Zielfigur in Reich- und Sichtweite des Angreifers steht.

BEISPIEL 16: Reichweite und Sichtweite
Dein Marro-Krieger soll Syvarris angreifen.

1. Zunächst zählst du die Felder, die zwischen ihnen liegen: 6, d.h. Syvarris steht in Reichweite deines Marro-Kriegers.
2. Danach prüfst du die Sichtweite vom Zielpunkt deiner Figur aus bis zu Syvarris' Trefferzone. Der Bergsee-Wikinger steht zwar dazwischen, aber dein Marro-Krieger kann trotzdem einen Teil von Syvarris' Trefferzone sehen: Du darfst also angreifen.

ANGREIFEN

Die Figuren deiner aktiven Armeekarte greifen in beliebiger Reihenfolge jeweils nacheinander an. Jede Figur darf nur einmal angreifen, aber es dürfen mehrere Figuren dieselbe gegnerische Figur angreifen.

Denke vor dem Angriff an Höhenvorteile, besondere Fähigkeiten und Glyphen (sofern vorhanden). Wenn du irgendwelche Besonderheiten übersiehst, kannst du sie nach dem Angriff nicht mehr geltend machen.

- **Höhenvorteil:** Steht der Sockel einer Figur auf einer höheren Ebene als der Sockel einer anderen Figur (unabhängig von ihrer tatsächlichen Größe), wirft die Figur auf der höheren Ebene einen zusätzlichen Würfel. Steht der Sockel der höheren Figur 10 oder mehr Ebenen über der anderen Figur, darf die höhere Figur sogar 2 zusätzliche Würfel werfen.

Glyphen und Wasserfelder erhöhen nicht die Felder, auf denen sie liegen.

- **Besondere Fähigkeiten und Sonderangriffe:** Viele Figuren haben besondere Kräfte und Fähigkeiten, die sie beim Bewegen, Angreifen, Verteidigen usw. unterstützen. Sieh auf der Armeekarte deiner Figur nach, welche besonderen Fähigkeiten deine Figur einsetzen kann. Auf den Seiten 14 und 15 werden einige dieser Fähigkeiten beschrieben. Achtung: Setze deine besonderen Fähigkeiten und Sonderangriffe strategisch sinnvoll ein. Einige davon sind so mächtig, dass sie sogar befreundete Figuren treffen könnten.
- **Glyphen:** Durch einige Glyphen erhalten Angreifer und Verteidiger einen Vorteil. Eine Beschreibung der Glyphen findest du auf Seite 14.

Folge beim Angriff diesen Schritten:

1. Verkünde deinen Mitspielern, welche Figur der Angreifer und welche der Verteidiger ist.
2. Sieh dir den Angriffswert auf der Armeekarte deines Angreifers an und nimm alle zusätzlichen Kampfwürfel für Höhenvorteil, besondere Fähigkeiten oder Glyphen mit dazu. Dann wirfst du deine Kampfwürfel. Danach ist der Verteidiger dran: Zusätzlich zu seinem Verteidigungswert nimmt er alle zusätzlichen Kampfwürfel für Höhenvorteil, besondere Fähigkeiten oder Glyphen mit dazu.
3. Für jeden Totenkopf, den der Angreifer würfelt, muss der Verteidiger mindestens 1 Schild würfeln, um den Angriff zu blocken.
 - Würfelt der Angreifer mehr Totenköpfe als der Verteidiger Schilde, war der Angriff erfolgreich. Für jeden ungeblockten Totenkopf wird auf die Armeekarte des Verteidigers 1 Wundenmarker gelegt.
 - Würfelt der Angreifer gleich viele oder weniger Totenköpfe als der Verteidiger Schilde, ist der Angriff fehlgeschlagen. Angreifer und Verteidiger behalten ihre Positionen, und die Angriffsaktion ist beendet.

Leben: Sobald eine Figur so viele Wundenmarker hat, wie ihre Armeekarte als „Leben“ vorgibt, ist sie geschlagen. Eine Figur mit nur 1 Leben wird bereits durch eine einzige Wunde vernichtet. Der Spieler der geschlagenen Figur stellt sie zurück auf die Armeekarte. Wurden alle Figuren einer Armeekarte vernichtet, ist die Armeekarte aus dem Spiel und du

darfst sie nicht mehr verwenden. Wenn auf dieser Armeekarte ein Ablaufmarker gestanden hat, solltest du ihn nicht zeigen.

Nachdem du alle Angriffsaktionen beendet hast, ist dein Zug vorbei. Danach ist der links neben dir sitzende Spieler am Zug.

Beispiel 17 zeigt eine Angriffsaktion und das Ergebnis.

BEISPIEL 17: Ein Angriff

Einer deiner Marro-Krieger greift Syvarris an. Du wirfst 2 Kampfwürfel.

Syvarris hat einen kleinen Höhenvorteil, also erhält sein Spieler 1 zusätzlichen Würfel. Er wirft insgesamt 3 Kampfwürfel.

Du würfelst 2 Totenköpfe – Syvarris würfelt 0 Schilde.

Syvarris erhält 2 Wunden. Lege auf seine Armeekarte 2 Wundenmarker.

Marro-Krieger
Syvarris

Syvarris hat aus einem früheren Angriff bereits 2 Wundenmarker. Nun hat er insgesamt 4 Wunden und ist geschlagen. Sein Spieler stellt Syvarris auf die Armeekarte zurück, lässt den Ablaufmarker darauf stehen und darf Syvarris in dieser Runde nicht mehr einsetzen.

