

IHR SEID DER KRIEGSHERR!

In *Warlord: Saga of the Storm* spielst du die Rolle eines mächtigen Herrschers in der Fantasy-Welt der Lands of the Accord. Dein Volk befindet sich im Krieg mit deinen Feinden und du mußt diese Gegner auf dem Feld der Ehre bezwingen. Du hast keine andere Wahl.

Deine Karten stehen stellvertretend für die Streitkräfte, Ausrüstung und Taktiken, die du auf dem Weg zur absoluten Macht einsetzt. Außerdem entfalten die Karten eine epische Geschichte, die mit jedem neuen Satz an Karten weitergesponnen wird.

SIEG

Es herrscht Krieg: Deine einzige Aufgabe ist es, die gegen dich aufmarschierten Armeen zu vernichten. Kämpfe dich durch die Reihen der gegnerischen Soldaten, aber viel wichtiger, bringe die gegnerischen Warlords zu Fall! Es gibt nur einen Weg zum Sieg: Überleben!

Wenn der Warlord eines Spielers bezwungen wird, ist der Spieler aus dem Spiel. Der letzte im Spiel verbleibende Spieler gewinnt die Schlacht.

AUS DEN ANNALEN

Warlord: Saga of the Storm ist ein Sammelkartenspiel. Das bedeutet, daß es für das Spiel eine Vielfalt an Karten gibt, die du als Starter Decks oder Booster Packs kaufen kannst. Die Auswahl aus deinen Karten, mit denen du spielst, nennt man dein Deck. In diesem stellst du nur die Karten zusammen, mit denen du gerne spielen möchtest.

Es gibt in Warlord generell drei Kartentypen: Charaktere, Gegenstände und Aktionen (Characters, Items, Actions). Auf jeder Karte ist dieser Typ ist in weiß unter der rechten Ecke der Illustration aufgedruckt.

Laß uns einmal jeden dieser Kartentypen anschauen und dir zeigen, was die verschiedenen Werte auf ihnen bedeuten (Merke dir: Höhere Zahlen sind auf jeden Fall gut!).

CHARAKTERE

Charaktere sind die Personen, die für dich die Schlachten schlagen. Dein Warlord ist auch eine Charakterkarte.

- Name:** Dies ist der Name oder eine allgemeine Beschreibung des Charakters.
- Angriff (Attack - ATK):** Die Zahl auf der Axtklinge zeigt, wie leicht ein Charakter seine Feinde bezwingen kann. Manche Charaktere bekommen bei einem Angriff mehr als einen Schlag; diese Charaktere weisen zwei oder mehr Zahlen auf, die jeweils durch einen Schrägstrich getrennt sind.
- Rüstungsklasse (Armor Class - AC):** Die Zahl im Schild sagt dir, wie gut der Charakter geschützt ist.
- Stufe / Klasse / Gesinnung (Level / Class / Alignment):** Dieses Symbol verrät dir eine Menge über den Charakter.



Das Symbol selbst zeigt dir, zu welcher Klasse ein Charakter gehört.



• Panzerhandschuh: Kämpfer (Fighter), ein Recke, der für das Schlachtgetümmel lebt.



• Heiliges Symbol: Kleriker (Cleric), ein heiliger oder unheiliger Priester und Heiler.



• Schriftrolle: Zauberer (Wizard), ein Gelehrter, der die magischen Künste beherrscht.



• Handschuh: Gauner (Rogue), Dieb, Spion oder ein Vertreter eines anderen unlauteren Gewerbes.

