



RASIERKLINGENFLÜGLER VERSTÄRKUNGSPACK

ÜBERSICHT DIESER ERWEITERUNG

Der *Rasierklingenflügler Verstärkungspack* ist eine Erweiterung für *BattleLore – Zweite Edition*. Diese Box führt die Rasierklingenflügler in *BattleLore* ein – ein neuer Einheitentyp, der auf der Seite jeder beliebigen Armee eingesetzt werden kann. Außerdem bieten neue Machtkarten und ein neues Geländeteil noch mehr Möglichkeiten auf dem Schlachtfeld. Das enthaltene Spielmaterial ist so ausgelegt, dass es sich nahtlos in das Grundspiel einfügt, damit ihr sofort mit dem Spiel beginnen könnt.



erweiterungssymbol

Jede Karte dieser Erweiterung ist mit dem *Rasierklingenflügler*-Erweiterungssymbol markiert, um diese Karten leicht von den Karten aus *BattleLore – Zweite Edition* unterscheiden zu können.

spielmaterial

3 Rasierklingenflügler



3 Figuren und drei Plastikständer

3 Machtkarten



1 Einheiten- Übersicht



1 Aufstellungskarte



1 Geländeteil



3 Betäubungs- marker



1 neutraler Marker



Doppelseitig –
schwarz/weiß

GEBRAUCH DIESER ERWEITERUNG

Der folgende Abschnitt erklärt, wie das Spielmaterial und die Regeln vom *Rasierklingenflügler Verstärkungspack* in das Grundspiel eingebracht werden.

neutrale einheiten

Neutrale Einheiten gehören zu keiner Fraktion und können als Teil der Armee eines beliebigen Spielers aufgestellt werden.

In dieser Erweiterung sind drei Machtkarten enthalten, die jeweils mit dem *Rasierklingenflügler*-Erweiterungssymbol und einer individuellen Identifikationsnummer versehen sind.

Vor dem Spiel mit neutralen Einheiten werden die Aufstellungskarten **aller** neutralen Einheiten (beider Spieler) in einem Rekrutierungsvorrat zusammengefasst. Dieser Rekrutierungsvorrat kann mehr als eine Aufstellungskarte einer bestimmten Einheit enthalten.

einheiten rekrutieren

Zu Beginn des Aufbaus „Armeen aufstellen“ können die Spieler Aufmarschpunkte verbrauchen, um Aufstellungskarten neutraler Einheiten für ihre Armee zu erwerben. Der Startspieler beginnt, indem er eine der zur Aufstellung verfügbaren neutralen Einheiten wählt. Falls er **keine** neutralen Einheiten aufstellen möchte oder dazu nicht in der Lage ist, passt er. Dann wählt sein Gegner bis zu zwei neutrale Einheiten, die er aufstellen möchte, oder er passt. Anschließend können die Spieler immer abwechselnd eine neutrale Einheit aufstellen, wobei ebenfalls der Startspieler beginnt.

Falls ein Spieler passt, unmittelbar nachdem sein Gegner gepasst hat, ist die Rekrutierungsphase beendet und es können keine weiteren neutralen Einheiten mehr aufgestellt werden. Nach dem Ende der Rekrutierungsphase können die Spieler wie üblich Einheiten mit ihren übrigen Aufmarschpunkten erwerben.

• Rekrutierte Einheiten gehören bis zum Spielende zur Fraktion des jeweiligen Spielers.

• Die drei zu jeder rekrutierten Einheit gehörenden Machtkarten werden verfügbare Machtkarten (siehe unten).

machtanpassung

Solange die Spieler ihre Armeen aufmarschieren lassen, haben sie die Möglichkeit, ihre Machtstapel anzupassen, indem sie eine Anzahl Karten ihres gewählten Machtstapels durch verfügbare Machtkarten ersetzen.

Während des Schrittes „Armeen-Aufmarsch“ unter „Vollständiger Spelaufbau“ kann jeder Spieler geheim bis zu fünf Machtkarten seines Machtstapels entfernen und durch dieselbe Anzahl **VERFÜGBARER MACHTKARTEN** ersetzen. Verfügbare Machtkarten sind nicht benutzte Machtkarten, die zur gewählten Fraktion eines Spielers gehören oder Machtkarten, die zu neutralen Einheiten in der Armee des Spielers gehören.

