

RUNEWARS

KAMPE UM TERRINOTH



BANNER DES KRIEGES
ERWEITERUNG
SPIELREGEL

EINLEITUNG

Donnernde Hufe nähern sich. Die Elfe erhebt sich vom Rücken ihres Leonx und verschwindet in den Bäumen, um besser sehen zu können. Vier Reiter auf Pferden, drei im blau-goldenen Gewand der Daqan Lords, der Letzte mit Kapuze und gefesselt – ein Gefangener. Sir Caras hat Freunde mitgebracht.

Die Elfe springt auf den Waldboden, als Sir Caras auf die Lichtung reitet – alleine, abgesehen von seinem Gefangenen. Er zerrt den Gefangenen von seinem Pferd und wirft ihr das Bündel zu Füßen. „Ich habe dir ein Geschenk mitgebracht“, sagt Sir Caras.

Sie stupt den Gefangenen mit ihrem Fuß. „Ich habe nicht von dir verlangt, dass du Rache für mich nehmen sollst.“

„Das würde ich auch nicht tun“, sagt der Mann. „Es geht hier nicht um Rache, meine Geliebte.“

„Nenn mich nicht so!“ Sie wirbelt herum und schaut ihm mit blitzenden Augen ins Gesicht.

„Was habe ich nur getan, um - ?“

„Was du getan hast?“ Sie macht einen Schritt vorwärts. „Ich war in Summersong! Ich habe dort Freunde verloren! Du hast gesagt, dass du den Rat um Frieden bitten würdest!“

„Das habe ich auch! Aber Baron Zachareth ist zu wankelmütig, und er hat neue Verbündete.“ Er hält inne, seine Worte sorgsam abwägend. „Das waren nicht unsere Soldaten in Summersong, Lana.“ Der Mann schaut über ihre Schulter auf den Gefangenen. „Sieh doch selbst, was aus den Lords von Bilehall geworden ist.“

Die Elfe dreht sich um und zieht die Kapuze vom Gesicht des Gefangenen.

„Sir Caras, immer ein Vergnügen“, spricht der Gefangene, mit einer Stimme wie Rauch und Honig, und sein Gesicht trift nur so vor lauter Vornehmheit. „Wollen Sie mich nicht vorstellen?“

Sir Caras knirscht mit den Zähnen. „Darf ich bekannt machen, der Viscount Torvic von Bilehall.“

Die Elfe schaut ihn finster an. „Er riecht wie ein Grab. Sein Blut – wie kann er leben?“

„Er lebt nicht“, sagt der Mann. „Die Lords von Bilehall haben sich mit Waiqar dem Untoten zusammengetan. Sie haben uns alle betrogen, sowohl Latari als auch Daqan.“

„Nun, Sir Caras“, strahlt Torvic. „Ihr habt mit nicht gesagt, dass die Sonne schon untergegangen ist.“

„Was hat das damit zu tun, dass -“

Torvic kreischt – ein schrilles, markerschütterndes Heulen. Sir Caras fällt auf die Knie, Lana taumelt zurück und schnappt ihren Speer. Und dann ist Torvic verschwunden, es bleibt nur noch eine Fledermaus, die in seinem Sog in den Nachthimmel flattert.

„Ein Vampir? Hast du etwa geglaubt, du könntest einen Vampir mit einem Seil fesseln?“

„Wie konnte ich das wissen?“, grummelt Sir Caras.

„Das ändert gar nichts“, sagt sie mit trauriger Stimme.

„Das bedeutet also Krieg“, sagt er.

„Ja, Krieg“, stimmt sie mit betroffenen Gesichtszügen zu. „Wenn wir uns das nächste Mal treffen, mein Geliebter ... werde ich dich töten.“

Sir Caras dreht sich um und stetzt zu seinem Pferd. „Du kannst es versuchen.“

SPIELÜBERSICHT

Der Krieg hört nicht auf verwüstend über das Land Terrinoth zu ziehen. Jede Nation hat wichtige Bündnisse geschlossen, wodurch starke neue Kriegerinheiten auf dem Schlachtfeld Einzug erhalten und dabei helfen die Kontrolle über die legendären Drachenrunen zu gewinnen.

Banner des Krieges führt viele neue Elemente in *Runewars* ein, erweitert vorhandenes Spielmaterial aus dem Grundspiel und stellt neue Regeln und Varianten vor, um euer *Runewars* Spielerlebnis noch mehr an eure Wünsche anzupassen und zu bereichern. Der erste Teil dieses Regelheftes beschäftigt sich mit dem neuen Spielmaterial dieser Erweiterung und der zweite Teil erklärt, wie dieses dann im Spiel eingebaut wird.

LISTE DES SPIELMATERIALS

- 12 blaue Daqan-Einheiten aus Kunststoff:
 - 8 Zaubernovizen
 - 4 Vögel Roc
- 12 grüne Latari-Einheiten aus Kunststoff:
 - 8 Leonx-Reiter
 - 4 Hüter des Waldes
- 12 rote Uthuk-Einheiten aus Kunststoff:
 - 8 Blutschwestern
 - 4 Obszönitäten
- 12 lila Waiqar-Einheiten aus Kunststoff:
 - 8 Vampire
 - 4 Große Drachen
- 8 graue Helden aus Kunststoff
- 3 Stanzbögen aus Pappe enthalten:
 - 4 Aktivierungsmarker (1 pro Fraktion)
 - 8 Alternative Stadtmarker
 - 8 Erkundungsmarker
 - 5 zusätzliche Einflussmarker
 - 4 Entwicklungsmarker (1 pro Fraktion)
 - 3 Spielplanteile (1 bis 4 Hexfelder groß)
 - 10 Runenmarker (5 Drachenrunen, 5 falsche Runen)
 - 4 Hauptstadtmarker (1 pro Fraktion)
 - 15 Trainingsmarker
 - 1 Versunkene Stadt-Marker
 - 8 Kommandantenmarker
 - 6 Ödnis-/Eiswüstenmarker
 - 8 Zombiemarker
 - 3 Bauernmarker
 - 4 Verstärkungstafeln (1 pro Fraktion)
 - 8 Marker für besiegte Helden
- 21 Karten in üblicher Spielkartengröße:
 - 17 Questkarten
 - 4 Garnisonsbefehlsskarten (1 pro Fraktion)
- 114 kleine Karten:
 - 1 Titeltarte
 - 8 Heldenkarten
 - 3 böse Zielkarten
 - 3 gute Zielkarten
 - 9 Belohnungskarten
 - 3 Frühlingsskarten
 - 3 Sommerkarten
 - 3 Herbstkarten
 - 3 Winterkarten
 - 32 Taktikkarten
 - 4 Siegkarten (1 pro Fraktion)
 - 32 Entwicklungskarten (8 pro Fraktion)
 - 10 Kommandantenkarten

ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIELMATERIAL

KUNSTSTOFFEINHEITEN

Jede Fraktion erhält zwei neue Einheitentypen, um ihre Armeen zu verstärken. Die Fähigkeiten der Einheiten sind auf der entsprechenden Verstärkungstafel erklärt. Die Figuren gibt es in 4 Farben, je eine Farbe für jede Fraktion.



KUNSTSTOFFHELDEN

Diese grauen Kunststofffiguren stellen neue Helden dar, welche die Spieler unter ihr Kommando stellen können. Mit der Variante Kommandanten des Schlachtfeldes können sie sogar Einheiten in den Kampf führen.