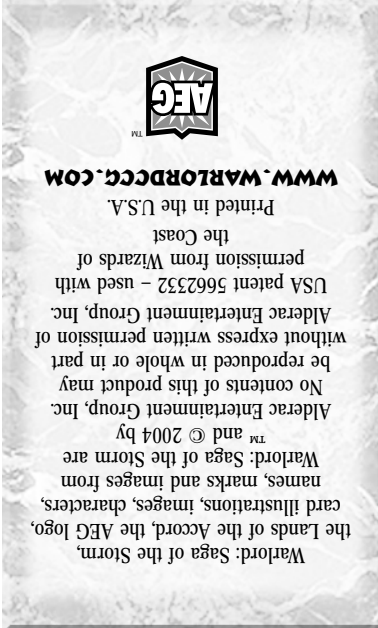
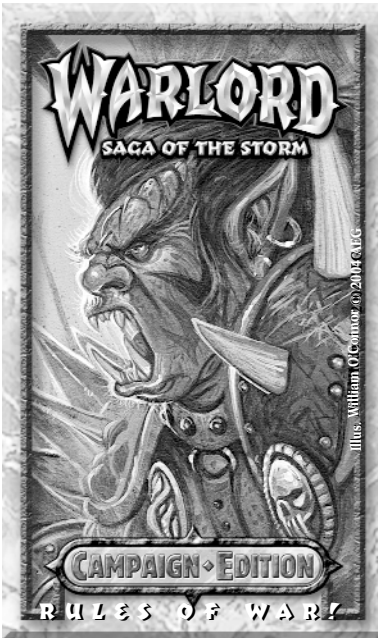


• Oval: Keiner der vorher genannten, Adliger, Händler und andere.

Die Zahl innerhalb des Symbols besagt, welche Stufe der Charakter erreicht hat und demnach, wie mächtig der Charakter innerhalb dieser Klasse ist.

Die Farbe des Symbols schließlich verdeutlicht, welcher Gesinnung der Charakter ist. Charaktere mit weißen Symbolen sind gute Charaktere, solche mit schwarzen sind böse.

- Eigenschaften (Traits):** Fettgedruckte Worte am oberen Rand des Textkastens sind Eigenschaften, die einen Einfluß auf das Spielgeschehen haben. Worte die nicht fettgedruckt sind, sind keine Eigenschaften, sondern geben dir einfach zusätzliche Informationen über den Charakter. Die erste Eigenschaft eines Charakters ist dessen Zugehörigkeit (Faction) – welcher der sechs maßgeblichen Seiten in diesem Konflikt der Charakter angehört. Die sechs Parteien sind: die Zwerge (Dwarves), die Elfen (Elves), die Freien Königreiche (Free Kingdoms), das Kaiserreich Deverenia (Deverenians), die Nothrog (Nothrog) und die Söldner (Mercenaries).
- Spieltext:** Der größte Teil des Textkastens enthält die speziellen Kenntnisse oder Aktionen, über die ein Charakter verfügen kann.



- Story Text:** *Kursiv* geschriebener Text unten im Textkasten gibt Hinweise auf den reichhaltig gewobenen Hintergrund in der Saga of the Storm.
- Fertigkeit (Skill):** Die Zahl im blauen Edelstein besagt, wie gut ein Charakter Aktivitäten beherrscht, die nicht in direktem Zusammenhang mit seinem Gewerbe stehen (wie z.B. Rettungswürfe gegen Magie).
- Lebenspunkte (Hit Points):** Die Zahl im roten Tropfen sagt dir, wie viele Wunden nötig sind, um den Charakter zu töten. Eine einfache Wunde tötet die meisten Charaktere.
- Rahmenfarbe:** Jede der Faktionen hat einen unterschiedlichen Rahmen um die Karte. Dies hat aber keinen Einfluß auf das Spielgeschehen.

GEGENSTÄNDE (ITEMS)

Gegenstände stellen die spezielle oder magische Ausrüstung dar, die deine Armee in der Schlacht benutzt.

- Name:** Dies ist der Name oder eine allgemeine Beschreibung des Gegenstands.
- Angriffs- und Rüstungsbonus (Attack and Armor Bonus):** Manche Gegenstände beeinflussen den Angriffswert (ATK) und/oder die Rüstungsklasse (AC) eines Charakters. Wenn dem so ist, erscheinen an diesen Stellen Zahlen, sonst bleiben sie leer.
- Anforderungen:** Dieses Symbol entspricht der Charakterklasse, die den Gegenstand benutzen darf.



Die Zahl im Symbol besagt, welche Stufe der Gegenstand hat. Davon ist abhängig, wie einfach man sich mit dem Gegenstand ausrüsten kann (siehe "Aus dem Arsenal ausrüsten, auf der folgenden Seite").

