

DIE SCHLACHTEN VON WESTEROS

EIN BATTLELORE™ SPIEL



CLANKRIEGER
DER BERGE

SPIELREGEL UND
SCHLACHTSZENARIEN

CLANKRIEGER DER BERGE

Diese Erweiterung für *Die Schlachten von Westeros (SvW)* enthält weitere Truppen und Kommandeure, welche die Spieler ihren Armeen hinzufügen können. Die gefürchteten Stämme der Mondberge, nahe des Grünen Tals, sind unter sich zerstritten. Doch seit ihrer Rekrutierung durch Tyrion Lannister kämpfen sie an der Seite der Lannisters. Zusätzlich zu den neuen Regeln und Komponenten enthält die Erweiterung auch drei neue Schlachten und ein neues Scharmützel. Wie immer kann man mit dem Inhalt dieser Box auch eigene Szenarien entwerfen und spielen.

SPIELMATERIAL

- Diese Spielanleitung mit Schlachtszenarien
- 36 Plastikfiguren, bestehend aus:
 - » 9 Black Ears Reitern (hellbraun)
 - » 12 Stone Crows (hellbraun)
 - » 12 Burned Men (hellbraun)
 - » 3 besonderen Stammesbrüder-Kommandeuren (dunkelgrau)
- 36 grüne Figurensockel, bestehend aus:
 - » 26 quadratischen Sockeln
 - » 10 rechteckigen Sockeln
- 12 Fahnenstangen aus Plastik
- 2 Bögen Flaggenaufkleber
- 30 Karten, bestehend aus:
 - » 3 Kommandeurkarten
 - » 15 Kommandokarten
 - » 3 Einheiten-Übersichten
 - » 1 Scharmützel-Übersicht
 - » 6 Scharmützel-Aufbaukarten
 - » 2 Initiativkarten
- 7 Spielplanauflagen
- 3 Kommandeurscheiben
- 3 Axtmarker
- 10 Trophäenmarker
- 4 Plünderungsmarker
- 12 Kontrollmarker (Doppel-Haus)

Die Figuren sollten in die unten abgebildeten Sockel passen. Es empfiehlt sich, beim Zusammenbau der Figuren etwas Plastikkleber zu benutzen. Damit wird verhindert, dass sich die Figuren im Spiel von ihren Sockeln lösen.



DIESE ERWEITERUNG VERWENDEN

Die Schlachtszenarien geben an, wann das hier enthaltene Spielmaterial verwendet wird. Es wird genau wie das Material aus dem *SvW*-Basisspiel eingesetzt. Einzige Ausnahme sind die Initiativkarten, die optional bei Schlachten oder Scharmützeln eingesetzt werden können.

Wichtig ist, dass die verschiedenen Stammesbrüder in dieser Erweiterung thematisch zwar nicht als Haus angesehen werden, zu Spielzwecken jedoch als ein Haus gelten.





ALLIIERTE ARMEEN

Der Begriff **Alliierter** gilt für Kommandeure oder Einheiten, deren Hauswappen auf ihrer Übersichtskarte nicht mit dem Wappen auf der Kommandotafel ihres Spielers übereinstimmen. In dieser Box befinden sich Alliierte Kräfte der Stammesbrüder der Mondberge, oder kurz „Stammesbrüder“ genannt.

Alliierte Armeen bieten den Spielern die Möglichkeit, ihr **Haupthaus** mit anderen Häusern zu verstärken. Als Haupthaus gilt das Haus, dessen Symbol sich auf der Kommandotafel des Spielers befindet. Alliierte Einheiten sind an ihrer hellbraunen Figurenfarbe erkennbar, während Kommandeure (dunkelgrau) anhand des Wappens auf ihrer Kommandeurskarte identifizierbar sind.

Alliierte Einheiten benutzen die Banner, die ihr eigenes Hauswappen zeigen. Wenn ein Spieler Alliierte Kräfte benutzt, darf sein Gegner keine Einheiten dieses Wappens benutzen.

Darüber hinaus kann ein bestimmter Kommandeur immer nur von einer Seite in eine Schlacht oder ein Scharmützel geführt werden, unabhängig von seiner Haus-Zugehörigkeit.

Ansonsten werden Alliierte Einheiten und Kommandeure genau so gehandhabt wie ihre Gegenstücke des Haupthauses.