ALTERNATIVE STADTMARKER

Diese Marker stellen alternative neutrale Siedlungen dar, welche die Stadtmaker des Grundspiels ersetzen, wenn mit der Variante Aufstieg der Freien Städte gespielt wird. Diese alternativen Städte bringen noch mehr Vorteile als die des Grundspiels und einige bringen sogar Drachenrunen.



VERSUNKENE STADT MARKER

Diese legendäre Stadt ist nicht zu Spielbeginn auf dem Spielplan und taucht nur auf, wenn bestimmte Questkarten oder Spieleffekte es verlangen.



HAUPTSTADTMARKER

Diese Hauptstadtmaker können einen normalen Festungsmarker ersetzen, wenn die entsprechende Entwicklungskarte erworben wird. Hauptstädte verschaffen bessere Verteidigung und können einen Entwicklungsmarker mehr aufnehmen als ein normaler Festungsmarker.



KOMMANDANTENMARKER

Diese Marker werden unter die Heldenfiguren gelegt, um sie als Kommandanten zu markieren. Sie können Armeen in den Kampf führen und ihren Einheiten zusätzliche Fähigkeiten im Kampf verleihen (s. Kommandanten des Schlachtfeldes auf Seite 10).



ÖDNIS-/EISWÜSTENMARKER

Diese Marker stellen Gegenden der Welt dar, in denen der Krieg das Land zu unbrauchbarer Ödnis geschunden hat oder welche durch die geänderten Machtverhältnisse mit unnatürlich dicken Schnee- und Eisdecken bedeckt wurden.



ZOMBIEMARKER

Diese Marker sind wie Zombie-Figuren und kommen durch eine von Waiaqs Entwicklungskarten für seine Truppen ins Spiel.



BAUERNMARKER

Diese Marker stellen das normale Volk von Daqan dar. Sie ermöglichen es dem Daqan-Spieler Gebiete unter der Obacht seiner treuen Diener zu lassen, während seine Einheiten in die Schlacht ziehen



QUESTKARTEN

Diese neuen Questkarten können mit denen des Grundspiels zusammen gemischt werden. Die Helden erhalten dadurch zusätzliche Möglichkeiten, um Belohnungen zu erhalten, während sie durch Terrinoth ziehen.



GARNISONS-BEFEHLSKARTE

Diese neue Befehlskarte ermöglicht es den Spielern sich besser gegen Invasionen von gegnerischen Truppen zu wehren.



HELDENKARTEN

Diese Heldenkarten werden mit den vorhandenen Heldenkarten zusammen gemischt. Jeder Held hat eine einzigartige Fähigkeit, die ihm Vorteile in Duellen bringt oder wenn er eine Quest erfüllen will.



ZIELKARTEN

Diese Karten werden mit den Zielkarten des Grundspiels zusammen gemischt. Die Spieler erhalten durch sie weitere Möglichkeiten an Drachenrunen zu kommen.

BELOHNUNGSKARTEN

Diese Karten werden mit den Belohnungskarten des Grundspiels zusammen gemischt. Die Spieler können sie verdienen, wenn sie Quests erfüllen.

JAHRESZEITENKARTEN

Diese Karten werden in die vorhandenen Jahreszeitenkartenstapel des Grundspiels eingemischt. Durch sie kommen zusätzliche Ereignisse ins Spiel, denen sich die Spieler stellen müssen.

TAKTIKKARTEN

Diese Karten werden mit den Taktikkarten des Grundspiels zusammen gemischt. Außer neuen Fähigkeiten bringen diese Karten auch einen neuen Taktikkartentyp ins Spiel: die Taktikschicksalskarte (s. Seite 7).

TITELKARTE

Diese Karte ist ein neuer Titel, um den die Spieler wetteifern können und sie bringt der Fraktion, die sie übernimmt, weitere Rohstoffe.

SIEGKARTEN

Diese Karten bieten eine andere Möglichkeit, um das Spiel zu beenden, und nehmen das Überraschungselement aus dem Spiel, wenn der Spielsieger bestimmt wird. Siegkarten werden nur benutzt, wenn mit der optionalen Regel Straße des Sieges gespielt wird (s. Seite 11).

ENTWICKLUNGSKARTEN

Diese Karten stellen Verbesserungen dar, welche die Spieler erwerben können, um ihre Einheiten, Hauptstädte und Festungen aufzurüsten, wenn mit der optionalen Regel Entwicklungskarten gespielt wird (s. Seite 9).



KOMMANDANTENKARTEN

Mit diesen Karten können die Helden bestimmte Fähigkeiten nutzen, wenn sie Armeen in die Schlacht führen. Sie werden nur gebraucht, wenn mit der optionalen Regel Kommandanten des Schlachtfeldes gespielt wird (s. Seite 10).



VERSTÄRKUNGSTAFELN

Diese Tafeln listen die neuen Einheiten und ihre Fähigkeiten auf. Jede Fraktion hat ihre eigene Verstärkungstafel. Die Verstärkungstafel wird jeweils rechts an die zugehörige Fraktionstafel angelegt, so dass die Kampfreiennummern genau übereinstimmen.



SPIELPLANTEILE

Mit diesen neuen Spielplanteilen kommen neue Gebiete ins Spiel, welche die Armeen kontrollieren können und die den Helden neue Orte bieten, um nach versteckten Belohnungen und längst vergessenen Geheimnissen zu suchen.



DAS ERWEITERUNG-SYMBOL FÜR BANNER DES KRIEGES

Alle Karten dieser Erweiterung tragen das Symbol *Banner des Krieges* auf ihrer Vorderseite (hier abgebildet), um die Karten einfach von den Karten des *Runewars*-Grundspiels trennen zu können.



SPIELAUFBAU DER ERWEITERUNG

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie diese Erweiterung während des Spelaufbaus in das Grundspiel integriert wird:

- Die neuen Helden-, Ziel-, Quest-, Belohnungs-, Jahreszeiten- und Taktikkarten werden in ihre jeweiligen Kartenstapel eingemischt.
- Wenn ein Spieler eine Fraktion wählt, erhält er auch die entsprechende Verstärkungsstapel, die entsprechenden Einheiten, Garnisonsbefehlsskarte und alles weitere nötige Material dieser Fraktion.
- Während Schritt 1 des Spielplanaufbaus werden die zusätzlichen Aufbau-Questkarten für die Spielplanteile 10, 11 und 12 in den Stapel der Aufbau-Questkarten eingemischt. Wenn ein Spieler eine dieser Karten als Aufbau-Questkarte erhält, bekommt er auch das entsprechende Spielplanteil dieser Erweiterung.

SPIELPLANTEIL 12

- Falls das Spielplanteil 12 das Erste ist, das gelegt wird, muss das nächste Spielplanteil so angelegt werden, dass zwei verschiedene Gebiete (Hexfelder) zwei Seiten des Spielplanteils 12 berühren. Genauso wie Gebirgs- (rot) und Wassergrenzen (blau) nicht parallel angrenzend an rote oder blaue Grenzen gelegt werden können, können sie auch nicht parallel angrenzend an eine gelbe Grenze gelegt werden.
- Falls das Spielplanteil 12 nicht das Erste ist, das gelegt wird, muss es so angelegt werden, dass zwei Seiten seines Gebietes mindestens an zwei verschiedene Gebiete bereits ausgelegter Spielplanteile grenzen. Die gelbe Grenze darf nicht parallel angrenzend an eine rote oder blaue Grenze gelegt werden. Die gelbe Grenze hat keine anderweitige Bedeutung, außer dieser Aufbaubeschränkung.