4. ENDE EINER RUNDE

Nachdem der letzte Spieler seinen dritten Zug gemacht hat, ist die Runde vorbei. Der Rundenzähler wird um 1 Feld weitergeschoben (sofern bis jetzt noch niemand gewonnen hat). Danach beginnt die nächste Runde: Die Spieler platzieren ihre Ablaufmarker und machen den Initiativewurf.

Das Ende der Schlacht

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler die Aufgabe für den Sieg erfüllt hat, die das jeweilige Spielszenario vorgibt. Dieser Spieler hat die Schlacht gewonnen!

Wenn du das Grundspiel ein paar Mal durchgespielt hast, hast du genügend Erfahrung, um eigene Schlachtfelder, Spielszenarios, Armeen und Aufgaben für den Sieg zu erfinden. Viel Spaß dabei und: Möge der bessere Walküren-General gewinnen!

DAS ENDE DER SCHLACHT

Für jedes Spiel wird die Aufgabe, die für den Sieg erfüllt werden muss, vom Spielszenario vorgegeben. Ist das Spiel jedoch noch nicht vorbei, wenn ihr schon einige Runden gespielt habt, könnt ihr festlegen, dass der Spieler (bzw. das Team) mit den meisten Punkten gewonnen hat (siehe Punktwertung).

PUNKTWERTUNG

Wenn ihr das Spiel durch Punktwertung beenden wollt, erhält jeder Spieler pro Armeekarte, deren Figuren noch auf dem Schlachtfeld stehen, die Punkte, die auf der Armeekarte angegeben werden. Ein Spieler erhält auch dann die volle Punktzahl, wenn von seiner Truppenkarte nur noch eine Figur lebt. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

DIE GLYPHEN

Je nach Spielszenario werden die Glyphen auf verschiedene Felder des Schlachtfelds gelegt, und zwar so, dass entweder die Macht oder das Symbol nach oben zeigt. Wenn eine deiner Figuren auf einem Glyphen steht, dessen Symbol nach oben zeigt, hältst du dort an und drehst den Glyphen herum: Die Macht des Glyphen wird sofort wirksam.

Landet eine Figur auf einem Glyphen, dessen Macht bereits nach oben zeigt, muss die Figur dort anhalten. Hinweis: Doppelfeld-Figuren bleiben stehen, wenn ihre Vorderseite auf dem Glyphen landet.

Die Macht einiger Glyphen ist nur für eine bestimmte Dauer wirksam (vorübergehend), andere Glyphen haben eine länger anhaltende Macht (dauerhaft). Wenn eine Figur auf einem Glyphen landet, gelten die folgenden Regeln:

Dauerhafte Glyphen

Die Macht der dauerhaften Glyphen bleibt so lange wirksam, wie die Figur auf ihm stehen bleibt. Ausnahme: Die beiden Glyphen von Brandar sind Artefakte, die von bestimmten Spielszenarios vorgegeben werden.

Glyph von Astrid

(Angriff +1)

Wirf für jede deiner Figuren beim Angriff 1 zusätzlichen Kampfwürfel.

Glyph von Gerda

(Verteidigung +1)

Wirf für jede deiner Figuren bei der Verteidigung 1 zusätzlichen Kampfwürfel.

Glyph von Ivor

(Reichweite +4)

Erhöhe die Reichweite aller deiner Figuren, die eine Reichweite von mindestens 4 haben, um weitere 4 Felder.

Glyph von Valda

(Bewegung +2)

Erhöhe den Bewegungswert jeder deiner Figuren um +2 (beim Verlassen des Glyphen nicht anwendbar).

Glyph von Dagmar

(Initiative +8)

Erhöhe deinen Initiativewurf um +8.

Glyphen von Brandar

(Artefakt)

Die Regeln dieser beiden Glyphen richten sich nach dem jeweiligen Spielszenario.

Vorübergehende Glyphen

Die Macht der vorübergehenden Glyphen wird nur einmal wirksam. Wenn eine deiner Figuren auf einem vorübergehenden Glyphen landet, führst du die Regeln des Glyphen aus und nimmst ihn dann aus dem Spiel.

Glyph von Kelda (Heilung)

Nur Figuren mit mindestens 1 Wundenmarker dürfen auf diesem Glyphen anhalten. Hält eine deiner Figuren hier an, darfst du alle ihre Wundenmarker von der Armeekarte nehmen.

Glyph von Erland (Herbeirufung)

Wenn eine deiner Figuren hier anhält, darfst du eine andere Figur (eine eigene oder gegnerische) herbeirufen. Stelle die herbeigerufene Figur auf ein Feld neben den Glyphen. Wenn diese Figur vorher gebunden war, darf man ihr nicht hinterherschlagen. Hinweis: Wenn es kein freies, angrenzendes Feld gibt, darf keine Figur herbeigerufen werden.

Glyph von Mitonsoul (Schwerer Fluch)

Wirf für jede Figur auf dem Schlachtfeld (eigene und gegnerische) den 20-seitigen Würfel. Bei einer 1 ist die Figur vernichtet. Bei 2 bis 20 ist die Figur gerettet.

Besondere Fähigkeiten

Durch die besonderen Fähigkeiten der Figuren wird das Spiel erst so richtig spannend und unberechenbar. Sei dir immer der besonderen Fähigkeiten deiner Armeefiguren bewusst, denn sie können dein Spiel nachhaltig beeinflussen. Die folgenden Beispiele demonstrieren die besonderen Fähigkeiten einiger Figuren.