ALLIIERTE KOMMANDOKARTEN

Beim Zusammenstellen des Kommandodecks geht man nach den Regeln des Basisspiels vor. Man erhält dadurch einen Kartenstapel, bei dem einige Karten andere Rückseiten haben. Nach dem Mischen eines Kartendecks mit Alliierten-Karten sollte daher der Mitspieler einmal abheben.

ALLIIERTE SCHARMÜTZELKARTEN

Wie bei den kommandeursspezifischen Kommandokarten stellen auch die Rückseiten der Alliierten Scharmützelkarten das Wappen des Alliierten Hauses dar. Nach der Auswahl einer Scharmützel-Aufbaukarte darf jeder Spieler einen Satz Alliiertes Scharmützelkarten nehmen, die er zusätzlich zu den Scharmützelkarten seines Hauses spielen kann. Der Spieler mit dem Streitkolben darf zuerst aussuchen.

Wenn man Kommandeure wählen soll, darf man diese von allen Kommandeuren seines Haupthauses und/oder des Alliierten Hauses nehmen. Dann werden alle Scharmützel-Aufbaukarten gemischt (vom Haupt- und vom Alliiertenhaus), die nicht als Kommandeure gewählt wurden, um ein Deck zu bilden, aus dem dann Einheiten und Gelände ausgewählt werden. Für diese Auswahl zieht man die Karten von der *Unterseite* des Decks.

ERSETZUNGSREGEL FÜR SCHARMÜTZEL

Beim Zusammenstellen der Kräfte für ein Scharmützel kann es vorkommen, dass einem Spieler durch die Karten mehr Truppen einer bestimmten Art zur Verfügung stehen, als vorhanden sind. Falls das passiert, kann der Spieler Einheiten gleicher Klasse von seinem Haupthaus als Ersatz nehmen.



NEUE KOMMANDEURE

Um dem Spieler noch mehr taktische Optionen zu bieten, enthält die Erweiterung drei neue Stammesbrüder-Kommandeure, die als Alliierte Kommandeure mit jedem anderen Haus zusammen eingesetzt werden können.

Für jeden dieser Kommandeure liegt dieser Box eine neue Kommandeurkarte bei. Außerdem liegen für jeden Kommandeur jeweils fünf spezielle Kommandokarten bei, die dann benutzt werden, wenn dieser Kommandeur an einer Schlacht teilnimmt (sie werden gemäß der Spielanleitung des Basisspiels verwendet).

Da die Kommandokarten einer Alliierten Armee eine andere Rückseite haben als die Karten des Haupthauses eines Spielers, sollte man unbedingt so vorgehen: Nach dem Mischen der Kommandokarten muss ein Spieler, der Alliierte Kommandeure benutzt, seinen Kartenstapel einmal vom Gegner abheben lassen.

Shagga, Sohn des Dolf



Shagga vom barbarischen Clan der Stone Crows wirkt wie ein Felsen. Er schwingt zwei identische mondsichelförmige Äxte und trägt seine Holzaxt auf den Rücken geschnallt. Shagga ist der Meinung, drei Äxte seien besser als eine.

Fähigkeit der Einheit: Shagga fühlt sich beim Angriff nur ganz vorne richtig wohl. Wenn Shaggas Spieler in seinem Zug ganz normal passt, darf Shaggas Einheit sich um ein Feld in Richtung der gegnerischen Spielplankante bewegen und einen Kampfanzeiger zu einer beliebigen, benachbarten Einheit legen (löst sie sich dabei aus einem Kampf, erleidet sie einen Strafschlag). Sie muss sich nicht zwingend bewegen, um den Anzeiger legen zu können. Dadurch wird kein Angriff ausgelöst.

Fähigkeit, wenn „ungebunden“: Bei Spieldaufbau kommen 3 Axtmarker auf Shaggas Kommandeurkarte. Einmal pro Angriff kann Shagga einen davon abwerfen, nachdem für den Angriff gewürfelt wurde, um 1 Treffer mehr hinzuzufügen, selbst wenn der eigentliche Angriff keinen Treffer erzielt hat. Würde der letzte Axtmarker abgeworfen, dreht man die Karte um.