- Eigenschaften (Traits):** Fettgedruckte Worte im oberen Bereich des Textkastens sind Eigenschaften; ein Charakter kann nicht mehr als einen Gegenstand mit der gleichen Eigenschaft haben.
- Spieltext:** Der größte Teil des Textkastens enthält die speziellen Kenntnisse oder Aktionen, die ein Gegenstand einem Charakter verleihen kann.
- Story Text:** Dies gibt dir mehr Informationen aus der Spielwelt über den Gegenstand.

AKTIONSKARTEN (ACTION CARDS)

Aktionskarten sind die speziellen Taktiken, die deine Streitkräfte einsetzen. Eine Aktion kann ein Befehl (Order) sein, der während deiner Befehlsphase (Order Phase) gegeben wird, oder eine Reaktion (React), die so gespielt wird, wie es im jeweiligen Kartentext angegeben ist.



- Name:** Dies ist der Name der Aktionskarte
- Anforderungen:** Alle Aktionen sind in Bezug auf Charakterklassen und -stufen, die diese Aktionen spielen dürfen, eingeschränkt. Das Symbol hier entspricht der Charakterklasse, die diese Aktion ausführen darf.
- Panzerhandschuh: Kämpfer (Fighter)**
- Heiliges Symbol: Kleriker (Cleric)**
- Schriftrolle: Zauberer (Wizard)**
- Handschuh: Gauner (Rogue)**
- Oval: Jede Klasse kann dies benutzen (abhängig vom Kartentext).**

Die Zahl im Symbol besagt, welche Stufe der Charakter mindestens erreicht haben muß, um diese Aktion zu benutzen.

- Spieltext:** Der größte Teil des Textkastens enthält die speziellen Auswirkungen die durch die Aktion verursacht werden. Manche Aktionskarten erlauben mehr als eine Aktion - in diesem Fall kannst du aussuchen, welche du benutzen möchtest.

- Story Text:** Du weißt schon.

DIE GRUNDLAGEN

DIE GOLDENE REGEL

Immer wenn der Text auf einer Karte ausdrücklich einer der Spielregeln widerspricht, hat der Kartentext Vorrang.

WÜRFELWÜRFE

Immer wenn du einen Würfelwurf gegen einen Zielwert würfelst und der Würfel eine '1' zeigt, ist der Wurf ein kritischer Mißerfolg (Critical Failure). Wenn du eine '20' würfelst, ist der Wurf ein kritischer Erfolg (Critical Success), unabhängig davon wie hoch der Zielwert ist. Karteneffekte können das Ergebnis eines kritischen Erfolges oder Mißerfolges nicht mehr verändern. Wenn du einen Würfel ohne einen bestimmten Zielwert wirfst (z.B. für die Initiative), können Karteneffekte dich bei einer '1' oder einer '20' zwar nicht zum erneuten Würfeln zwingen, wohl aber das Ergebnis mit Boni und Strafen verändern. Bei solchen Würfeln zählt ein kritischer Erfolg immer als eine "20" und ein kritischer Mißerfolg immer als "1".

ERHOLEN, VERAUSGABEN & BETÄUBEN (READYING, SPENDING & STUNNING)

Erholt, verausgabt und betäubt (ready, spent, stunned) steht für den Zustand einer jeder deiner Mannschaften. Erholte Karten stehen aus der Perspektive ihres Spielers aufrecht und sind bereit, eingesetzt zu werden. Verausgabte Karten werden um 90 Grad auf die Seite gedreht und sind in dieser Runde bereits von dir gebraucht (oder vom Gegner mißbraucht) worden. Betäubte (stunned) Karten liegen aus der Perspektive ihres Spielers auf dem Kopf und sind so erschöpft, daß sie für eine ganze Weile nicht einsatzbereit sind.

Wenn die Spielregeln oder ein Kartentext verlangen, daß du eine Karte verausgabt (spend), drehe die Karte um 90 Grad, um anzuzeigen, daß sie bereits benutzt wurde. Du kannst nur eine erholte (ready) Karte verausgaben (spend); eine verausgabte (spend) oder betäubte (stunned) Karte kann nicht noch einmal verausgabt (spend) werden.

