

DIE SCHLACHTEN VON WESTEROS™

EIN BATTLELORE™ SPIEL



WÄCHTER DES
NORDENS

SPIELREGEL UND
SCHLACHTSZENARIEN

WÄCHTER DES NORDENS

Diese Erweiterung für **Die Schlachten von Westeros (SvW)** enthält weitere Truppen und Kommandeure, welche die Spieler ihrer Stark-Armee hinzufügen können. Zusätzlich zu den neuen Regeln und Komponenten enthält die Erweiterung auch drei neue Schlachten und ein neues Scharmützel. Wie bisher kann man mit dem Inhalt dieser Box auch eigene Szenarien entwerfen und spielen.

SPIELMATERIAL

- Diese Spielanleitung mit Schlachtszenarien
- 32 Plastikfiguren, bestehend aus:
 - » 9 Lanzenträger des Letzten Herdes (hellgrau)
 - » 8 Schildmaidens von Mormont (hellgrau)
 - » 12 Dreizackträger von Manderly (hellgrau)
 - » 3 besondere Kommandeure von Stark (dunkelgrau)
- 32 grüne Figurensockel, bestehend aus:
 - » 22 quadratischen Sockeln
 - » 10 rechteckigen Sockeln
- 10 braune Fahnenstangen
- 32 Karten, bestehend aus:
 - » 3 Kommandeurkarten
 - » 15 Kommandokarten
 - » 3 Einheiten-Übersichten
 - » 1 Scharmützel-Übersicht
 - » 6 Scharmützel-Aufbaukarten
 - » 4 Initiativkarten
- 8 Spielplanauflagen
- 3 Kommandeurscheiben
- 15 Verteidigungsmarker
- 6 Banner (je zwei in grün, blau und rot)

DIESE ERWEITERUNG VERWENDEN

Die Schlachtszenarien geben an, wann das in dieser Erweiterung enthaltene Spielmaterial verwendet wird. Das Spielmaterial wird genau wie das Material aus dem SvW-Basispiel eingesetzt. Die einzige Ausnahme sind die Initiativkarten, die optional bei Schlachten oder Scharmützeln eingesetzt werden können.

NEUE KOMMANDEURE

Um dem Spieler noch mehr taktische Optionen zu bieten, enthält die Erweiterung drei neue Kommandeure, die dem Hause Stark treu sind. Für jeden dieser Kommandeure liegt dieser Box eine neue Kommandeurkarte bei.

Außerdem liegen für jeden Kommandeur jeweils fünf spezielle Kommandokarten bei, die gemäß der Spielanleitung des Basisspiels verwendet werden müssen.

Smalljon Umber



Jon Umber hat den Spitznamen „der Smalljon“, weil er seinem Vater „Greatjon“ Umber überaus ähnlich ist. Beide sind wahre Riesen. Dennoch überlässt es der Smalljon seinem Vater, die polternde Stimme des Hauses Umber zu sein, das seine Klängen dem Hause Stark gewidmet hat.

Fähigkeit der Einheit: Smalljons Einheit erhält das Stichwort **Nachsetzen 1**, wenn sie einen Gegenschlag ausführt.

Fähigkeit, wenn „ungebunden“: Wird diese Karte umgedreht, können Smalljon und zwei zu ihm benachbarte Einheiten reaktiviert werden. Sind Smalljon und/oder die Einheiten geschwächt, erhalten sie jeweils eine neue Figur.

Galbart Glover



Galbart Glover, der Meister von Deepwood Motte, ist dem Hause Stark verpflichtet. Galbart erweist sich als wertvolle Hilfe bei den Feldzügen Robb Starks und kommandiert die Vorreiter.

Fähigkeit der Einheit: **Schwere Rüstung.**

Fähigkeit, wenn „ungebunden“: Wird diese Karte umgedreht, bevor man eine Kommandokarte auf Galbart ausspielt, kann man alle Kommandomarker auf seinen Kommandeuren beliebig neu verteilen.