DIE VERSUNKENE STADT

Wenn ein Spieler eine Questkarte erfüllt, die ihn anweist die Versunkene Stadt auszulegen, muss er sie so auf das Spielplanteil 12 legen, dass die blaue Wassergrenze die gelbe Grenze genau überdeckt. Falls auf dem Spielplanteil 12 ein Ödnis- oder Eiswüstenmarker liegt (s. Seite 8) wird die Versunkene Stadt nicht gelegt, stattdessen werden alle Ödnis- und Eiswüstenmarker von dem Gebiet entfernt.



Dieser Marker wird wie jeder andere Stadtmarker behandelt. Es verschafft alle Vorteile, die auch normale Städte verschaffen und kann mit denselben Fähigkeiten zerstört werden, die auch normale Städte zerstören. Falls die Versunkene Stadt zerstört wird, kann sie später erneut entdeckt werden.

Es sollte beachtet werden, dass diese Stadt dem Spieler, der das Gebiet mit dieser Stadt kontrolliert, eine Drachenrune verschafft (s. Regel Aufstieg der Freien Städte auf Seite 11) und dass sie dem Gebiet zusätzliche Rohstoffsymbole einbringt.

Falls eine Karte einen Spieler anweist die Versunkene Stadt zu legen, während diese bereits auf dem Spielplan ist, wird diese Anweisung einfach ignoriert – die Versunkene Stadt wurde bereits entdeckt! Festungen können nicht auf dem Spielplanteil 12 gebaut werden.

Im Gegensatz zu den anderen Stadtmarkern ist die Versunkene Stadt doppelseitig bedruckt. Das hat keine Bedeutung für das Spiel selbst, sondern dient nur als Erinnerung dafür dieses Marker nicht schon während des Spelaufbaus auf ein Stadtfeld zu legen.

BESCHREIBUNG SPIELPLANTEIL 12 UND VERSUNKENE STADT



- 1. Gebietsidentifikation:** Mit dieser Nummer wird dieses Gebiet auf Questkarten angegeben.
- 2. Rohstoffe:** Diese Symbole zeigen die Rohstoffmengen dieses Gebietes an.
- 3. Gelbe Grenze:** Diese gelbe Grenze bedeutet, dass sie nicht parallel direkt an eine blaue oder rote Grenze gelegt werden darf. Die gelbe Grenze hat keinerlei Auswirkung auf die Bewegung.



- 4. Drachenrune:** Dieses Symbol macht deutlich, dass die Fraktion, die das Gebiet dieser Stadt kontrolliert, auch über eine zusätzliche Drachenrune verfügt.
- 5. Rohstoffe:** Diese Symbole zeigen die zusätzlichen Rohstoffe an, um welche die Versunkene Stadt das Gebiet bereichert.
- 6. Wassergrenze:** Diese blaue Grenze wird genau auf die gelbe Grenze gelegt, ansonsten gelten für sie die üblichen Regeln für Wassergrenzen.

BENUTZUNG DIESER ERWEITERUNG

Der folgende Abschnitt beschreibt genau, wie die neuen Spielmaterialien und Regeln der Erweiterung **Banner des Krieges** benutzt werden. Es ist wichtig sich zu merken, dass alle Regeln dieses Abschnittes immer angewendet werden müssen, wenn mit der Erweiterung **Banner des Krieges** gespielt wird.

Alle anderen Regeln oder Materialien, die in diesem Abschnitt nicht behandelt werden, sind optional und die Spieler können ihr Spiel ihren Wünschen anpassen, indem sie so viele oder so wenige der genannten optionalen Regeln benutzen, wie sie möchten (s. Seiten 9 – 11).

NEUE EINHEITEN

In **Banner des Krieges** gibt es für jede Fraktion zwei neue Einheiten, die sie jeweils ihren Truppen hinzufügen. Die Verstärkungstafel jeder Fraktion enthält alle Informationen über diese neuen Einheiten. Die Spieler legen ihre Verstärkungstafel an die rechte Seite ihrer Fraktionstafel an.

Jede der neuen Einheiten kann **anstatt einer Einheit** aus dem Grundspiel rekrutiert werden (wie auf der Verstärkungstafel angezeigt ist). Beispielsweise kann der Daqan-Spieler, wenn er 4 Holz hat, 2 Bogenschützen oder 2 Zaubernovizen rekrutieren oder je einen von beiden Typen.

VOGEL ROC

Von den Daqan-Lords als Reittier im Krieg benutzt, sind die Vögel Roc die größten Raubvögel, welche die Menschheit kennt.



ZAUBERNOVIZE

Von der angesehenen Universität von Greyhaven kommend, sind diese kampfbereiten Zauberer durch alte Verträge daran gebunden, in Kriegszeiten, den Daqan-Lords zu dienen.

LEONX-REITER

Wie viele Kreaturen der Aymhelin, haben die Leonx einen Pakt mit den Latari-Elfen geschlossen, die nun auf ihnen in den Krieg reiten.



HÜTER DES WALDES

Manche behaupten, dass selbst die Bäume der Aymhelin mit den Latari in den Krieg ziehen. Nur die Elfen wissen, ob diese Gerüchte wahr sind ...

BLUTSCHWESTER

Als Mitglieder des Blutordens führen diese tödlichen Hexen ihren Blutzauber im Dienste ihrer Stämme aus.



OBSZÖNITÄT

Man glaubt, dass sie von Dämonen der Fressgier besessen sind, denn diese Krieger der Uthuk werden von einem Hunger getrieben, den man nur als obszön bezeichnen kann.

VAMPIR

Die Lords von Bilehall haben ihre Bündnisse verraten und fliegen nun mit den fürchterlichen Fledermäusen von Waiqar dem Untoten.



GROSSER DRACHE

In den Drachenkriegen wurden viele dieser riesigen Biester abgeschlachtet ... und jetzt erheben sie sich wieder in Diensten des Großen Verräters.

BESCHREIBUNG VERSTÄRKUNGSTAFEL



- Einheitenname und Bild:** Name und Bild jeder Einheit zur Unterscheidung von den anderen Einheiten.
- Rekrutierung:** Hier ist abgebildet für welchen anderen Einheitentyp diese Einheit rekrutiert werden kann (in diesem Beispiel kann ein Leonx-Reiter statt eines Elfenkriegers rekrutiert werden).
- Sockelform der Einheit:** Dieses Symbol zeigt die Sockelform der Einheit und spielt eine wichtige Rolle, wenn im Kampf Schicksalskarten gezogen werden.
- Lebenspunkte:** Diese Zahl nennt den erforderlichen Schaden, um diese Einheit zu eliminieren.
- Besondere Fähigkeit:** Diese Fähigkeit wird angewandt, wenn die Einheit das entsprechende Symbol für besondere Fähigkeiten während des Kampfes zieht.
- Kampfreihe Nummer:** Diese Nummer bestimmt, in welche Kampfreihe die Einheit während eines Kampfes gestellt wird und in welcher Kampfrunde sie angreifen kann.