Mimrings Sonderangriff Schusslinie

Von seiner Vorder- oder Hinterseite aus kann Mimrings Sonderangriff andere Figuren treffen, die in jeder Richtung maximal 8 Felder entfernt stehen (rote Linien). Die betroffenen Figuren können auf jeder Ebene stehen, sofern Mimring freie Sicht auf sie hat.

Schusslinie-Sonderangriff in einen Überhang

Wenn Mimring mit seinem Sonderangriff in einen Überhang zielt, trifft er alle Figuren auf allen Ebenen, die in Mimrings Sichtweite stehen. Wie hier gezeigt, werden die Elite-Luftlandesoldaten A1, A2 und A3 von seinem Angriff getroffen. Mimring wirft zuerst seine 4 Kampfwürfel, danach wirft jeder Luftlandesoldat einzeln seine Kampfwürfel.

Fliegen und Überhänge

Raelin fliegt aus dem Überhang heraus und landet oben drauf (beim Fliegen werden keine zusätzlichen Felder gezählt). M1 schlägt ihr hinterher und wirft 1 Kampfwürfel, da sie vor ihrem Flug mit ihm gebunden war. M3 unternimmt gar nichts, da sie über ihn fliegt, ohne anzuhalten. Beachte bitte, dass sie auch über Ruinen fliegt.

Granatenwurf der Elite-Luftlandetruppe

Du möchtest über den Marro-Kriegern und dem Samurai Granaten abwerfen. Nimm den Granatenmarker aus dem Spiel. Du zielst auf alle Figuren innerhalb einer Reichweite von 5 und einer Wurfhöhe von höchstens 12 Ebenen. Beispiel: Der Luftlandesoldat A1 kann den Marro-Krieger M2 nicht angreifen, da der Überhang 10 Ebenen und die Ruine darauf 6 Ebenen hoch ist, insgesamt also eine Höhe von 16 Ebenen. Für den Granatenwurf braucht man keine freie Sicht, sondern nur eine freie Abwurfzone.

Und so wird der Sonderangriff durchgeführt:

- A1 greift an: A1 wirft die Granate auf S2 ab. S1 und S3 sind ebenfalls betroffen, weil sie an S2 angrenzen.

Du wirfst 2 Kampfwürfel für alle 3 betroffenen Figuren. Ergebnis: 1 Totenkopf.

Dein Gegenspieler wirft 6 Kampfwürfel für S2 (5 gemäß Verteidigungswert + 1 für den Höhenvorteil). Ergebnis: 2 Schilde, S2 ist also gerettet. Danach würfelt er 3 Schilde für S1, also ist S1 ebenfalls gerettet. Dann würfelt er keinen Schild für S3: S3 ist geschlagen.

- A2 greift an: A2 wirft eine Granate auf S2 ab. S1 ist davon ebenfalls betroffen.

Du wirfst 2 Kampfwürfel: 0 Totenköpfe. Dein Gegner braucht nicht mehr zu würfeln, weil du keine Totenköpfe hattest.

- A3 greift an: A3 wirft eine Granate auf S1 ab. S2 ist davon ebenfalls betroffen.

Du wirfst 2 Kampfwürfel: 2 Totenköpfe.

Dein Gegner wirft 1 Schild für S1: S1 ist geschlagen. Danach wirft er 2 Schilde für S2: S2 ist gerettet.

- A4 greift an: A4 wirft eine Granate auf M2 ab. M1, M3 und M4 sind ebenfalls betroffen.

Du wirfst 2 Kampfwürfel: 1 Totenkopf.

Dein Gegner wirft 3 Kampfwürfel für M2: 1 Schild, also ist M2 gerettet. Er wirft 2 Schilde für M1 und danach 3 Schilde für M3: beide sind gerettet. Danach wirft er 0 Schilde für M4, daher ist M4 geschlagen.

Verweise in den besonderen Fähigkeiten auf Armeekarten

Einige besondere Fähigkeiten verweisen auf unterschiedliche Informationen über andere Figuren. Zum Beispiel verweist der Todesläufer auf die Soulborg-Wachen. Außerdem verweist Grimnak auf die Ork-Krieger, und Ork-Krieger erscheinen in verschiedenen Erweiterungssets.

Spiel mit mehreren Mastersets und/oder Erweiterungssets

Die Kombination mehrerer Mastersets plus zusätzliche Erweiterungssets bringt eine unglaublich große Vielfalt ins Spiel. Du kannst damit ein riesiges Schlachtfeld bauen und mit bis zu 8 Spielern spielen. Du kannst sogar das Schlachtfeld ausgleichen, indem zwei Spieler mit der gleichen Armee antreten. Um dem größeren Schlachtfeld gerecht zu werden, könntest du auch die Gesamtpunkte der Armeen erhöhen. Was du auch immer mit deinem erweiterten Spielmaterial anfängst, es gibt für diese Fälle ein paar Sonderregeln, die du beachten solltest:

Einzigartige Armeekarten: Alle Armeekarten in einem Masterset sind einzigartig (d.h. es gibt jeweils nur eine Karte davon).

Wenn du zwei gleiche Sätze Armeekarten hast, solltest du darauf achten, dass kein Spieler ein- und dieselbe einzigartige Armeekarte doppelt hat (deine Armee darf z.B. nicht zwei Grimnaks haben). Aber zwei verschiedene Spieler dürfen durchaus die gleiche einzigartige Armeekarte in ihrer Armee haben (z.B. jeweils einen Grimnak).