Rodrik Cassel



Rodrik Cassel, ein zuverlässiger Waffenknecht des Hauses Stark, ist Kastellan von Winterfell. Daher untersteht ihm die Verteidigung Winterfells, während Robb Stark seine Angriffe auf den Süden führt. Rodrik, der einen eindrucksvollen weißen Backenbart trägt, hat das Vertrauen der Starks.

Fähigkeit der Einheit: Mutig, Verteidiger.

Fähigkeit, wenn „ungebunden“: Diese Karte kann umgedreht werden, nachdem eine Einheit unter Rodriks Führung angegriffen wird. Alle eigenen Einheiten, die benachbart zum Angreifer stehen, dürfen Gegenschläge ausführen, egal, ob sie noch aktiv sind oder nicht. Alle Würfel für die Gegenschläge werden in einem Würfelwurf kombiniert.

NEUE EINHEITEN

Die Spezialeinheiten des Hauses Stark 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.

Lanzenträger des Letzten Herdes



Haus Stark wird vom Haus Umber bedingungslos unterstützt. Dessen **Reiter** führen bei Robb Starks Feldzügen oft die Spitze an. Was den Lanzenträgern an militärischem Drill fehlt, macht ihre Erfahrung im Feld und Vertrautheit mit ihren Waffenbrüdern durch instinktiv richtigen Einsatz von Formationen wett.

Um die Linien des Gegners zu durchbrechen, können die Lanzenträger eine **Keilformation** einnehmen, oder aber sie verhindern Flankenangriffe durch eine **Linienformation**. Jede dieser Formationen wirkt sich direkt auf die Effektivität dieser Einheit beim Nachsetzen aus.

Schildmaiden von Mormont



In den ärmlichen, aber stolzen Ländern von Bear Island legen selbst Frauen Rüstungen an und üben sich im Umgang mit Waffen. So sind diese Frauen darauf vorbereitet, sich zu verteidigen, wenn es notwendig werden sollte.

Die metallbeschlagene Keule (manchmal Morgenstern genannt) wird von vielen Kämpfern der Bear Islands geführt und stellt eine furchterregende Waffe dar.

Dreizackträger von Manderly



Sie sind dem Banner des Hauses Stark treu und haben ihren Sitz am White Harbor, einer bedeutenden Handelsstadt, die sowohl den Norden als auch den Süden beliefert. Anstelle von Speeren benutzen die Soldaten Manderlys gerne den Dreizack, wie er auch vom auf den Bannern von Manderly abgebildeten Wassermann geführt wird.

Der Dreizack ist nicht nur das Wappensymbol von Haus Manderly, sondern er wird immer wieder zum Abwehren von Angriffen eingesetzt. Dank ihrer Reichweite wird eine **Stangenwaffe** wie der Dreizack sehr erfolgreich gegen Reiterei eingesetzt.

NEUE STICHWÖRTER

Abprallen – Einheiten mit diesem Stichwort sind in der Lage, mit besonderen Waffen feindliche Angriffe abzuwehren. Nachdem gegen diese Einheit für einen Nahkampfangriff gewürfelt wurde, kann der Spieler dieser Einheit X Befehlsmarker abwerfen, die dem Rang der angreifenden Einheit entsprechen müssen, um X Treffer zu ignorieren.

Falls die Einheit, die das Stichwort **Abprallen** benutzt, auch das Stichwort **Stangenwaffe** besitzt, kann ein zusätzlicher Treffer ignoriert werden.

Kämpfen 2 Einheiten mit Stichwort **Abprallen** gegeneinander, kann keine der beiden das Stichwort **Abprallen** nutzen.

Keil (Formation) – Wenn mindestens ein Moral-Ergebnis beim Angriff einer Einheit in dieser Formation erzielt wird, zählt man 1 zusätzliches Moral-Ergebnis zum Angriffswurf hinzu.

Diese Einheit verteidigt sich um einen Rang niedriger gegen Fernkämpfer. Sollte sie bereits den grünen Rang haben, wird diese Einheit von Tapferkeits-Ergebnissen durch einen Fernangriff immer getroffen.