Timett, Sohn des Timett



Timett, der Sohn des Timett ist eine „Rote Hand“ (oder auch Kriegsherr) des Clans namens Burned Men. Als Initiationsritus müssen sich die Burned Men selbst verstümmeln. Timett, der dazu sein Auge wählte, gewann damit sofort den Respekt seines Stammes. Aus diesem Grund vermeiden selbst Timetts Verbündete allzu große Nähe zu ihm, denn was würde ein Mann, der sich selbst ein Auge herauschneidet, jemandem antun, den er nicht mag oder gar als Feind betrachtet?

Fähigkeit der Einheit: Timetts persönliche Leibwache ist besonders versiert darin, jede Gelegenheit zu Angriffen zu nutzen, selbst, wenn seine Einheit sich dem Feind entgegenwirft. Wenn Timett angreift, kann ein Würfel beiseite gelegt werden, der ein Tapferkeitssymbol zeigt (vor einem eventuellen Nachwürfeln). Wenn ein Würfel auf diese Weise beiseite gelegt wurde, verdoppelt sich die Gesamtzahl der Treffer, die einem Gegner im Kampf zugefügt werden.

Fähigkeit, wenn „ungebunden“: Man dreht diese Karte um, bevor man eine Einheit angreift. Nach dem Würfeln der Angriffswürfel kann Timett dann einen beliebigen Würfel auf ein beliebiges Ergebnis drehen.

Chella, Tochter des Cheyck



Chella gehört zum Clan der Black Ears. Sie und ihre Kriegerkameraden schneiden den erschlagenen Feinden die Ohren als Trophäen ab. Obwohl sie von kleiner Statur ist, kämpft Chella besser als viele ihrer männlichen Mitstreiter.

Fähigkeit der Einheit: Wenn Chellas Einheit eine gegnerische Einheit eliminiert, legt man das doppelte der normalen Anzahl Trophäenmarker auf Chellas Kommandeurkarte (siehe dazu Stichwort „Sammler“ auf Seite 7).

Fähigkeit, wenn „ungebunden“: Wenn Chella durch eine Kommandokarte befehligt werden soll, kann man ihre Kommandeurkarte umdrehen, um darauf liegende Trophäenmarker abzuwerfen. Anstatt die Kommandokarte normal auszuführen, hat man X Aktionen, wobei X der Anzahl der abgeworfenen Trophäenmarker entspricht.

Die Aktionen dürfen folgende sein:

- Eine Einheit der Black Ears bewegen.
- Mit einer Einheit der Black Ears angreifen.
- Eine Einheit der Black Ears reaktivieren.

Diese Aktionen dürfen mit beliebigen Einheiten der Black Ears ausgeführt werden, egal, ob sie unter Führung von Chella sind oder nicht.



NEUE EINHEITEN

Die Spezialeinheiten der Clankrieger der Berge können eingesetzt werden, um Gegner durch neue Stärken und Eigenschaften zu überraschen.

Jede Einheit verfügt über eine Einheiten-Übersicht, welche die Eigenschaften der Einheit aufschlüsselt. Diese Karten funktionieren wie die Einheiten-Übersichten aus dem **SvW**-Basisspiel.



Stone Crows



Diese Barbarenkrieger, die Reisenden im Gebirge aufauern, fordern selbst bestens gerüstete Feinde durch radikale Frontalangriffe heraus. Ihre Feinde werden dadurch oftmals derart **Eingeschüchtert**, dass die Stone Crows den ersten, meist tödlichen, Schlag führen können.

Burned Men



Von vielen gefürchtet (sogar von anderen Stammesbrüdern) rauben die Burned Men als **Beutejäger** die Toten aus. Auf dem Schlachtfeld, wie auch abseits davon, bleiben sie normalerweise sich selbst überlassen. Sie sind bekannt für ihre Selbstverstümmelungen und gelten als fürchterliche Gegner.

Black Ears



Für die Krieger der Black Ears gilt als Maß ihrer Kampferfahrung die Anzahl der Ohren, die sie ihren Feinden abschneiden. Sie zeigen den **Sammlern**, wie viele Feinde einer der Black Ears zur Strecke gebracht hat; oftmals werden diese Ohr-Trophäen als Schmuck getragen, etwa als Halsband.

NEUE STICHWÖRTER

Bergvolk - Bergvolk-Einheiten finden immer einen sicheren Weg durch ein Felsspitzenfeld. Wenn eine Einheit mit dem Stichwort Bergvolk direkt neben einem Felsspitzenfeld positioniert wird, darf sie direkt durch das Felsspitzenfeld hindurch auf ein beliebiges, gegenüberliegendes Feld ziehen, vorausgesetzt, dies ist kein weiteres Felsspitzenfeld.