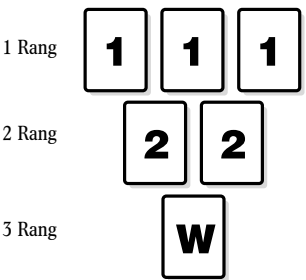
Wenn die Spielregeln oder ein Kartentext verlangen, daß du eine Karte betäubst (stun), drehe die Karte um (d.h. um 180 Grad gedreht, nicht mit der Vorderseite nach unten). Eine betäubte (stunned) Karte gilt auch als verausgabt (spend). Du darfst weder Aktionen spielen, noch einen betäubten (stunned) Charakter ausrüsten, noch Aktionen von Gegenständen ausführen, mit denen ein betäubter (stunned) Charakter bereits ausgerüstet ist. Es dürfen aber immer noch Aktionen von anderen Charakteren mit ihm als Ziel ausgeführt werden.

DEINE ARMEE BEFEHLIGEN

Die Einheiten deiner Armee sind in einer Formation angeordnet, die aus einer Anzahl von Reihen von Charakteren, Ränge (ranks) genannt, besteht. Dein erster Rang ist den Armeen deiner Gegner am nächsten und wird auch als

Vorderster Rang (front rank) bezeichnet. Die Ränge hinter dem ersten werden aufsteigend nummeriert, wie aus der Abbildung zu erkennen ist. Die Anzahl an Rängen in deiner Armee ist nicht begrenzt.

Der Abstand zwischen einem Charakter im 1. Rang deiner Armee und einem Charakter im 1. Rang in der Armee eines anderen Spielers ist einen Rang groß. Gegnerische Vordere Ränge befinden sich direkt gegenüber voneinander.



Ränge in deiner Armee dürfen nicht mehr Charaktere enthalten, als der Rang vor ihnen. Der erste Rang kann eine beliebige Anzahl an Charakteren enthalten.

Während des Spiels, wenn deine Charaktere in der Schlacht fallen, kann es passieren, daß sich in einem Rang mehr Charaktere befinden als im Rang davor. So ein Rang wird illegaler Rang (illegal rank) genannt und muß augenblicklich korrigiert werden.

Wenn ein illegaler Rang auftritt, mußt du sofort deine Armee neu formieren, indem du Charaktere "vorwärts fallen" läßt. Die Neuordnung deiner Armee nach diesem Muster passiert, sobald ein illegaler Rang vorhanden ist und findet außerhalb der normalen Spielreihenfolge statt. Es findet vor jeder anderen Aktion oder jedem anderen Effekt statt. Es ist nicht erlaubt durch Karten die Bewegungskosten der Neuformierung zu negieren (mit Ausnahme von Karten, auf denen Dinge wie "Reaktion (React): Spiele, wenn du deine Armee aus einem illegalen Rang neu formierst." stehen). Neu formieren zählt nicht als Manövrieren.

Zwecks Neuformierung bewege solange einen Charakter nach dem anderen in beliebiger Reihenfolge aus dem jeweils illegalen Rang nach vorne bis kein illegaler Rang mehr besteht. Wenn du einen Charakter bewegst, kannst du den Charakter ans äußere linke, ans äußere rechte Ende oder irgendwo zwischen zwei beliebige andere Charaktere im Rang davor schieben. Du kannst einen Charakter selbst dann bewegen, wenn dadurch ein anderer Rang ebenfalls illegal wird. Erholte (ready) Charaktere, die du vorwärts fallen läßt, werden dadurch verausgabt (spent). Verausgabte (spent) Charaktere, die du vorwärts fallen läßt, werden betäubt (stunned). Betäubte (stunned) Charaktere, die vorwärts fallen, erleiden keinen weiteren Nachteil.

DIE REGELN DES KRIEGES

VORBEREITEN AUF DIE SCHLACHT

Zu Beginn eines Spiels deckt jeder Spieler gleichzeitig einen Charakter mit der Eigenschaft **Warlord**, drei Charakter der Stufe 1 und zwei Charakter der Stufe 2 auf. Die fünf zusätzlichen Charaktere müssen der gleichen Faktion angehören wie der beginnende Warlord. Du darfst am Anfang nicht mehr als eine Kopie eines bestimmten einzigartigen (Unique) Charakters aufstellen.