Allgemeine Armeekarten: Diese Karten gibt es in den Erweiterungssets. Deine Armee darf zwei oder mehr gleiche allgemeine Armeekarten haben. Für diesen Fall gelten diese Sonderregeln:

- Du musst diese Figuren nicht voneinander getrennt halten (also genau aufpassen, welche Figur zu welcher Karte gehört). Wenn du z.B. 2 Karten der Grut-Schwertkämpfer hast, werden durch jeden Ablaufmarker, der auf eine der Karten gestellt wird, 4 Schwertkämpfer aktiviert – egal, um welche 4 es sich handelt.
- Wenn irgendeine Figur deiner allgemeinen Armeekarte geschlagen wird, darfst du sie auf irgendeine passende Armeekarte stellen.

Doppelte besondere Fähigkeiten

Wenn zwei Spieler mit der gleichen Armeekarte spielen und gleichzeitig deren besondere Fähigkeit aktivieren, müsst ihr den 20-seitigen Würfel werfen, um festzustellen, wer die besondere Fähigkeit zuerst aktivieren darf. Beispiel: Zwei Spieler treten mit den Elite-Luftlandtruppen an und wollen gleichzeitig deren besondere Fähigkeit benutzen. Beide Spieler würfeln: Der Spieler mit dem höheren Wurf Ergebnis darf die Absprung-Fähigkeit zuerst einsetzen.

VOR DEM ESTEN SPIEL

Nimm das gesamte Spielzubehör aus den Verpackungen. Das leere Verpackungsmaterial kannst du danach entsorgen.

So baust du den Drachen zusammen: Stecke die Flügel wie gezeigt fest in die Seiten des Drachenkörpers.

Sobald die Drachenflügel angebracht sind, kannst du sie nicht mehr herausziehen.

SCHLACHT VORBEREITEN

Hier findest du fünf verschiedene Schlachtfelder mit detaillierten Aufbauanweisungen. Für jedes Schlachtfeld werden zwei Spielszenarios angeboten. Wir empfehlen dir, mit den Grundspielen anzufangen und dich dann zu den schwierigeren Masterspielen durchzuspielen.

Die Geländesteine

Die sechseckigen Geländesteine gibt es in verschiedenen Farben und Größen. Wenn du dein Schlachtfeld aufbaust, verbindest du sie miteinander und stapelst sie übereinander auf. Unten siehst du, wie das geht.

Verbinden: Schiebe die Fugen wie gezeigt ineinander. Damit dein Spiel möglichst lange hält, solltest du die Teile nicht „mit Gewalt“ zusammendrücken.

Stapeln: Setze die Geländesteine wie gezeigt übereinander.

Die nachfolgende Legende zeigt die Art und Farbe der verschiedenen Geländesteine. Beim Aufbau deines Schlachtfelds achtest du bitte auf die Flächen- und Kantenfarben, damit du weißt, welche du nehmen musst.

SCHLACHTFELD-LEGENDE (Flächen- und Kantenfarben beachten)

24er-Geländestein
hellbraune Kante

7er-Geländestein
lila Kante

3er-Geländestein
schwarze Kante

2er-Geländestein
gelben Kante

1er-Geländestein
rote oder blaue Kante

lange Ruine

kurze Ruine

GRAS
grüne Fläche

SAND
goldene Fläche

FELSEN
graue Fläche

WASSER
blaue Fläche

Die Glyphen

Glyphen sind magische Gegenstände, die in den meisten Spielszenarios auftauchen. In den Grundspielen stellen sie bestimmte Gegenstände dar, in den Masterspielen verleihen sie den Armeefiguren besondere Kräfte.

In den Schlachtfeldgrafiken werden die Glyphen durch ihre Anfangsbuchstaben dargestellt. Beim Aufbau des Schlachtfelds kannst du auf der folgenden Liste nachsehen, welche Glyphen du brauchst.

Symbol-Seite oben

Macht-Seite oben

GLYPHEN-LISTE

Symbol nach oben:

Macht nach oben:

GLYPH VON ASTRID

GLYPH VON GERDA

GLYPH VON IVOR

GLYPH VON VALDA

GLYPH VON DAGMAR

GLYPH VON BRANDAR (2)

GLYPH VON KELDA

GLYPH VON ERLAND

GLYPH VON MITONSOUL

Schlachtfeld - Die Tafel der Riesen

Der Legende nach schritten einst Riesen durch Walhalla. Angeblich haben sie sich hier im Winter versammelt, um das Jagdland für das nächste Jahr unter sich aufzuteilen. Seit

Jahren wurden in dieser Gegend keine Riesen mehr gesehen, aber man erzählt sich, dass ihre Gebeine hier begraben sind.

EBENE 01
EBENE 02
EBENE 03
EBENE 04
EBENE 05
EBENE 06
RUINEN

Spielszenarios

GRUNDSPIEL – Angriff in der Dämmerung (2 Spieler)

Obwohl es noch früh im Jahr ist, riecht es doch schon nach Winter. Der Atem der Krieger gefriert in der eisigen Luft, nervös überprüfen sie ihre Waffen, Riemen und Rüstungen. Ihre Mission ist kurz gesagt, aber nicht einfach: „Findet den Feind und vernichtet ihn.“

Aufgabe: Vernichte alle Figuren deines Gegenspielers.

Aufbau: Stelle die Figuren wie gezeigt auf.