TAKTIKSCHICKSALS-KARTEN



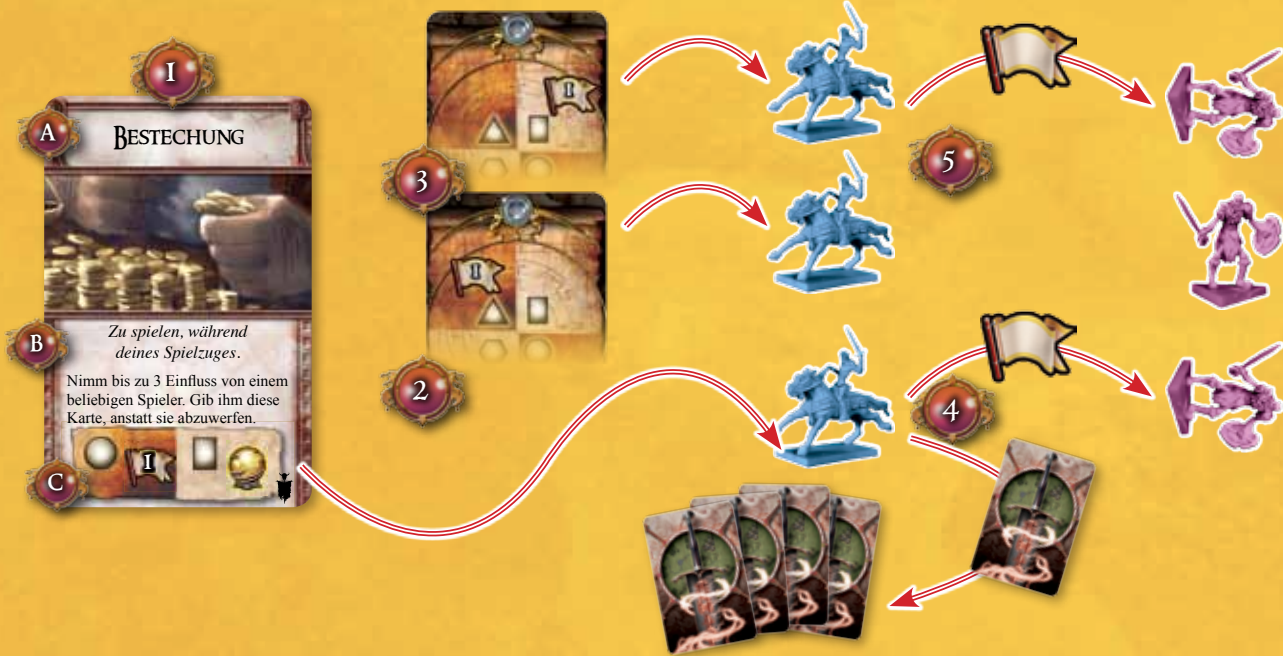
Einige der neuen Taktikkarten dieser Erweiterung dienen einem doppelten Zweck, was durch die Schicksalskartensymbole unten auf der Karte angezeigt wird (s. u.). Diese besonderen Taktikkarten werden **Taktikschicksalskarten** genannt. Wie andere Taktikkarten auch, können die Spieler Taktikschicksalskarten aus der Hand spielen, um die Fähigkeit ihres Textes zu nutzen.

Alternativ können die Spieler auch eine oder mehrere dieser Karten während eines Kampfes oder Duells spielen, anstatt Schicksalskarten zu ziehen.

Falls ein Spieler eine Taktikschicksalskarte auf diese Weise spielen will, muss er das ankündigen, **bevor** er Schicksalskarten für einen bestimmten Einheitentyp zieht. Er zieht dann für jede Taktikschicksalskarte, die er für diesen Einheitentyp spielt, eine Schicksalskarte weniger.

Die Symbole am unteren Rand einer Taktikschicksalskarte werden genauso angewendet wie bei einer Schicksalskarte, anschließend wird die Taktikschicksalskarte auf den Taktikkartenablagestapel gelegt. Wenn eine Taktikschicksalskarte anstatt einer Schicksalskarte gespielt wird, wird der Text ihrer taktischen Fähigkeit **ignoriert**. Eine Taktikschicksalskarte darf nicht in derselben Jahreszeit benutzt werden, in welcher sie gezogen wurde.

BEISPIEL EINER TAKTIKSCHICKSALKARTE



Der Daqan-Spieler will gerade während eines Kampfes Schicksalskarten für seine Ritter ziehen:

- Der Spieler schaut sich die Taktikkarten auf seiner Hand an und sieht, dass er die Karte "Bestechung" hat – eine Taktikschicksalskarte.
 - Name der Taktikkarte:** Der Name der Karte dient zur Unterscheidung von anderen Taktikkarten.
 - Taktische Fähigkeit:** Falls diese Karte als Taktikkarte gespielt wird, kann der Spieler die im Text genannte Fähigkeit nutzen.
 - Schicksalssymbole:** Die an dieser Stelle abgebildeten Symbole werden benutzt, wenn ein Spieler im Kampf diese Karte spielt, anstatt eine Schicksalskarte zu ziehen.
- Der Daqan Spieler kündigt an, dass er eine Taktikschicksalskarte spielen will. Statt drei Schicksals-

karten zieht er für seine Ritter nur zwei. Die Taktikschicksalskarte, die er spielen will, ersetzt die dritte reguläre Schicksalskarte.

- Der Spieler schaut sich alle drei Karten an. Die Taktikschicksalskarte zeigt das Symbol für die besondere Fähigkeit, während seine beiden Schicksalskarten einmal Fehlschlag und einmal ein Fluchtsymbol aufweisen.
- Wie üblich zeigt er das Symbol für besondere Fähigkeit zuerst und führt es dann aus. Das bringt die Fähigkeit seiner Ritter zum Tragen, die ihm erlaubt, einen Fluchtpunkt zu vergeben und eine Taktikkarte zu ziehen. Nachdem er die besondere Fähigkeit benutzt hat, legt er die Taktikschicksalskarte auf den Ablagestapel für Taktikkarten.
- Schließlich zeigt der Spieler die Schicksalskarte mit dem Fluchtsymbol und wendet sie an.

RUNENMARKER AUFDECKEN

Es gibt verschiedene Gelegenheiten in **Banner des Krieges**, bei denen die Spieler aufgefordert werden können Runenmarker aufzudecken, beispielsweise wenn die neue Taktikkarte „Machtspiel“ gespielt wird.

Wenn ein Spieler aufgefordert wird einen Runenmarker aufzudecken, wählt der Spieler einen beliebigen Runenmarker in einem von ihm kontrollierten Gebiet (außer ausdrücklich anderweitig angegeben) und deckt den Marker auf – wodurch sichtbar wird, ob es eine Drachenrune oder eine falsche Rune ist. Falls die Karte von dem Spieler verlangt, eine seiner Drachenrunen aufzudecken, darf er nicht eine seiner falschen Runen aufdecken.

Auf diese Weise aufgedeckte Runenmarker bleiben aufgedeckt liegen. Sie können lediglich durch die Befolgung einer Befehlskarte „Festung“ wieder auf ihre verdeckte Seite gedreht werden. Die auf diese Weise bewegten Runenmarker können wieder verdeckt werden, bevor sie bewegt werden.