Nachdem ein Spieler seine Karten ersetzt hat, mischt er seinen Machtstapel erneut und legt ihn in seinen Spielbereich zurück. Anschließend legt er alle seine unbenutzten Machtkarten in die Spielschachtel zurück, ohne sie seinem Gegner zu zeigen.

• Ein Machtstapel darf nicht mehr als zwei Machtkarten desselben Namens enthalten.



Goldene Regeln

Die Regeln dieser Erweiterung setzen einige Regeln aus der Spielregel und dem Nachschlagewerk des Grundspiels außer Kraft und/oder erweitern sie. Falls etwas im vorliegenden Regelblatt aus dieser Erweiterung der Spielregel oder dem Nachschlagewerk widerspricht, haben die Regeln dieser Erweiterung Vorrang.

Weiterhin gilt: Falls der Regeltext einer Karte oder eines anderen Spielbestandteils dem Wortlaut der Spielregel, des Nachschlagewerks oder diesem Regelblatt widerspricht, haben die Regeln der Karte oder des Spielbestandteils Vorrang.

neues Gelände

Die Erweiterung *Rasierklingenflügler Verstärkungspack* führt einen neuen Geländetyp ins Spiel ein, welcher die Landschaft des Schlachtfeldes verändert. Sobald ein Spieler einen Rasierklingenflügler als Teil seiner Armee aufstellt, darf er ein Hügelteil auf seiner Seite des Spielbretts durch ein Felsenhöhlenteil ersetzen.

felsenhöhle-feld (Gelände)

Eine Einheit, die ein Felsenhöhle-Feld besetzt (das gilt auch für Einheiten mit der Fähigkeit Fliegen) kann **nur** von angrenzenden Einheiten angegriffen werden.



Während des Angriffsschritts können sich aktivierte Rasierklingenflügler-Einheiten, die ein Felsenhöhle-Feld besetzen und sich während des Bewegungsschrittes nicht bewegt haben, auf ein angrenzendes unbesetztes Feld bewegen und einen Angriff durchführen. Gegen diesen Angriff kann kein Gegenschlag durchgeführt werden. Anschließend kann diese Einheit auf das Felsenhöhle-Feld zurückkehren, anstatt vorzurücken.

- Beginnend mit dem Startspieler kann jeder Spieler nach dem Ersetzen der Aufstellungskarten für jede Rasierklingenflügler-Einheit, die er aufgestellt hat, ein Hügelgeländeteil auf seiner Seite des Spielbretts durch ein Felsenhöhlenteil ersetzen.
- Felsenhöhle-Felder werden nur für szenario-bedingte Regeln als Hügel-Felder behandelt. Für alle anderen Zwecke gelten sie nicht als Hügel-Felder.
- Felsenhöhle-Felder sind blockierendes Gelände.
- Sobald sich eine Einheit auf ein Felsenhöhle-Feld bewegt, muss sie ihre Bewegung sofort beenden. Diese Einheit kann sich während dieses Zuges erneut bewegen, wenn sie dazu eine Einheitenfähigkeit oder einen anderen Effekt verwendet, wie z. B. Vorrücken.
- Eine Einheit, die sich auf ein Felsenhöhle-Feld zurückzieht, kann sich während des Kampfes nicht noch weiter zurückziehen. Zusätzliche Rückzüge fügen der Einheit Schaden zu. Die Einheit kann sich während eines anderen, späteren Kampfes in diesem Zug aus dem Feld zurückziehen, wenn sie dazu gezwungen wird.

neue marker

Der folgende Abschnitt erklärt die Regeln und Effekte der neuen Marker, die in dieser Erweiterung enthalten sind.

neutrale marker

Falls beide Spieler neutrale Einheiten verwenden, werden diese neutralen Marker benutzt, um den jeweiligen Spieler zu kennzeichnen, zu dem jede neutrale Einheit gehört.



Nach dem Aufstellen und Platzieren der Einheiten platziert der Startspieler einen neutralen Marker mit der weißen Seite nach oben in jedes Feld, das von seinen eigenen neutralen Einheiten besetzt ist. Anschließend verfährt sein Gegner genauso, benutzt aber die schwarze Seite der Marker für seine neutralen Einheiten.