Sieg: Sobald dein Gegenspieler keine Figuren mehr auf dem Schlachtfeld hat, hast du gewonnen.

- 1 Raelin die Kürenkriegerin
- 2 Finn der Wikinger-Meister
- 3 Thorgrim der Wikinger-Meister
- 4567 Bergsee-Wikinger

Spieler 1

Spieler 2

- 1 Ne-Gok-Sa
- 2 Grimnak
- 345 Izumi-Samurai

RUNDEN- ZÄHLER

MASTERSPIEL – Aufeinander stoßende Fronten (2 Spieler oder 4 Spieler in 2 Teams)

Die Tafel der Riesen ist schon seit langer Zeit ein allgemeiner Treffpunkt, doch dieses Treffen kommt eher unerwartet. Die Armeen zweier gegnerischer Walküren-Generäle sind den ganzen Winter über in diese Richtung marschiert, ohne zu ahnen, welche heftige Auseinandersetzung sie hier erwarten würde. Welche Armee wird nach der Schlacht noch in der Lage sein, ihren Marsch fortzusetzen?

Aufgabe: Vernichte alle Figuren deines Gegenspielers.

Aufbau: Lege die Glyphen wie gezeigt mit der Macht nach oben aus.

Bei 2 Spielern: Jeder Spieler stellt eine gedraftete oder mitgebrachte 400-Punkte-Armee auf.

Bei 4 Spielern: Jeder Spieler stellt eine gedraftete oder mitgebrachte 300-Punkte-Armee auf.

Spieler/Team 1 beginnt in der braunen Startzone; Spieler/Team 2 beginnt in der dunkelblauen Startzone.

Sieg: Sobald die andere Seite keine Figuren mehr auf dem Schlachtfeld hat, hast du gewonnen. Sollte die Schlacht bis zum Ende der 12. Runde dauern, ist sie vorbei und der Spieler bzw. das Team mit den meisten Punkten auf dem Schlachtfeld hat gewonnen (siehe Punktwertung auf Seite 13).

Schlachtfeld – Die Verlassenen Gewässer

Seit Hunderten von Jahren bilden die Dunklen Seen eine natürliche Grenze zwischen Laur und Nastralund. Als die Suche nach den Quellen begann, stritten sich die Erzküren beider Seiten um die Seen. Jede Seite erbaute am Ufer eine Festung, die aber schon bald durch zahlreiche Gefechte in Schutt und Asche gelegt wurden.

EBENE 01
EBENE 02
EBENE 03
EBENE 04
EBENE 05
EBENE 06
EBENE 07

Spielszenarios

EBENE 08
RUINEN

GRUNDSPIEL – Tauche in die Dunklen Seen

(2 Spieler)

Über die Dunklen Seen ist ein Gerücht in Umlauf gekommen: Angeblich liegt in den Tiefen dieser kalten, dunklen Gewässer der Ursprung der Quellen. Der Walküren-General, der die Verlassenen Gewässer beherrscht, könnte die Seen mit Tauchausrüstungen durchsuchen lassen, aber leider gibt es zwei Walküren-Generäle, die über Tauchausrüstungen verfügen.

Aufgabe: Erobere die Tauchausrüstungen des Gegners, um dir die Dunklen Seen zu sichern.

Aufbau: Die Glyphen von Brandar stellen die Tauchausrüstungen dar. Lege sie wie gezeigt aus, wobei die Artefakt-Seite nach oben zeigen muss. Stelle die Figuren wie gezeigt auf.

Spieler 1 (Laur)

1 Sgt. Drake Alexander

234 Krav Maga-Agenten
5678 Elite-Luftlandtruppe
9 Syvarris

Spieler 2 (Nastralund)

1 Mimring
2345 Marro-Krieger
67 Zettianische Wachen

Sieg: Sobald du eine deiner Figuren auf die Tauchausrüstung des Gegenspielers gestellt hast oder der andere Spieler eine Figuren mehr auf dem Schlachtfeld hat, hast du gewonnen.

MASTERSPIEL – Schutz für den Winter
(2 Spieler oder 4 Spieler in 2 Teams)

Mit dem nahenden Winter wird es immer wichtiger, die Kontrolle über die Furt durch die Verlassenen Gewässer zu behalten. Die warmen Gewässer halten Schnee und Frost fern, wodurch man sicher von Laur nach Nastralund gelangen kann. Durch die Herrschaft über die Verlassenen Gewässer hätte ein Walküren-General für den gesamten Winter einen großen Vorteil. Nun haben zwei Armeen Verstärkung angefordert, um die Verlassenen Gewässer zu erobern.

Aufgabe: Vernichte alle Figuren deines Gegenspielers.

Aufbau: Lege die Glyphen wie gezeigt mit der Macht nach oben aus.

RUNDEN-
ZÄHLER

Bei 2 Spielern: Jeder Spieler stellt eine gedraftete oder mitgebrachte 300-Punkte-Armee auf.

Bei 4 Spielern: Jeder Spieler stellt eine gedraftete oder mitgebrachte 160-Punkte-Armee auf.

Spieler/Team 1 beginnt in der braunen Startzone; Spieler/Team 2 beginnt in der dunkelblauen Startzone.