Diese sechs Charaktere bilden deine Anfangsarmee. Lege alle Charaktere der Stufe 1 in den 1. Rang, beide Charaktere der Stufe 2 in den 2. Rang und den Warlord in den 3. Rang, wie in der Abbildung oben. Dies ist deine Anfangsformation.

In jeder Runde des Spiels gibt es vier Phasen. Diese sind, der Reihenfolge nach:

- Erholungsphase (Ready Phase)
- Ziehphase (Draw Phase)
- Initiativephase (Initiative Phase)
- Befehlsphase (Order Phase)

1: DIE ARMEE EINSATZBEREIT MACHEN

In der Erholungsphase (Ready Phase) drehen all Spieler ihre Karten um 90 Grad in die Richtung der aufrechten Position. Verausgabte (spent) Karten werden erholt (ready) und betäubte (stunned) Karten werden verausgabt (spent).

2: NACHSCHUB

Die Spieler dürfen so viele Karten aus ihrer Hand abwerfen, wie sie möchten. Dann ziehen alle Spieler Karten, bis deren Zahl wieder ihrer "Handgröße" entspricht. Die normale "Handgröße" (hand size) eines Spielers beträgt 5 Karten.

3: DIE INITIATIVE ERGREIFEN

Jeder Spieler würfelt mit einem 20-seitigen Würfel (ein 'w20' oder 'd20'). Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist in der Befehlsphase zuerst dran und das Spiel wird dann im Uhrzeigersinn fortgeführt. Wenn es beim höchsten Ergebnis einen Gleichstand gibt, würfeln diese Spieler noch einmal.

4: BEFEHLE erteilen

In der Befehlsphase geht es richtig los! Reihum gibt jeder Spieler nacheinander einen Befehl (Order) bis alle Spieler passen, weil sie keinen Befehl mehr geben können oder wollen. Der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, gibt den ersten (und erst einmal nur einen) Befehl (Order).

Wenn er fertig ist, führt der Spieler zu seiner Linken einen Befehl (Order) aus, und so weiter. Die Befehlsphase geht weiter und jeder Spieler gibt jeweils einen Befehl ab, bis alle Spieler direkt nacheinander passen. Wenn dies passiert, beginnt eine neue Runde, angefangen mit der Erholungsphase (Ready Phase).

Wenn es an dir ist, einen Befehl (Order) zu geben, kannst du zwischen den folgenden Möglichkeiten wählen:

- Angreifen!
- Eine Aktionskarte mit einem Befehl darauf spielen.

- Einen Charakter oder einen Gegenstand ins Spiel bringen.
- Einen Befehl auf einem Charakter oder einem Gegenstand im Spiel ausführen.
- Einen Charakter bewegen (Manövrieren).

Wenn Du keine weiteren Befehle ausführen möchtest, kannst du statt dessen passen. Alle diese Befehle werden im folgenden Abschnitt erläutert.

ERLÄUTERUNG DER BEFEHLE

FEINDE ERSCHLAGEN

Charaktere im vordersten Rang können die feindliche Armee in Nahkampf angehen. Um anzugreifen (attack), verausgabe (spend) einen deiner Charaktere (üblicherweise im vordersten Rang). Wähle einen Charakter des Gegners, der höchstens einen Rang entfernt steht, als Ziel für deinen ersten Schlag aus. Dies ist der Gegner (opponent) deines Charakters. Würfele einen d20 und zähle den ersten Angriffsbonus (ATK) deines Charakters dem Ergebnis hinzu. Ist die Summe gleich der oder höher als die Rüstungsklasse (AC), triffst du den Gegner und verursachst eine Wunde. Lege eine Wundenmarkierung auf den Gegner.

Wenn einer deiner Charakter jemals eine Zahl an Wunden erleidet, die gleich oder größer der Anzahl der auf der Karte angegebenen Lebenspunkte (Hit Points) ist, ist, ist der Charakter tot. Lege den Charakter und alle von ihm angelegten Gegenstände auf den Ablagestapel (discard pile).