Um die Wirkung einer Karte durch das Aufdecken von Runenmarkern auszulösen, muss der Spieler Runenmarker aufdecken, die noch nicht aufgedeckt sind. Wenn er z. B. schon einen aufgedeckten Runenmarker hat, kann er diesen Runenmarker nicht erneut aufdecken, um die Wirkung der Karte „Machtspiel“ zu nutzen. Um das zu tun, muss er einen anderen Runenmarker aufdecken. Falls bereits alle Runenmarker eines Spielers aufgedeckt sind, kann er keine Fähigkeiten oder Effekte nutzen, die dafür das Aufdecken eines Runenmarkers erfordern.

Falls mit der Epischen Spielvariante des Grundspiels gespielt wird, können Taktikkarten, die einen Spieler zwingen Runenmarker aufzudecken, abgeworfen und durch eine neu gezogene Karte ersetzt werden.

GARNISONSBEFEHLSKARTE

Jede Fraktion hat nun Zugang zu einer „Garnisonsbefehlskarte“. Wenn sie gespielt wird, verschafft sie einen Bonus während des Schrittes „Stärke ermitteln“ bei der Verteidigung im Kampf in dieser Jahreszeit.

Die Bonusfunktion lässt den Spieler 2 Einheiten seiner Fraktion mit Dreieckssockel rekrutieren, die er zu einer beliebigen von ihm kontrollierte Festung setzen kann.



GILDEMEISTER DER HÄNDLER

Gildemeister der Händler ist eine Titeltkarte, welche die Regierungskosten für ein Reich mindert.

Der Spieler mit diesem Titel erhält jedes Mal zwei zusätzliche Rohstoffe einer beliebigen Rohstoffsorte, wenn er seine Befehlskarte „Ernte“ anwendet. Dabei kann er jedes Mal, wenn er seine Befehlskarte „Ernte“ anwendet, eine andere Rohstoffsorte wählen.



Außerdem kann dieser Spieler jegliche Rohstoffverluste ignorieren, die durch die erste Funktion einer Jahreszeitenkarte verursacht werden.

ÖDNISMARKER

Manche Spieleffekte fordern einen Spieler auf, einen Ödnismarker zu legen. Wenn diese Marker in ein Gebiet gelegt werden, erhält der Spieler, der dieses Gebiet kontrolliert, **sofort die Rohstoffe, welche dieses Gebiet liefert**.



Diese Marker bleiben solange im Spiel, bis sie durch bestimmte andere Spieleffekte entfernt werden.

Solange solch ein Marker im Spiel ist, sind **alle Rohstoffsymbole** des Gebietes, auf dem er liegt, **außer Kraft** gesetzt.

Falls in dem Gebiet eine Stadt ist, gelten ihre aufgedruckten Symbole als **nicht** vorhanden, wenn eine Befehlskarte „Unterstützung“ ausgeführt wird. Falls die Stadt normalerweise eine Drachenrune verschafft (s. Seite 11), verschafft sie diese nicht mehr, solange der Ödnismarker dort liegt. (Drachenrunenmarker und Erkundungsmarker in diesem Gebiet sind nicht von dem Ödnismarker betroffen.)

Ödnismarker können nie in ein Heimatreichgebiet gelegt werden oder in ein Gebiet, in welchem bereits ein Ödnis- oder Eiswüstenmarker liegt. Ödnismarker bleiben solange auf dem Spielplan, bis sie durch die Wirkung einer Karte oder einer Fähigkeit entfernt werden.

EISWÜSTENMARKER

Eiswüstenmarker bedeuten extrem kalte Temperaturen und unnatürlich starke Schneestürme. Solange ein Eiswüstenmarker in einem Gebiet ist, können alle Einheiten die Bewegungsbeschränkungen durch Wassergrenzen (blau) in diesem Gebiet ignorieren, als wäre Winter (benachbarte Gebiete mit blauen Grenzen sind davon nicht betroffen).



Solange solch ein Marker im Spiel ist, sind **alle Rohstoffsymbole** des Gebietes, auf dem er liegt, **außer Kraft** gesetzt.

Falls in dem Gebiet eine Stadt ist, gelten ihre aufgedruckten Symbole als **nicht** vorhanden, wenn eine Befehlskarte „Unterstützung“ ausgeführt wird. Falls die Stadt normalerweise eine Drachenrune verschafft (s. Seite 11), verschafft sie diese nicht mehr, solange der Eiswüstenmarker dort liegt. (Drachenrunenmarker und Erkundungsmarker in diesem Gebiet sind nicht von dem Eiswüstenmarker betroffen.)

Eiswüstenmarker können nie in ein Heimatreichgebiet gelegt werden oder in ein Gebiet, in welchem bereits ein Ödnismarker liegt. In einem Gebiet können mehrere Eiswüstenmarker liegen.

Wichtig: Durch die zweite Funktion einer Frühlingskarte wird ein Eiswüstenmarker aus **jedem Gebiet** des Spielplans entfernt.

ZUSÄTZLICHE EINFLUSSMARKER

Mit dieser Erweiterung gibt es einige Einflussmarker mit dem Wert 3. Wenn die Einflussmarker knapp werden, können die Spieler je drei normale Einflussmarker gegen einen Einflussmarker „3“ wechseln. Jeder dieser zusätzlichen Einflussmarker ist drei normale Einflussmarker wert.



OPTIONALE REGELN

Der folgende Abschnitt enthält optionale Regeln, um das Spiel zu modifizieren und den Spielern ihren Wünschen angepasste Spiele zu ermöglichen. Vor jedem Spiel sollten alle Spieler gemeinsam entscheiden, ob sie eine oder mehrere der folgenden Varianten benutzen wollen. Diese Erweiterung enthält vier Möglichkeiten: Entwicklungskarten, Kommandanten des Schlachtfeldes, Aufstieg der Freien Städte und Straße des Sieges.

ENTWICKLUNGSKARTEN

In dieser Erweiterung gibt es acht Entwicklungskarten für jede Fraktion, welche die Spieler erwerben können, um dadurch besondere Vorteile zu erhalten.

Wenn ein Spieler die Bonusfunktion seiner Befehlskarte „Ernte“ nutzt, kann er **zusätzlich** zu dem einen üblichen Entwicklungsmarker eine Entwicklungskarte seiner Fraktion erwerben. Dabei stehen ihm alle acht Entwicklungskarten seiner Fraktion zur Wahl. Der Spieler muss nicht zwangsweise eine Entwicklungskarte erwerben; er kann einen Entwicklungsmarker bauen, eine Entwicklungskarte erwerben, oder beides! Falls er eine Entwicklungskarte erwirbt, muss er die auf der Karte genannten Rohstoffkosten zahlen (und sofort seine Rohstoffanzeigen entsprechend anpassen).

Ein Spieler kann keine Entwicklungskarte erwerben, falls er nicht die kompletten Rohstoffkosten zahlen kann. Durch Entwicklungskarten gewonnene Fähigkeiten sind dauerhaft und können nicht wieder verloren gehen.

Wer eine Entwicklungskarte erwirbt, legt sie offen neben seine Fraktionstafel. Bis zum Ende des Spiels stehen ihm alle auf der Entwicklungskarte aufgeführten Vorteile zur Verfügung.

ÜBERSICHT ENTWICKLUNGSKARTE



1. Name: Dieser Name dient zur Unterscheidung der einzelnen Entwicklungskarten voneinander.

2. Kosten: Hier stehen die Kosten für diese Entwicklung, die durch Anpassung der entsprechenden Rohstoffanzeiger gezahlt werden.