Sonderregeln: Am Ende jeder Runde dürfen alle Spieler, die noch Figuren auf dem Schlachtfeld haben, den 20-seitigen Würfel werfen, um festzustellen, ob ihre Verstärkung eingetroffen ist. Nach den Runden 1 und 2 darf ein Spieler, der mindestens eine 16 gewürfelt hat, seine Verstärkung platzieren. In allen nachfolgenden Runden müssen die Spieler für das Platzieren der Verstärkung mindestens eine 11 würfeln. Verstärkungen werden wie folgt platziert: Die Spieler draften (ggf. wird um die Draft-Reihenfolge gewürfelt) oder bringen eine vorgegebene 160-Punkte-Armee mit, die vorher nicht bereits im Spiel vernichtet wurde. Armeekarten mit der besonderen Fähigkeit „Absprung“ dürfen nicht ausgewählt werden. Stelle die Verstärkungen in deiner ursprünglichen Startzone auf und integriere sie in deine Armee. Jeder Spieler darf – wenn überhaupt – nur einmal Verstärkung erhalten.

Sieg: Sobald die andere Seite keine Figuren mehr auf dem Schlachtfeld hat, hat deine Seite gewonnen. Sollte die Schlacht bis zum Ende der 12. Runde dauern, ist sie vorbei und der Spieler bzw. das Team mit den meisten Punkten auf dem Schlachtfeld hat gewonnen (siehe Punktwertung auf Seite 13).

Schlachtfeld – Die Durgeth-Sümpfe

In den Tiefen der Region Lindsfarme lebte einst der wilde Stamm der Durgeth. Sie hielten sich in den Sümpfen auf, da ihnen die sich bewegenden Gewässer guten Schutz boten. Zu Beginn des Kriegs wurden die Durgeth vernichtet, weil ihre Sümpfe zu nah an den Quellen lagen. Doch man erzählt sich, dass einige von ihnen dort noch lauern und Reisende überfallen.

EBENE 01
EBENE 02
EBENE 03
EBENE 04
EBENE 05
EBENE 06
EBENE 07

Spielszenarios

EBENE 08
RUINEN

GRUNDSPIEL – Die Suche nach der Schwarzwurz-Pflanze (2 Spieler)

Als die Durgeth überrannt wurden, kam man hinter das Geheimnis ihres langen Lebens: Durch seltenen Mineralien in den Sümpfen erzeugen die Blätter der Schwarzwurz-Pflanze eine wirksame Medizin. Nach der letzten Schlacht zwischen Jandar und Utgar blieben viele Truppen schwer verwundet zurück. Beide Walküren-Generäle befohlen ihren Helden, so viele Schwarzwurz-Pflanzen wie möglich zu sammeln, bevor ihnen der Feind zuvorkommen kann.

Aufgabe: Finde als erster Spieler 2 Schwarzwurz-Pflanzen.

Aufbau: Die 2 Glyphen von Brandar sowie der Glyph von Kelda stellen die verborgenen Schwarzwurz-Pflanzen dar. Lege alle Glyphen mit dem Symbol nach oben hin, mische sie durch und platziere sie dann auf die ?-Felder. Stelle die Figuren wie gezeigt auf.

Spieler 2

1 Ne-Gok-Sa
2 Todesläufer 9000
3 Agent Carr

1 Thorgrim der Wikinger-Meister
2 Sgt. Drake Alexander
3 Syvarris

Spieler 1

RUNDEN- ZÄHLER

Sonderregeln: Wenn eine deiner Figuren auf einem Glyphen landet, hältst du dort an und drehst den Glyphen herum. Ist es keine Schwarzwurz-Pflanze (d.h. Glyphen von Brandar oder Kelda), nimmst du ihn vom Schlachtfeld weg. Wenn es eine Schwarzwurz-Pflanze ist, legst du den Glyphen mit der Macht-Seite nach oben vor dir hin.

Sieg: Der erste Spieler, der 2 der 3 Schwarzwurz-Pflanzen findet, hat gewonnen. Du gewinnst auch, sobald der andere Spieler keine Figuren mehr auf dem Schlachtfeld hat.

MASTERSPIEL – Im Schutz des Sturms (2 Spieler)

Die Sümpfe sind schon unter normalen Bedingungen sehr gefährlich, aber Regen und Wind sind gnadenlos. Bei einer tagelangen Jagd hat ein Walküren-General seinen Gegner tief in diese elenden Sümpfe getrieben. Er muss den feindlichen Kundschafter aufhalten, bevor es ihm (oder ihr?) gelingt, seine Informationen rechtzeitig an seinen Stützpunkt zu übermitteln. Aber wer ist dieser Kundschafter?

Aufgabe für Spieler 1: Bis zum Ende der 12. Runde muss sich dein geheimer Helden-Kundschafter durch die Durgeth-Sümpfe bis zum Stützpunkt der Walküren durchgeschlagen haben.

Aufgabe für Spieler 2: Bis zum Ende der 12. Runde musst du den geheimen Helden-Kundschafter von Spieler 1 daran gehindert haben, den Stützpunkt der Walküren zu erreichen.

Aufbau: Platziere den Glyphen von Gerda wie gezeigt mit der Macht nach oben. Der Glyph von Brandar stellt den Stützpunkt der Walküren dar. Lege ihn wie gezeigt mit der Artefakt-Seite nach oben hin. Beide Spieler draften oder bringen eine vorbereitete 400-Punkte-Armee mit. Spieler 1 nimmt sich je 1 Glyphen (einschließlich des Glyphen von Kelda) für jede seiner einzigartigen Armeekarten und legt heimlich 1 Glyphen mit dem Symbol nach oben auf jede dieser Karten. Der Glyph von Kelda stellt den geheimen Kundschafter dar. Spieler 1 beginnt in der braunen Startzone; Spieler 2 beginnt in der dunkelblauen Startzone.