Wichtig: Das Felsspitzenfeld, durch das sie sich hindurchbewegt hat, beendet die Bewegung dieser Einheit anders als üblich nicht, außerdem zählt es nicht zur Bewegungsweite der Einheit. Die Einheit darf ihre Bewegung allerdings keinesfalls auf dem durchquerten Felsspitzenfeld beenden. Auf einem Felsspitzenfeld darf sie nur dann anhalten, wenn sie es von einem anderen Felsspitzen- oder einem Hügel Feld aus betreten hat, genau wie jede andere Einheit ohne das Bergvolk-Stichwort.

Beutejäger – Beutejäger-Einheiten, die zu einer eliminierten Einheit höheren Ranges benachbart sind, erhalten einen Beutejägermarker, der auf ihr Feld gelegt wird (maximal einer). Wird die Beutejäger-Einheit in derselben Runde von diesem Feld weg bewegt, wird der Marker jedoch wieder abgeworfen.



Eine Einheit, die beim Schritt „Statusbedingungen abhandeln“ der Umgruppierungsphase einen Beutejägermarker in ihrem Feld hat, wirft diesen ab; danach darf man der Einheit den nächsthöheren Rang verleihen (einmal pro Runde), indem man ihre Flagge durch eine mit dem neuen Rang ersetzt.

Einschüchtern – Beim Angreifen eines Zieles desselben oder niedrigeren Ranges verliert das Ziel das Stichwort **Mutig**.

Sammler – Sammler-Einheiten nehmen sich jedes Mal Trophäenmarker, wenn sie eine Einheit eliminieren. Die von einer bestimmten Einheit gesammelten Trophäenmarker werden nach dem Stichwort „Sammler“ in Klammern erwähnt. In dieser Erweiterung sammeln die Einheiten der Black Ears Ohren-Trophäen, wie durch das Stichwort **Sammler (Ohr)** angegeben.



Sammler-Einheiten erhalten bei der Eliminierung einer anderen Einheit so viele Trophäenmarker, wie es der Moral-Veränderung entspricht (um wieviel Stellen sich die Moralanzeige durch die Eliminierung verschoben hat). Die Trophäenmarker kommen auf die Kommandeurskarte mit demselben Haus-Merkmal wie der Einheit. Gibt es dabei mehr als einen möglichen Kommandeur, darf sich der Spieler aussuchen, auf welchen er die Trophäenmarker legt.

Trophäenmarker werden von bestimmten Karten gefordert, um zahlreiche Effekte auszulösen. In dieser Erweiterung erhält insbesondere Chella durch die Abgabe von Trophäenmarkern Bonusbefehle für ihre Einheiten.

NEUES GELÄNDE

Mit **Clankrieger der Berge** halten diese neuen Geländearten Einzug in die Schlachten von Westeros: Felsspitzen und Seen (letztere bereits in der Erweiterung **Herren der Flusslande** eingeführt).

FELSSPITZE

Blockiert Sichtlinie: Ja - Erhöht.

Bewegung: Unpassierbar, es sei denn, die Einheiten betreten das Feld von einem benachbarten Hügel oder Felsspitzen-Feld. Einheiten, die von einem benachbarten Hügel oder Felsspitzen-Feld kommen, müssen hier anhalten.

Kampf: Einheiten, die aus Felsspitzenfeldern heraus oder in solche hinein angreifen, dürfen dazu keinen Nahkampfangriff ausführen, es sei denn, das Ziel ihres Angriffs steht auf einem benachbarten Hügel- oder Felsspitzenfeld.

Fernkampfangreifer auf einem Felsspitzenfeld zählen 1 zu ihrer maximalen Reichweite hinzu.

Ziele in einem Felsspitzenfeld verringern die maximale Reichweite eines Angreifers um 1. Das hat eine doppelte Wirkung – erstens wird es schwerer, Fernangriffe auszuführen, zweitens sind Nahkampfangriffe praktisch unmöglich.

Die Sichtlinie einer Fernkampfeinheit auf einem Felsspitzenfeld wird durch andere Einheiten oder die Sichtlinie blockierendes Gelände nicht beeinträchtigt (außer Erhöht).