Wenn dein Charakter mehr als einen Angriffsbonus auf der Karte stehen hat, kannst du jetzt ein Ziel für den zweiten Schlag aussuchen. Würfele noch einmal und addiere den zweiten Bonus hinzu. Wiederhole diesen Vorgang, bis dein Charakter alle zur Verfügung stehenden Schläge ausgeführt hat, oder auf weitere Schläge verzichtet.

WEISUNGEN erteilen

Du darfst eine Aktionskarte aus deiner Hand spielen. Aktionskarten erzeugen sofortige Effekte, schließen sich aber nicht deiner Armee an und bleiben typischerweise nicht sehr lange im Spiel. Wenn die Effekte einer Aktion enden, lege sie auf den Ablagestapel (discard pile). Du kannst nur solche Karten als Befehle (Order) spielen, auf denen in Fettdruck "Order" steht. Aktionskarten, auf denen "Reaktion" (React) steht, werden immer dann gespielt, wenn die Karte sagt, daß sie gespielt werden kann. Diese werden weiter unten noch näher erklärt.

Wenn du eine Aktionskarte spielst, wähle einen Charakter in deiner Armee aus, der die Aktion ausführt. Manche Aktionen tragen ein Klassensymbol; nur Charaktere dieser Klasse können diese Aktionen ausführen. Andere Aktionen tragen das allgemeine Symbol (ein Oval); jeder Charakter kann diese ausführen. Ein Charakter kann keine Aktion ausführen, die höher ist als seine Stufe.

Manche Aktionskarten verlangen von dir, den Charakter zu verausgaben (spend). Der Text auf diesen Karten beginnt immer mit dem Wort "Verausgabe" (Spend). Wenn auf einer Aktion kein "Verausgabe" (Spend) steht, kann der Charakter die Aktion auch dann ausführen, wenn er bereits verausgabt (spent) ist, oder, falls bereit (ready), die Aktion ausführen, ohne sich dabei zu verausgaben (spend).

Alle Zauberer- und Klerikeraktionskarten werden als Zaubersprüche (spells) angesehen. Manche Aktionskarten werden an Karten im Spiel angelegt. Wenn eine solche Karte, an die Aktionskarten angelegt sind, aus dem Spiel entfernt wird, werden auch die angelegten Karten entfernt.

TRUPPEN AUSHEBEN

Du kannst einen Charakter aus deiner Hand in deiner Armee platzieren, damit er für dich kämpft. Du mußt den Charakter in den Rang legen, der seiner Stufe entspricht. Ein Charakter kann links außen, rechts außen oder zwischen zwei anderen Charaktere in diesem Rang gelegt werden. Du darfst einen Charakter nicht spielen, wenn dies einen illegalen Rang ergeben würde.

Charaktere von einer anderen Faktion als der deines Warlords erleiden eine Strafe für ihre unterschiedliche Zugehörigkeit. Diese Charaktere kommen betäubt (stunned) ins Spiel. Charaktere mit der Eigenschaft "Söldner" (Mercenary) erleiden diese Loyalitätsstrafe nie.

Einige Charaktere tragen die Eigenschaft "Einzigartig" (Unique); du darfst kein Exemplar dieser Karte ins Spiel bringen, wenn bereits eine mit dem gleichen Namen in deiner Armee im Spiel ist.

AUS DEM ARSENAL AUSTRÜTEN

Du kannst einen Gegenstand aus deiner Hand nehmen und ihn einem der Charaktere in deiner Armee geben, um seine Fähigkeiten zu verbessern. Einige Gegenstände weisen ein Klassensymbol auf. Diese können nur Charakteren dieser Klasse gegeben werden. Andere Gegenstände weisen das allgemeine Symbol (ein Oval) auf; diese können Charakteren einer beliebigen Klasse gegeben werden (allerdings haben manche eine Einschränkung im Textkasten). Einige Gegenstände sind Einzigartig (Unique); du darfst kein Exemplar einer einzigartigen Karte ins Spiel bringen, wenn bereits eine mit dem gleichen Namen in deiner Armee vorhanden ist.