Sonderregeln: In den Sümpfen tobt ein heftiger Sturm, so dass niemand fliegen oder mit dem Fallschirm abspringen kann. Armeekarten mit der besonderen Fähigkeit „Absprung“ müssen diese ignorieren und ihre Figuren werden wie alle anderen platziert. Spieler 2 erhöht nur in der 1. Runde seinen Initiativewurf um +12. Wird ein einzigartiger Held von Spieler 1 vernichtet (oder von Spieler 2 erobert), drehst du den Glyphen auf der betroffenen Armeekarte herum.

Sieg: Wenn Spieler 1 einen einzigartigen Helden auf den Stützpunkt der Walküren zieht und es sich dabei um den Kundschafter handelt (mit dem Glyphen von Kelda), dreht Spieler 1 diesen Glyphen herum, und er hat gewonnen. Vernichtet Spieler 2 den Kundschafter, hat er gewonnen. Sollte Spieler 1 den Kundschafter nicht bis zum Ende der 12. Runde bis zum Stützpunkt durchbringen, hat Spieler 2 gewonnen, auch wenn er keine Figuren mehr auf dem Schlachtfeld hat.

Schlachtfeld – Die Trollfurt-Sümpfe

In den alten Tagen behauptete man, dass randalierende Trolle über den Fluss kamen. Erzküre Navess errichtete eine Festung, um sein Land vor den Trollen zu schützen. Navess' Land wurde später von der Erzküre des Oberen Dusterwalds erobert, doch der Name „Trollfurt“ blieb erhalten.

EBENE 01
EBENE 02
EBENE 03
EBENE 04
EBENE 05
EBENE 06
RUINE

Spielszenarios

MASTERSPIEL – Ein verzweifelter Rettungsversuch
(2 Spieler als Team gegen 1 Spieler)

Sgt. Drake Alexander wurde gefangen genommen und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis er spricht. Er weiß eine ganze Menge, und wenn er sprechen sollte, erfahren seine Entführer alle Geheimnisse ihrer Gegner. Zum Glück wurde über die Verbündeten von Sgt. Drake Alexander ein Zauber gelegt: Ein Verbündeter muss ihn nur berühren, und sie werden gemeinsam in Sicherheit gebracht. Danach ist verliert der Zauber seine Wirkung.

Aufgabe für Spieler 1 und 2: Rettet Sgt. Drake Alexander vor dem Ende der 8. Runde.

Aufgabe für Spieler 3: Hindere die Spieler 1 und 2 daran, Sgt. Drake Alexander zu retten.

Aufbau: Platziere 4 Glyphen wie gezeigt mit der Macht nach oben. Platziere einen weiteren Glyphen wie gezeigt mit dem Symbol nach oben und stelle Sgt. Drake Alexander oben drauf.

Spieler 1 und 2: Jeder Spieler stellt eine gedraftete oder mitgebrachte 200-Punkte-Armee auf.

Spieler 3: Der Spieler stellt eine gedraftete oder mitgebrachte 500-Punkte-Armee auf.

Spieler 1 und 2 beginnen in der dunkelblauen Startzone; Spieler 3 beginnt in der braunen Startzone.

Sonderregeln: Sgt. Drake Alexander kann sich an der Schlacht nicht beteiligen, von irgend jemandem kontrolliert werden oder sich von seinem Ort weg bewegen. Der Glyph mit dem Symbol nach oben darf nicht bewegt werden und seine Macht hat keinen Einfluss auf das Spiel.

Sieg: Wenn Spieler 1 oder 2 eine Figur neben Sgt. Drake Alexander ziehen, ist er gerettet und Spieler 1 und 2 haben gewonnen. Wird Sgt. Drake Alexander nicht vor Ende der 8. Runde gerettet, hat Spieler 3 gewonnen, auch wenn er keine Figuren mehr auf dem Schlachtfeld hat. Spieler 3 kann auch dann gewinnen, wenn Spieler 1 und 2 keine Figuren mehr auf dem Schlachtfeld haben.

RUNDEN- ZÄHLER

MASTERSPIEL – Giftiger Nebel (2 Spieler)

Eine Walküren-Generalin wusste genau, dass man ihr hierher folgen würde – nach Trollfurt. Darum hat sie das Wasser mit einem giftigen Gas verseucht. Mühsam nach Atem ringend treten die beiden Parteien gegeneinander an. Wenn sie ihren Atem doch nur so lange anhalten könnten ...

Aufgabe: Vernichte alle Figuren deines Gegenspielers.

Aufbau: Lege die Glyphen wie gezeigt mit der Macht nach oben aus.

Jeder Spieler stellt eine gedraftete oder mitgebrachte 400-Punkte-Armee auf.

Spieler 1 beginnt in der braunen Startzone; Spieler 2 beginnt in der dunkelblauen Startzone.

Sonderregeln: Am Ende jeder Runde steht der giftige Nebel eine Ebene höher. Das heißt, am Ende der 1. Runde bedeckt der Nebel die Ebene 1 und alle Wasserfelder des Schlachtfelds. Am Ende der 2. Runde bedeckt er auch Ebene 2 und so weiter. Der Nebel kann nicht über Ebene 5 steigen.

Am Ende jeder Runde erhalten alle Figuren, die im Nebel stehen, 1 Wunde. Das Gift beeinflusst die Figuren nicht während der Runde, sondern erst danach.