Abbrennen: Nein

Spezialregel: Keine

SEE

Blockiert Sichtlinie: Nein

Bewegung: Unpassierbar

Kampf: Keine Einschränkungen.

Abbrennen: Nein

Spezialregel: Karten, die Flussfelder betreffen, gelten auch für Seefelder.





INITIATIVKARTEN STAMMESBRÜDER (OPTIONAL)



Initiativkarten sind optionale Karten, die an Stelle der Streitkolben-Regeln aus dem SvW-Basisspiel verwendet werden können. Beide Spieler müssen der Verwendung dieser optionalen Regel zu Beginn des Spieles zustimmen, ansonsten können sie nicht verwendet werden.

Dieser Erweiterung liegen lediglich Initiativkarten für die Stammesbrüder bei. Da ein und dasselbe Alliierte Haus immer nur von einem Spieler in einer Schlacht benutzt werden darf, **sind zusätzliche Initiativkarten (aus anderen SvW-Erweiterungen) notwendig, um mit dieser optionalen Regel spielen zu können.**

Initiativkarten sorgen für eine Fähigkeit, die der Spieler mit Streitkolben auslösen kann, indem er den Streitkolben an seinen Gegner abgibt.

Vor der Schlacht oder dem Scharmützel wählt jeder Spieler eine Initiativkarte, die seinem Haus oder einem seiner gewählten Alliierten entspricht, um sie während des Spieles einzusetzen. Jeder Spieler legt seine Initiativkarte verdeckt ab.

Bei der Vergabe des Streitkolbens deckt der Spieler, der den Streitkolben erhalten würde, seine Initiativkarte auf. Er sollte zur Verdeutlichung zusätzlich auch den Streitkolben an sich nehmen.

Gibt es bei der Initiative ein Unentschieden, gewinnt der Spieler, dessen Initiativkarte aufgedeckt ist.

Während des Spiels kann der Spieler der aufgedeckten Initiativkarte die darauf abgedruckte Eigenschaft einsetzen. Tut er dies, wird die Initiativkarte sofort umgedreht (wie im Text der Karte angegeben). Sein Gegner dreht darauf seine eigene Initiativkarte um. Der Initiativbonus hat nun die Seite gewechselt und auch alle mit ihm verbundenen Vorteile (man gewinnt die Initiative bei Unentschieden und kann die Eigenschaft der Initiativkarte seines Hauses nutzen).

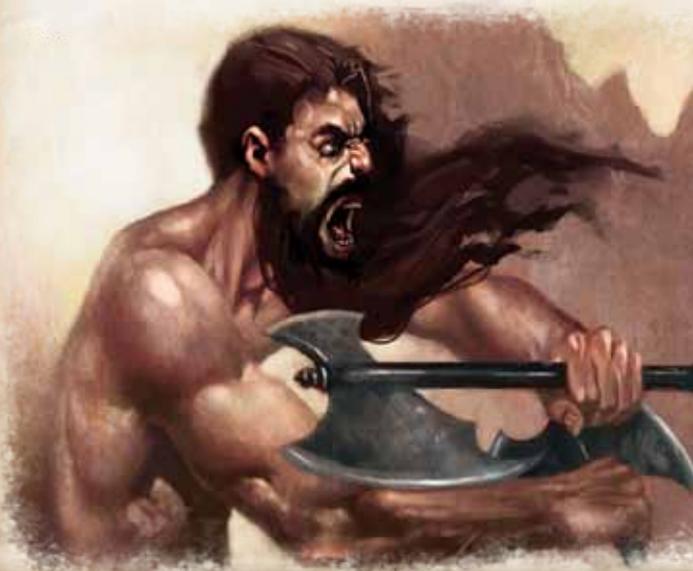
Die beiden Initiativkarten der Stammesbrüder, die in dieser Erweiterung liegen, funktionieren genau wie die bisherigen Initiativkarten, sie dürfen aber nur gewählt werden, wenn man mindestens eine Einheit oder mindestens einen Kommandanten der Stammesbrüder in die Schlacht führt.

Ein Spieler, dem die Initiativkarten von mehr als einem Haus zur Verfügung stehen, wählt dennoch immer nur eine Initiativkarte.