3. Einheit: Diese Abbildung zeigt an welcher Einheitentyp von dieser Entwicklung betroffen ist (falls überhaupt).

4. Fähigkeit: Hier steht der dauerhafte Vorteil, der durch diese Karte gewonnen wird.

HAUPTSTADTMARKER

Jede Fraktion hat eine Entwicklungskarte, die dem Spieler erlaubt einen seiner Festungsmarker in seinem Heimatreich durch seinen Hauptstadtmarker zu **ersetzen**.

Falls der ersetzte Festungsmarker einen Entwicklungsmarker hatte, wird dieser Entwicklungsmarker auf den Hauptstadtmarker übertragen. Selbst falls der ersetzte Festungsmarker beschädigt war, wird der Hauptstadtmarker mit der unbeschädigten Seite nach oben ausgelegt, also mit voller Stärke.



Hauptstadtmarker stellen einen besonderen Festungstyp dar, der zwei Entwicklungsmarker aufnehmen kann, statt nur einem. Außerdem sind Hauptstadtmarker stärker bei der Verteidigung (7, solange unbeschädigt).

Falls die Hauptstadt eines Spielers zerstört wird, kann er beim nächsten Mal, wenn er in seinem Heimatreich eine Festung mit der Befehlskarte „Festung“ baut, seine Hauptstadt wieder neu bauen, indem er dafür 2 Erz und 1 Holz zahlt (statt 1 Erz und 1 Holz für eine normale Festung).

Jeder Spieler kann seine Hauptstadt nur in seinem eigenen Heimatreich bauen. Wer eine gegnerische Hauptstadt erobert, kann sie durch eine seiner eigenen normalen Festungen ersetzen, aber nie durch seine Hauptstadt.

ZOMBIEMARKER

Wenn der Waiqar-Spieler die Entwicklungskarte „Pestländer“ erwirbt, erhält er acht Zombiemarker. Diese Marker werden genauso wie Zombiefiguren aus Kunststoff behandelt und müssen wie normale Einheiten rekrutiert werden.



Diese Marker unterliegen allen Regeln und Beschränkungen für Kunststofffiguren, einschließlich Einheitenlimits und der zweiten Funktion der Winter-Jahreszeitenkarten.

Ein Zombiemarker kann jederzeit durch eine Zombiefigur aus Kunststoff ersetzt werden und umgekehrt, nachdem diese Entwicklungskarte erworben wurde.

BAUERNMARKER

Nachdem er die Entwicklungskarte „Unterstützung durch das Volk“ erworben hat, erhält der Daqan-Spieler drei Bauernmarker. Jederzeit, wenn der Daqan-Spieler alle seine Einheiten aus einem Gebiet heraus zieht, kann er dort einen seiner Bauernmarker zurücklassen. Ein Gebiet mit einem Bauernmarker gilt für ihn wie ein eigenes, von ihm kontrolliertes Gebiet.



Falls bereits alle drei Bauernmarker auf dem Spielplan eingesetzt sind und der Daqan-Spieler alle seine Einheiten aus einem Gebiet heraus zieht, kann er nicht einen der Bauernmarker aus einem anderen Gebiet hierhin versetzen. Ein Bauernmarker wird vom Spielplan genommen, wenn ein Aktivierungsmarker (auch ein Daqan-Marker) in das Gebiet gesetzt wird, in welchem der Bauernmarker liegt (aus welchem Grund auch immer). Vom Spielplan entfernte Bauernmarker können erneut eingesetzt werden.

KOMMANDANTEN DES SCHLACHTFELDES

Diese Variante ist für die Spieler, die ihren Helden eine Armee in die Schlacht führen lassen möchten.

Falls alle Spieler einverstanden sind, mit dieser Variante zu spielen, erhält jeder Spieler während des Spielaufbaus **zwei** Heldenkarten (statt nur einer), die zu seiner Gesinnung passen. Dann erhält jeder Spieler eine Kommandantenkarte und muss nun einen seiner Helden wählen, der zum Kommandanten wird.

Jeder Spieler legt seine Kommandantenkarte offen neben seine gewählte Heldenkarte und legt einen seiner Kommandantenmarker unter die entsprechende Heldenfigur auf dem Spielplan. Dieser Held gilt nun als Kommandant und muss alle Regeln und Beschränkungen befolgen, die in diesem Abschnitt der Spielregeln erläutert werden.

Kommandanten gelten weiterhin als Helden und nicht als Einheiten, sie können aber **keine** Quests erfüllen oder auch nur beginnen. Sie können ihre Heldenfähigkeiten nutzen und sich während der Questphase bewegen, sich duellieren, trainieren und heilen. Kommandanten können wie andere Helden auch Belohnungskarten erhalten und nutzen.

Kommandanten zählen nicht gegen das Heldenlimit eines Spielers (normalerweise kann jeder Spieler maximal drei Helden führen). Mit anderen Worten ausgedrückt, kann jeder Spieler insgesamt **vier** Helden führen, solange einer davon ein Kommandant ist.

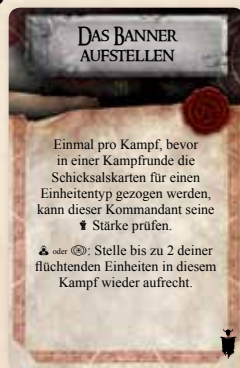
KOMMANDANTEN BEWEGEN

Kommandanten können sich wie Einheiten bewegen, wenn dies mittels einer Befehlskarte „Strategie“, „Mobilisierung“ oder „Eroberung“ geschieht. Kommandanten **können nicht** aus aktivierten Gebieten heraus ziehen und können sich auch nicht bewegen, wenn sie flüchtend sind (auch nicht während der Questphase).

KOMMANDANTEN ANWERBEN

Die Spieler können sich dafür entscheiden, eine neue Kommandantenkarte zu bekommen, wenn sie die Bonusfunktion einer Befehlskarte „Unterstützung“ nutzen. Anstatt bis zu drei Einflusspunkte auszugeben, um sich bis zu drei Heldenkarten anzusehen, kann der Spieler für bis zu drei Einflusspunkte bis zu drei Kommandantenkarten von dem Stapel ziehen. Dann kann er eine davon auswählen, um damit seine aktuelle Kommandantenkarte zu ersetzen. Die nicht gewählte Kommandantenkarte und auch die Ersetzte werden unter den Stapel der Kommandantenkarten geschoben.

Der Spieler muss eine aktuelle Kommandantenkarte nicht zwangsweise ersetzen, wenn er neue Kommandantenkarten zieht. Er darf aber nie mehr als eine Kommandantenkarte zu gleicher Zeit haben. Während der Questphase hat jeder Spieler Gelegenheit, einen andern Helden als seinen Kommandanten zu wählen (s. „Wahl eines neuen Kommandanten“ auf der rechten Seite).



WAHL EINES NEUEN KOMMANDANTEN

Ein Spieler kann zu Beginn der Questphase einen anderen Helden als seinen Kommandanten wählen. Das muss ein eigener Held bei einer eigenen Festung sein.

Die Kommandantenkarte des vorherigen Kommandanten wird dann sofort neben den neuen Kommandanten gelegt. Der vorherige Kommandant unterliegt nicht mehr den Regeln für Kommandanten und ist jetzt wieder ein ganz normaler Held (und kann beispielsweise auch Quests beginnen und erfüllen).