Sieg: Sobald die andere Seite keine Figuren mehr auf dem Schlachtfeld hat, hast du gewonnen. Verlieren beide Spieler gleichzeitig ihre letzten Figuren, hat keine Seite gewonnen, da der Plan der Walküren-Generalin funktioniert hat. Wenn die Schlacht das Ende der 8. Runde erreicht, ist sie vorüber und der Spieler mit den meisten Punkten auf dem Schlachtfeld hat gewonnen (siehe Punktwertung auf Seite 13).

Schlachtfeld – Migols Grabmahl

Zweihundert Jahre vor dem Aufstieg der Walküren herrschte der Erzküre Migol II über den Großteil des Oberen Düsterwalds und das alte Land Lür. Nach seinem Tod errichtete sein Sohn Migol III ihm zu Ehren auf dem kahlen Felsen „Barrenspur“ ein Grabmahl. Später plünderten Räuber das Grabmahl und ließen es als leere Ruine zurück. Doch in den nahe gelegenen Katakomben sollen sich immer noch reiche Schätze verbergen.

EBENE 01
EBENE 02
EBENE 03
EBENE 04
EBENE 05
EBENE 06
EBENE 07

Spielszenarios

EBENE 08
EBENE 09
EBENE 10
EBENE 11
RUINEN

RUNDEN-
ZÄHLER

MASTERSPIEL – Mimrings Festung (4 einzelne Spieler)

Ein Walküren-General hat den Standort von drei Quellen bestimmt, die sich in der Hand des Gegners befinden. Diese begehrte Information muss geheim gehalten werden. Der General hat ein Gerät entwickelt, das den Lageplan tief in den Felsen Barrenspur eingraben soll, aber es wird noch eine Weile dauern, bis das Gerät seine Aufgabe erfüllt hat. Wer könnte es besser bewachen als ein Drache?

Aufgabe für Spieler 1: Spieler 1 kontrolliert Mimring und seine Helfershelfer. Er muss die Eingrabung des Lageplans bewachen, bis er in Sicherheit ist.

Aufgabe für Spieler 2, 3 und 4: Die Spieler versuchen jeweils im Alleingang, den Lageplan zu erobern (sie spielen also nicht als Team).

Aufbau: Platziere einen Glyphen von Brandar wie gezeigt mit der Artefakt-Seite nach oben – dies ist der Lageplan. Lege die Glyphen von Astrid, Gerda, Valda und Mitonsoul mit dem Symbol nach oben hin, mische sie durch und platziere sie dann auf den Katakombenfeldern mit dem ?. Platziere Mimring wie gezeigt. Spieler 1 stellt Mimring und eine gedraftete oder mitgebrachte 260-Punkte-Armee auf. Die Spieler 2, 3 und 4 stellen jeweils eine gedraftete oder mitgebrachte 200-Punkte-Armee auf. Spieler 1 beginnt in der braunen Startzone; die anderen Spieler beginnen in der dunkelblauen, türkisfarbenen bzw. dunkelgelben Startzone.

Mimring

Katakomben

Sonderregeln: Die Spieler 2, 3 und 4 bilden zu Beginn des Spiels ein eher „unbequemes“ Bündnis: Ihre Armeen gelten als befreundet, aber sobald einer dieser Spieler einen anderen angreift, ist der Waffenstillstand gebrochen und kann nicht wieder hergestellt werden.

Sieg: Wenn eine Figur der Spieler 2, 3 oder 4 am Ende einer Runde auf dem Artefakt-Glyphen steht, hat dieser Spieler den Lageplan erobert, und er gewinnt das Spiel. Erobert niemand bis zum Ende der 6. Runde den Lageplan, hat Spieler 1 gewonnen, auch wenn er keine Figuren mehr auf dem Schlachtfeld hat.

MASTERSPIEL – Die Schlacht um Barrenspur (2 Spieler oder 4 Spieler in 2 Teams)

Unter einem düsteren und unbarmherzigen Himmel herrscht absolute Stille. Jeder weiß, dass schon bald Blut vergossen wird. Es wurde Befehl erteilt, Migols Grabmahl auf dem

Felsen Barrenspur zu erobern. Leider erteilten verschiedene Walküren-Generäle gleichzeitig diesen Befehl.

Aufgabe: Vernichte alle Figuren deines Gegenspielers.

Aufbau: Platziere die Glyphen wie gezeigt mit der Macht nach oben.

2 Spieler: Jeder Spieler stellt eine gedrahtete oder mitgebrachte 400-Punkte-Armee auf.

4 Spieler: Jeder Spieler stellt eine gedrahtete oder mitgebrachte 300-Punkte-Armee auf.

Spieler/Team 1 beginnt in der braunen Startzone; Spieler/Team 2 beginnt in der dunkelblauen Startzone.

Sonderregeln: Nach heftigen Regenfällen haben sich alle Sandfelder in Schlamm verwandelt. Daher verbraucht jede Figur 2 Bewegungen pro Sandfeld.

Sieg: Sobald die andere Seite keine Figuren mehr auf dem Schlachtfeld hat, hat deine Seite gewonnen. Sollte die Schlacht bis zum Ende der 12. Runde dauern, ist sie vorbei und der Spieler bzw. das Team mit den meisten Punkten auf dem Schlachtfeld hat gewonnen (siehe Punktwertung auf Seite 13).

Katakomben

RUNDEN-
ZÄHLER

Offizielle HEROSCAPE Website: www.Heroscape.de