- Sobald sich eine neutrale Einheit bewegt, wird der zugehörige neutrale Marker mitbewegt. Sobald eine neutrale Einheit eliminiert wird, wird ihr neutraler Marker vom Spielbrett entfernt.

REGELKLARSTELLUNGEN

Diese Erweiterung enthält neue Regeln, die nun erklärt werden. Die Regeln dieses Abschnitts sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt, sodass man sie auch während des Spiels schnell zur Hand hat.

FLIEGEN (EINHEITENFÄHIGKEIT)

Diese Regeln gelten zusätzlich zu den Regeln für Fliegen des Grundspiels und sie gelten für alle Einheiten mit der Fähigkeit Fliegen.

- Nicht-Fliegend bezieht sich auf alle Einheiten, die nicht über die Einheitenfähigkeit Fliegen verfügen.
- Eine Einheit mit der Fähigkeit Fliegen, die einen Nahkampfangriff durchführt, würfelt nicht mit einem Würfel weniger, wenn sie einen Kampfwurf gegen eine Einheit mit der Fähigkeit Fliegen würfelt.

KLAUENSCHLAG (EINHEITENFÄHIGKEIT)

- Nachdem eine Einheit mit der Fähigkeit Klauenschlag vorgerückt ist, darf sie eine angrenzende gegnerische Einheit betäuben.

VORGEFERTIGTE SZENARIEN

Diese Erweiterung enthält auf Seite 4 dieses Regelblatts ein vorgefertigtes Szenario. Anstatt Szenariokarten zu verwenden, können die Spieler ein vorgefertigtes Szenario spielen. Die Regeln für vorgefertigte Szenarien sind im folgenden Abschnitt zu finden.

AUFBAU EINES VORGEFERTIGTEN SZENARIOS

Um ein vorgefertigtes Szenario aufzubauen, folgen die Spieler dem Abschnitt „Vollständiger Spielaufbau“, der auf Seite 14 der Spielregel beginnt.

Anstelle des Schritts „Ziehen, Aufdecken und Abhandeln von Szenariokarten“ während des Spielaufbaus bauen die Spieler allerdings nun das Spielbrett und die Einheiten so auf, wie es durch den Szenarioplan dargestellt ist und befolgen auch gegebenenfalls weitere Aufbauanweisungen, die im Abschnitt „Spielaufbau“ des Szenarios genannt sind.

Vorgefertigte Szenarien zeigen ein Bild des gesamten Spielbretts mit genauem Lageplan der verschiedenen Geländeteile, Geländemarker, Bannermarker und vorgegebener Einheiten, die durch ihre Symbole dargestellt werden. Außerdem kann ein vorgefertigtes Szenario eine bestimmte Anzahl Felder aufweisen, die in verschiedenen Farben schattiert sind. Diese schattierten Felder sind oft die Felder für die Aufstellung der Fraktionen des Szenarios, können aber auch anderen Zwecken dienen, die dann im Abschnitt „Spielaufbau“ des Szenarios genannt sind.

Die Spieler können keine Kommandozelte aufbauen, wenn sie mit einem vorgefertigten Szenario spielen.

DAS SPIEL MIT EINEM VORGEFERTIGTEM SZENARIO

Vorgefertigte Szenarien werden mit denselben Phasen und Schritten gespielt wie ein ganz normales Spiel. Manche vorgefertigten Szenarien nennen in einem besonderen Abschnitt „Sonderregeln“ einige eventuell von den üblichen Regeln abweichende Regeln. Falls unter „Sonderregeln“ aufgeführte Regeln den üblichen Regeln widersprechen, haben die Sonderregeln Vorrang. Falls nicht ausdrücklich etwas anderes erwähnt ist, gelten die Sonderregeln für beide Fraktionen.

EIN VORGEFERTIGTES SZENARIO GEWINNEN

Unter „Spielziel“ ist in der Beschreibung des vorgefertigten Szenarios erklärt, wie jeder Spieler den Spielsieg erringen kann.