Falls der einzige Kommandant eines Spielers besiegt wurde, kann der Spieler eine neue Kommandantenkarte ziehen und neben einen seiner Helden legen, der momentan bei einer seiner Festungen ist (auch das kann aber nur zu Beginn der Questphase getan werden).

KOMMANDANTEN IM KAMPF

Wenn ein stehender Kommandant in einem Gebiet ist, in dem eigene Einheiten einen Kampf führen, trägt er dazu mit der Fähigkeit bei, die auf seiner Kommandantenkarte genannt ist. Falls der Spieler den Kampf verliert, muss sich sein Kommandant zusammen mit den Einheiten zurückziehen (als sei der Held eine Einheit).

Wenn ein Kommandant in einem umkämpften Gebiet ist, kann er nicht durch besondere Fähigkeiten anderer Einheiten betroffen werden. z. B. kann der Latari-Spieler nicht die besondere Fähigkeit eines Latari-Kriegers nutzen, um einen angeschlagenen Kommandanten im Kampf zu vernichten. Kommandanten können im Kampf nur dann Schaden nehmen, falls ihre Kommandantenkarte dies ausdrücklich gestattet **und** falls der den Kommandanten führende Spieler es zulässt, dass er auf diese Weise Schaden nimmt.

Falls ein Kommandant besiegt wurde, wird er nach den üblichen Regeln für besiegte Helden aus dem Spiel genommen. Die Kommandantenkarte des besiegten Kommandanten wird abgeworfen.

GENERALLEUTNANT

Die Taktikkarte "Generalleutnant" wird nur benutzt, wenn die Spieler beschlossen haben mit der Variante Kommandanten des Schlachtfeldes zu spielen. Falls ein Spieler diese Karte zieht, wenn nicht mit dieser Variante gespielt wird, wirft er sie einfach ab und zieht eine neue Taktikkarte.

Wenn sie gespielt wird, bleibt diese Karte im Spiel und erlaubt es dem Spieler einen zweiten Kommandanten im Spiel zu haben, was bedeutet, dass er insgesamt bis zu fünf Helden führen könnte (von denen zwei Kommandanten sind). Falls einer der beiden Kommandanten besiegt wird, muss der Spieler sowohl die Kommandantenkarte des besiegten Kommandanten abwerfen als auch die Taktikkarte "Generalleutnant".

Wenn ein Spieler durch die Bonusfunktion der Befehlskarte „Unterstützung“ neue Kommandantenkarten erhält, kann er trotzdem nur eine der gezogenen Kommandantenkarten behalten. Er kann aber auswählen welche der Kommandantenkarten er dadurch ersetzt, falls überhaupt.



AUFSTIEG DER FREIEN STÄDTE

Diese Variante ist gut für Spieler geeignet, die größere Bedeutung auf Städte legen möchten. Die alternativen Stadtmarker, die bei dieser Variante gebraucht werden, sorgen für mehr Taktikkarten, Einfluss und manchmal sogar für Drachenrunen!



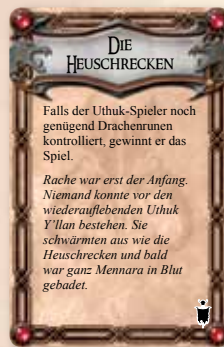
Die alternativen Stadtmarker ersetzen die ursprünglichen Stadtmarker des Grundspiels.

Auf drei dieser Stadtmarker ist jeweils eine Drachenrune aufgedruckt. Das bedeutet, dass ein Spieler, der ein Gebiet mit einer dieser Städte kontrolliert, auch über eine zusätzliche Drachenrune verfügt (die auf dem Stadtmarker aufgedruckt ist). Diese Drachenrune zählt nur für den Spielsieg, sie kann nicht durch Spieleffekte oder Fähigkeiten betroffen werden, die auf Runenmarker zutreffen. In solch ein Gebiet kann trotzdem noch ein Runenmarker gelegt werden. Mit anderen Worten kann ein Gebiet mit einer Drachenrunenstadt für den Spieler, der es kontrolliert, möglicherweise zwei Drachenrunen wert sein!

Wichtig: Wenn mit dieser Variante gespielt wird, brauchen die Spieler eine Drachenrune mehr als sonst, um das Spiel zu gewinnen. (Falls nur mit dieser Variante gespielt wird, sind also sieben Drachenrunen für den Spielsieg nötig.)

STRASSE DES SIEGES

Diese Variante ist für Spieler, die weniger Wert auf ein überraschendes Spielende legen. Wenn ein Spieler genügend Drachenrunen hat, um das Spiel zu gewinnen (normalerweise sechs, falls nicht mit anderen Varianten gespielt wird), deckt er sie sofort auf und beendet damit das Spiel. Mit dieser Variante muss ein Spieler zunächst nachweisen, dass er genügend Drachenrunen für den Spielsieg besitzt und kann im darauf folgenden Jahr nur gewinnen, falls er dann immer noch über genügend Drachenrunen verfügt.



Jederzeit während seines Spielzuges kann ein Spieler Drachenrunen aufdecken und zwar solange, bis er bewiesen hat, dass er genügend Drachenrunen für den Spielsieg besitzt (s. „Drachenrunen aufdecken“, Seite 8).

Anstatt das Spiel sofort zu gewinnen, legt der Spieler die Siegkarte seiner Fraktion verdeckt **auf** den Kartenstapel der aktuellen Jahreszeit. (Falls z. B. gerade Sommer ist, wird sie auf die noch nicht aufgedeckten Sommerkarten gelegt.) Diese Siegkarte wird dann in dieser Jahreszeit des nächsten Jahres abgehandelt.

Falls während des Spielschrittes „Jahreszeitenkarte ausführen“ auf dem aktuellen Jahreszeitenkartenstapel eine Siegkarte liegt, wird sie aufgedeckt, **bevor** die Jahreszeitenkarte gezogen wird. Falls dieser Spieler nun genügend Drachenrunen hat, um das Spiel zu gewinnen (wenn nötig, deckt er noch Drachenrunen auf), liest er die Karte laut vor und hat das Spiel gewonnen. Andernfalls nimmt er die Karte wieder an sich und die Jahreszeitenkarte wird ganz normal ausgeführt.

Auf jedem Jahreszeitenkartenstapel kann maximal nur eine Siegkarte

liegen. Falls ein Spieler während der aktuellen Jahreszeit schon seine Siegkarte eingesetzt hat, muss ein anderer Spieler, der ebenfalls genügend Drachenrunen hat, bis zu seinem Spielzug in der folgenden Jahreszeit warten, um seine Drachenrunen vorzuzeigen und seine Siegkarte einzusetzen.

Da Siegkarten erst im folgenden Jahr abgehandelt werden, werden sie im letzten Jahr des Spiels nicht mehr eingesetzt. Im letzten Jahr spielen die Spieler bis zum Ende des Winters und ermitteln den Spielsieger, wie im Grundspiel beschrieben.