Linie (Formation) – Flankenangriffe gegen eine Einheit in dieser Formation gelten als normale Angriffe. Die Einheit erhält +1 Angriffswürfel gegen Fußtruppen.

Diese Einheit verteidigt sich um einen Rang niedriger gegen Fernkämpfer. Sollte sie bereits den grünen Rang haben, wird diese Einheit von Tapferkeits-Ergebnissen durch einen Fernangriff immer getroffen.

Stangenwaffe – Die Länge mancher Waffen verschafft einen deutlichen Vorteil gegen berittene Einheiten. Diese Einheit erhält +1 Würfel bei Würfeln gegen **Reiter**-Einheiten.

Verteidiger – Einheiten mit diesem Stichwort können eine Defensivposition einnehmen, um sich gegen feindliche Angriffe zu schützen. Wenn diese Einheit nicht angreift, legt man 1 Verteidigungsmarker in ihr Feld. Eine Einheit mit dem Stichwort **Verteidiger** darf außerdem 1 Verteidigungsmarker in ihr Feld legen, nachdem sie vorgerückt ist.

STICHWORT-TYP: FORMATIONEN

Der Stichwort-Typ **Formation** steht für die unterschiedlichen Anordnungen, die eine Einheit unter verschiedenen Umständen einnimmt. Jede Anordnung verleiht der Einheit bestimmte Vorteile (und manchmal auch Nachteile). Die Einheiten-Übersichtskarte einer Einheit mit diesem Stichwort verfügt über zwei unterschiedliche Seiten (jede steht für eine Formation). Während des Aufbaus und des Abhandelns der Statusbedingungen während der Umgruppierungsphase (einmal pro Runde) kann der die Einheit kontrollierende Spieler entscheiden, welche Seite ihrer Einheiten-Übersicht aufgedeckt sein soll. Die Karte wird dann

mit der Formation nach oben gelegt, die der Spieler gewählt hat (falls diese nicht schon aufgedeckt ist). Die gewählte Formation gilt dann für alle Einheiten dieses Typs.

VERTEIDIGUNGSMARKER

Verteidigungsmarker stehen für eine zurückhaltendere Herangehensweise an Schlachten und verleihen einer abwartenden Verteidigungshaltung mehr Gewicht gegenüber einer rücksichtslosen, hochaggressiven Taktik.



Bestimmte Karteneffekte und Fähigkeiten können Einheiten einen Verteidigungsmarker einbringen. Ein Verteidigungsmarker wird in das Feld der Einheit gelegt und bleibt dort, bis die Einheit befehligt, eliminiert oder zur Bewegung gezwungen wird. Die Einheit gilt als „Verteidiger“, so lange der Verteidigungsmarker in ihrem Feld liegt. Eine Einheit kann maximal einen Verteidigungsmarker besitzen.

Eine Verteidiger-Einheit hat folgende Eigenschaften:

- 1) Eine Verteidiger-Einheit erhält die Stichworte **Schwere Rüstung** und **Mutig**.
- 2) Der Verteidigungsmarker kann abgeworfen werden, um die Verteidiger-Einheit ihren Gegenschlag gleichzeitig mit dem gegen sie geführten Angriff ausführen zu lassen. In einem solchen Fall wird der Schaden für Angreifer und Verteidiger gleichzeitig angewendet.

Wenn die Treffer hingenommen wurden und es mehr als eine Veränderung der Moral bei beiden Seiten gibt, wird nur deren Unterschied angewendet. Daraus ergibt sich ggf. eine einzelne Moralveränderung für eine Seite, nicht etwa zwei aufeinanderfolgende (je Haus).