Alternativ gewinnt ein Spieler ein vorgefertigtes Szenario, sobald er alle gegnerischen Einheiten eliminiert hat. Er hat in dem Fall sofort gewonnen, unabhängig von den erzielten Siegpunkten jedes Spielers.





ein schuss in der dunkelheit

Ein Gefecht hat unsere Truppen stark dezimiert. Wir haben versucht, die Formation zu halten, während wir uns zu unserer nächsten Bastion zurückzogen haben. Nur noch ein großes Feld liegt zwischen uns und unserem Zufluchtsort. Unglücklicherweise haben uns Vorposten der feindlichen Truppen erspäht. Dieser Rückzug wird Tage dauern und ich fürchte, dass dabei die meisten von uns fallen werden. Besonders die Nacht wird unsere Tapferkeit richtig auf die Probe stellen, denn dunkle Geschichten berichten von einem sehr schrecklichen Raubtier in dieser Gegend.

spielaufbau

Wichtig: Dieses Szenario simuliert während des Spiels mithilfe des Startspielermarkers Tag und Nacht.

Der Daqan-Spieler ist Startspieler, unabhängig davon, wer gerade den Startspielermarker hat. Der Daqan-Spieler beginnt das Spiel mit dem Startspielermarker.

Daqan-Spielaufbau: Der Machtstapel des Daqan-Spielers darf nicht die Machtkarte „Portal“ enthalten. Er erhält 3 Machtmarker.

Uthuk-Spielaufbau: Der Uthuk-Spieler ersetzt ein Hügel-Feld durch ein Felsenhöhle-Feld. Dann stellt er eine Armee mit 24 Aufmarschpunkten auf (ohne vorher aufgestellte Einheiten

mitzuzählen) und platziert jede dieser Einheiten auf beliebigen roten Aufstellungsfeldern. Für jeden nicht ausgegebenen Aufmarschpunkt erhält der Uthuk-Spieler 1 Machtmarker, bis zu einem Maximum von 5.

Die Spieler können keine Rasierklingenflügler-Einheiten, Legende-Einheiten oder Geländeteile aufstellen.

Der Uthuk-Spieler kann die Rasierklingenflügler-Machtkarten verwenden, wenn er seinen Machtstapel anpasst.

sonderregeln

Jedes Mal wenn eine Daqan-Einheit ein blaues Aufstellungsfeld betritt, erhält der Daqan-Spieler sofort 1 SP und entfernt diese Einheit vom Spielbrett. Sobald eine Daqan-Einheit eine Rasierklingenflügler-Einheit eliminiert, erhält der Daqan-Spieler sofort 1 SP. Der Daqan-Spieler kann keine Siegpunkte durch Machtkarten gewinnen.

Solange der Daqan-Spieler den Startspielermarker hat, ist Tag. Solange der Uthuk-Spieler den Startspielermarker hat, ist Nacht.

Sobald die Nacht anbricht, platziert der Uthuk-Spieler eine eigene Rasierklingenflügler-Einheit auf dem Felsenhöhle-Feld mit voller Anzahl Lebenspunkte (oder auf ein angrenzendes Feld, falls das Felsenhöhle-Feld besetzt ist). Außerdem

können Einheiten während der Nacht nur angrenzende Einheiten als Ziel wählen. Sobald der Tag anbricht, wird die Rasierklingenflügler-Einheit vom Spielbrett genommen.

Daqan-SP-Schritt: Falls der Daqan-Spieler den Startspielermarker hat, reicht er ihn an seinen Gegner weiter. Falls der Daqan-Spieler den Startspielermarker nicht hat, nimmt er ihn von seinem Gegner.

Nach seinem Nachziehschritt darf der aktive Spieler 2 Machtmarker ausgeben, um alle seine Kommandokarten abzulegen; anschließend zieht er dieselbe Anzahl Kommandokarten vom Kommandostapel.

spielziel

Daqan-Sieg: Sobald der Daqan-Spieler 4 Siegpunkte oder alle Uthuk-Einheiten eliminiert hat (wobei die Rasierklingenflügler-Einheit nicht mitzählt), hat er das Spiel sofort gewonnen.

Uthuk-Sieg: Falls der Daqan-Spieler für den Sieg mehr Siegpunkte benötigt, als die aktuelle Anzahl seiner Einheiten auf dem Spielbrett beträgt, hat der Uthuk-Spieler das Spiel sofort gewonnen.