Beispiel: Tom hat im fünften Jahr des Spiels genügend Drachenrunen, um sie vorzuzeigen und seine Siegkarte auf den Kartenstapel der aktuellen Jahreszeit zu legen (Sommer). Im Frühling des nächsten Jahres verliert er allerdings die Kontrolle über eins seiner Gebiete mit einer Drachenrune. Als seine Siegkarte im folgenden Sommer aufgedeckt wird, hat er nicht mehr genügend Drachenrunen, um das Spiel zu gewinnen. Weil das Spiel nun im sechsten und damit letzten Jahr ist, können keine Siegkarten mehr eingesetzt werden und der Sieger wird zum Ende des Winters wie üblich ermittelt.

ERKUNDUNGSMARKER

Diese neuen Erkundungsmarker werden mit denen des Grundspiels vermischt, falls alle Spieler einverstanden sind mit der optionalen Erkundungsmarkerregel des Grundspiels zu spielen.

ÜBERFLUTETES GEBIET (ORT):

Dieser Marker bleibt offen in dem Gebiet liegen. Wenn dieser Marker aufgedeckt wird, bewegt der linke Nachbar des Spielers, dessen Held den Marker aufgedeckt hat, diesen Helden um bis zu zwei Gebiete (Einheiten sind nicht betroffen).

Einheiten und Helden, die nicht fliegen können, können dieses Gebiet weder betreten noch verlassen, außer im Winter (oder wenn dort ein Eiswüstenmarker liegt). Das Gebiet wird so behandelt, als seien alle seine sechs Grenzen Wassergrenzen (blau). Dieser Marker bleibt bis zum Spielende liegen.



ZU VERTEIDIGENDES GEBIET (ZERSTÖRBARER ORT):

Dieser Marker bleibt offen in dem Gebiet liegen. Wenn der Sieger eines Kampfes in diesem Gebiet ermittelt wird, erhält der Verteidiger +1 Stärke. Wenn ein Spieler dieses Gebiet mit mindestens sechs Einheiten kontrolliert, kann er diesen Marker während seines Spielzuges entfernen.



ÜBERARBEITETE KAMPFSCHRITTE

1. **Kampfmarker legen**
2. **Einheiten neben der Fraktionstafel aufstellen**
3. **Fähigkeiten zu Beginn eines Kampfes:** Beginnend mit dem Angreifer werden Taktikkarten, Kommandantenkarten oder sonstige Fähigkeiten, die „zu Beginn eines Kampfes“ genutzt werden können, nun benutzt. Anschließend hat der Verteidiger Gelegenheit, seine Fähigkeiten und Karten „zu Beginn eines Kampfes“ zu benutzen.
4. **Kampfrunden:** Während jeder Runde wählt jeder beteiligte Spieler einen seiner Einheitentypen der entsprechenden Kampfreihe, um folgendermaßen zu kämpfen:
 - a. Der Angreifer kündigt Taktikschicksalskarten an
 - b. Der Verteidiger kündigt Taktikschicksalskarten an
 - c. Der Angreifer zieht zusätzliche Schicksalskarten
 - d. Der Verteidiger zieht zusätzliche Schicksalskarten
 - e. Besondere Fähigkeiten ausführen
 - f. Fluchten ausführen
 - g. Schaden anwenden
5. **Stärke ermitteln:** Nachdem alle Einheiten einmal angegriffen haben, ermitteln beide Spieler ihre Stärke wie folgt:
 - a. **Verteidigungsbonus:** Falls der Verteidiger eine Verteidigungsentwicklung in dem Gebiet hat oder eine Entwicklungskarte, kann er sie jetzt benutzen.
 - b. **Einheiten zählen:** Beide Spieler zählen ihre noch **stehenden Einheiten**, die an dem Kampf beteiligt waren. Diese Zahl ist ihre jeweilige Stärke.
 - c. **Festungsstärke addieren:** Falls der Verteidiger eine Festung oder Hauptstadt in dem Gebiet hat, zählt er ihre Stärke zur Stärke seiner Einheiten hinzu.
 - d. **Festung beschädigen:** Falls noch stehende, feindliche Einheiten anwesend sind, dreht der Verteidiger seine Festung oder Hauptstadt auf die beschädigte Seite. Falls die Festung oder Hauptstadt bereits beschädigt war, bleibt sie einfach so liegen.
6. **Ergebnis:** Der Spieler mit der größten Stärke ist der Sieger des Kampfes, bei Gleichstand siegt der Verteidiger. Anschließend führen die Spieler folgende Schritte aus:
 - a. **Rückzug:** Der unterlegene Spieler muss sofort alle seine beteiligten Einheiten aus dem Gebiet zurückziehen.
 - b. **Festung zerstören/erobern:** Falls der Angreifer den Kampf gegen eine Festung oder Hauptstadt gewonnen hat, entfernt er den gegnerischen Festungs- bzw. Hauptstadtmarker und ersetzt ihn einen eigenen Festungsmarker, mit der beschädigten Seite nach oben. Falls schon alle Festungen des Spielers im Spiel sind, kann er eine davon abreißen und damit die eroberte Festung ersetzen. Er kann nicht eine gegnerische Hauptstadt durch eine eigene ersetzen.
 - c. **Heilen:** Beide Spieler entfernen alle Schadensmarker ihrer am Kampf beteiligten Einheiten.
 - d. **Einheiten zurückstellen:** Der Sieger des Kampfes stellt alle seine überlebenden Einheiten in das zuvor umkämpfte Gebiet zurück. Während des Kampfes geflüchtete Einheiten bleiben flüchtend (liegend). Anschließend entfernt er den Kampfmarker vom Spielplan.

CREDITS

Spielidee der Erweiterung: Corey Konieczka und Undrew Meredith

Zusätzliches Material: Dan Clark und Brady Sadler

Bearbeitung und Kontrollleser: David Johnson, Scott Lewis, Sarah Sadler, und Julian Smith

Grafische Gestaltung: Chris Beck

Schachtelgrafik: Alex Aparin

Spielplangrafik: Luke Edlin

Künstlerische Gestaltung der Einheiten: Sylvain Decaux

Figurenfotografie: Keith Hurley

Künstlerische Koordination: Kyle Hough

Art Director: Undrew Navaro

Produktionsmanager: Eric Knight

Ausführende Entwicklung: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Jaffer Batica, Undrew Baussan, Ian Clark, Chris Seefeld, Chris Beck, Deb Beck, Shaun Donnelly, David Gagner, Blake Hooper, Undrew Howard, Joshua Hoffman, Michael Hurley, Evan Kinne, Undrew Liberko, Jay Little, Chris Mayfield, Patricia Meredith, Richard Nauertz, Mark Pollard, Adam Sadler, Brady Sadler, Sarah Sadler, Damon Stone, Mason Thornberg, Jeremy Turner und Russ Wakelin

DEUTSCHE AUSGABE

Produktions- und Projektmanagement: Heiko Eller

Grafik und Layout: Selami Ilemann und Kerstin Soth

Deutscher Text: Ferdinand Köther

Lektorat: Linus Janßen

Deutsche Ausgabe unter Mitarbeit von: Jan Fehrenberg

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produktes darf ohne ausdrückliche Erlaubnis wiedergegeben oder vervielfältigt werden. Runewars, Runebound, das Runebound Logo, das Runewars Logo, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply und das FFG Logo sind Handelsmarken von Fantasy Flight Publishing, Inc. Diese Information sollte gut aufbewahrt werden.

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:



**Heidelberger
Spieleverlag**

www.hds-fantasy.de

Besucht uns im Web:

WWW.HDS-FANTASY.DE

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