Alex hat eine Verteidiger-Einheit in einem Feld, das von Bernd angegriffen wird. Alex möchte, dass Angriff und Gegenschlag gleichzeitig ablaufen. Beide erwürfeln jeweils genug Treffer, um die gegnerische Einheit zu eliminieren. Beide Einheiten werden vom Spielplan entfernt und die Moralanzeige wird aktualisiert. Alex hat Bernnds rote Einheit eliminiert, Bernd hat Alex' grüne Einheit eliminiert.

Würde die Moralanzeige nacheinander angepasst werden, müsste Alex seine Moral um drei anheben, Bernd müsste seine um eins anheben. Bei gleichzeitiger Anwendung kommt aber lediglich die Differenz zur Anwendung, daher erhöht Alex seine Moral um 2 (3 – 1).

Verteidigungsmarker werden von allen Einheiten während der Umgruppierungsphase im Schritt „Statusbedingungen abhandeln“ entfernt.

NEUES GELÄNDE

Mit *Wächter des Nordens* halten zwei neue Geländearten Einzug in die *Schlachten von Westeros*: Marschland und Mehrfachfeld-Gebäude.



MARSCHLAND

Blockiert Sichtlinie: Nein

Bewegung: Eine Einheit muss beim Betreten eines Marschlandfelds anhalten. Einheiten in einem Marschlandfeld dürfen sich nur um ein Feld weit bewegen oder angreifen an Stelle ihrer normalen Befehlsoptionen.

Kampf: Einheiten in einem Marschlandfeld verlieren das Stichwort **Mutig**.

Fernkampfangriffe, die Einheiten in Marschlandfeldern gelten, erhalten einen Angriffswürfel zusätzlich.

Abbrennen: Nein

Spezialregel: Keine

MEHRFACHFELD-GEBÄUDE

Einige Gebäude erstrecken sich jetzt über mehr als ein Feld. Üblicherweise sind es keine allgemeinen Orte, sondern ganz bestimmte, einzigartige Gebäude. Die dazu gehörigen Spezialregeln stehen im jeweiligen Schlachtszenario. Befindet sich dort keine besondere Beschreibung, wird jedes Feld eines Mehrfachfeld-Gebäudes wie ein einzelnes Gebäudefeld behandelt.

INITIATIVKARTEN (OPTIONAL)



Initiativkarten sind optionale Karten, die an Stelle des Streitkolbens 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.

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 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 Initiativebonus 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).

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 14 bis 16.

CREDITS

Spieldesign und Entwicklung: Robert A. Kouba

Inspiriert durch das klassische Spielsystem von Autor Richard Borg

Produzent: Jason Walden

Redaktion: Mark O'Connor und Mark Pollard

Grafik-Design: Andrew Navaro und Michael Silsby

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: Andrew Olson

Figurenfotos: Jason Beaudoin und Keith Hurley

Zusätzliche Hintergrundtexte: Tim Uren

Spieltester: „Lurkers in the Valley“-Spieltestgruppe (Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Lisa Poff und Vernon Wester), Christopher „Tarnis Phoenix“ Seefeld, Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, Touyee Yang und Jamie Zephyr

Künstlerische Koordination: Zoë Robinson

Produktionsleitung: Gabe Laulunen

Leitender Designer, FFG: Corey Konieczka

Leitender Produzent, FFG: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Deutsche Bearbeitung: Heiko Eller

Deutsche Übersetzung: Michael Kröhnert

Lektorat: Henning Kröpke

Layout und grafische Bearbeitung der deutschen Ausgabe: Heiko Eller, Michael Kröhnert

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

Exklusiver Vertrieb der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



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

©2010 George R.R. Martin, ©2010 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* ©2010, used under License. *Battles of Westeros*, *Wardens of the North*, *BattleLore*, the *BattleLore* logo, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

Die Figuren sollten in die unten abgebildeten Sockel passen. Allerdings kann es durch produktionsbedingte Abweichungen vorkommen, dass die Figuren nicht fest genug im Sockel sitzen.

Sollte das der Fall sein, sorgt ein kleiner Tropfen Klebstoff für Abhilfe, den man auf den Stecker der Figur aufträgt, bevor man die Figur in den Sockel steckt.