SCHLACHTSZENARIO-NUMMERN

Jedes Schlachtszenario verfügt zur leichteren Zuordnung über eine eigene Nummer. Diese Nummer steht vor dem Titel des Schlachtszenarios und kennzeichnet die Reihenfolge der Veröffentlichung des Szenarios in Relation zu anderen SvW-Ausgaben.

Diese Erweiterung enthält die Schlachtszenarien mit den Nummern 20 bis 22.



CREDITS

Spieldesign und Entwicklung: Robert A. Kouba

Inspiriert durch das klassische Spielsystem von Autor Richard Borg

Produzent: Jason Walden

Redaktion: Mark Pollard und Mike Montesa

Grafik-Design: Dallas Mehlhoff

Schachtelillustration: Tomasz Jedruzek

Spielplanillustrationen: Henning Ludvigsen

Gestaltung der neuen Karten: Nacho Molina

Zusätzliche Spiel-Illustrationen von den Künstlern des Kartenspiels *A Game of Thrones: The Card Game*

Figurendesign: Anna Christenson

Figurenfotos: Jason Beaudoin und Keith Hurley

Zusätzliche Hintergrundtexte: Andrew Meredith

Spieletester: „Lurkers in the Valley“-Spieltestgruppe (Ed Browne, Ramona McCance und Loren Overby), Kathy Bishop, Rich Edwards, Eric Olson, Adam Sadler, Brady Sadler, James Voelker, Zach Yetzer, Touyee Yang und Jamie Zephyr

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson und Kyle Hough

Künstlerische Koordination: Kyle Hough

Leitung Schachtelillustration: Zoë Robinson

Produktionsleitung: Gabe Laulunen und Eric Knight

Leitender Designer, FFG: Corey Konieczka

Leitender Produzent, FFG: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

DEUTSCHE AUSGABE:

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Deutsche Übersetzung: Michael Kröhnert

Lektorat: Henning Kröpke

Layout: Michael Kröhnert, Heiko Eller

Grafische Bearbeitung: Heiko Eller

Mit Unterstützung der World of Battlelore:
Alexander Willig und Marcus Baumgarten

Exklusiver Vertrieb der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



Besucht uns im Internet:

WWW.HDS-FANTASY.DE
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM
WWW.WORLDOFBATTLELORE.DE

©2011 George R.R. Martin, ©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission. *A Song of Ice and Fire* ©2011, used under License. *Battles of Westeros*, *Tribes of the Vale*, *BattleLore*, the *BattleLore* logo, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR PERSONS AGES 12 OR YOUNGER.



DIE SCHLACHTEN VON WESTEROS

EIN BATTLELORE-SPIEL

WÄCHTER DES NORDENS

WÄCHTER DES WESTENS

WWW.HDS-FANTASY.DE

DER WINTER NAHT!

Durch das Wort Eddards vom Hause Stark, Lord von Winterfell und Wächter des Nordens, verurteile ich dich zum Tode.

–Eddard Stark, *Der Eiserne Thron*

Zollt dem Hause Stark eure Treue und führt das Banner des Wolfs in die Schlacht. Sammelt euren Mut, um an Robb Starks Feldzug gegen das Haus Lannister teilzuhaben. Ruft die Lanzenträger des Hauses Umber herbei, die Schildmaidens des Hauses Mormont und die Dreizackkämpfer des Hauses Manderly. Werdet ihr dem Norden in der Stunde der Not beistehen?

Die Erweiterung *Wächter des Nordens* fügt den Stark-Streitkräften aus dem Basisspiel *Die Schlachten von Westeros* neue Kommandeure und Einheiten hinzu.



HÖRT MICH BRÜLLEN!

Wenn man das Spiel der Thron spielt, gewinnt oder stirbt man. Es gibt keinen Mittelweg.

–Cersei Lannister, *Der Eiserne Thron*

Schwöre dem Haus Lannister Treue und trage das Löwenbanner in die Schlacht. Um dem Haus Lannister bei seinem Feldzug gegen das Haus Stark zu helfen, setzt du gut ausgebildete Pikeniere und im Sold des Hauses Clegane stehende Armbrustschützen ein oder zwingst Bauern dazu, eine Miliz zu bilden. Wirst du dem Ruf folgen?

Die Erweiterung *Wächter des Westens* fügt den Lannister-Streitkräften aus dem Basisspiel *Die Schlachten von Westeros* neue Kommandeure und Einheiten hinzu.