Damit ein Charakter einen Gegenstand erhalten kann, muß seine Stufe plus dem Rang, in dem er sich gerade befindet, mindestens gleich der Stufe des Gegenstandes sein. Ein Charakter kann einen Gegenstand nicht erhalten, wenn er bereits einen Gegenstand gleichen Namens hat. Außerdem haben einige Gegenstände spezielle Eigenschaften (Bow, Helmet, Weapon, usw.). Wenn du einem bestimmten Charakter einen Gegenstand gibst, der bereits einen Gegenstand mit der gleichen Eigenschaft hat, mußt du den vorher ausgerüsteten Gegenstand abwerfen. Ausnahme: Für die Eigenschaften "Einzigartig" (Unique), "Episch" (Epic) oder "Schatz" (Treasure) gilt dies nicht.

Gegenstände mit einem Bonus auf ATK geben diesen Bonus auf alle Schläge eines Charakters.

AUFGABEN AUSFÜHREN LASSEN

Bestimmte Charaktere und Gegenstände können selbst besondere Aktionen ausführen, wenn sie im Spiel sind. Solche Karten haben das Wort "Befehl" (Order) in ihrem Textkasten, gefolgt von einem Text, der beschreibt, was sie machen können.

Manche Befehle auf Charakterkarten oder

Gegenständen verlangen von dir, den Charakter zu verausgaben (spend), um für die Aktion zu bezahlen. Diese Befehle beginnen alle dem Wort "Verausgabe" (Spend). Wenn bei einem Befehl nicht "Verausgabe" (Spend) steht, kann der Charakter die Aktion auch ausführen, wenn er bereits verausgabt (spent) ist. Wenn er erholt (ready) ist, wird er durch das Ausführen der Aktion nicht verausgabt (spend).

Das Wort "dieser" (this) im Text eines Befehls bezieht sich auf den Charakter, der den Befehl ausführt.

MANÖVRIEREN

Du kannst einen deiner erhaltenen Charaktere verausgaben, um ihn oder sie um einen Rang vorwärts oder rückwärts zu bewegen, oder um die Position innerhalb des augenblicklichen Rangs zu verändern. Wenn sich daraus ein illegaler Rang ergibt, mußt du sofort deine Armee neu formieren, so wie es unter "Die Grundlagen" beschrieben steht. Wenn du einen Charakter bewegst, kannst du ihn nach links außen, rechts außen oder zwischen zwei beliebige Charaktere in diesem Rang legen.

AUF DEN AUGENBLICK WARTEN

Wenn du keine weiteren Aktionen ausführen kannst (oder es schlichtweg nicht willst), mußt du passen. Passen ist kein Befehl (Order). Wenn alle Spieler nacheinander passen, endet die Runde sofort und eine neue Runde beginnt. Wenn du paßt, aber die Runde noch nicht endet, kannst du später in der Runde noch weitere Aktionen ausführen: Du gibst nicht dein Recht auf, überhaupt noch Aktionen auszuführen. Wenn du hoffst, deine Gegner überraschen zu können, gehst du aber das Risiko ein, daß die Runde beendet wird.

SONSTIGES

Das Deck aufbauen

Du kannst mit den Decks so spielen, wie du sie gekauft hast, oder du kannst aus den Karten deiner Sammlung ein eigenes Deck zusammenbauen.

Wenn du dein eigenes Deck baust, mußt es mindestens 50 Karten enthalten. Du darfst keine Karte öfter als drei mal darin haben. Jeder Kartentyp (Charaktere, Aktionen, Gegenstände) darf jeweils nicht mehr als die Hälfte deines Decks ausmachen. Es zählen alle Karten in deinem Deck, die Startaufstellung eingeschlossen. Wenn auf einer Karte die Eigenschaft "Episch" (Epic) aufgedruckt ist, darfst du nicht mehr als eine Karte mit deren Namen im Deck haben. Du darfst neben deinem Warlord keine anderen Charaktere mit der Eigenschaft Warlord und nicht mehr als einen Charakter mit der Eigenschaft Overlord in deinem Deck haben. Selbstverständlich müssen auch die Charaktere enthalten sein, die für eine legale Startaufstellung nötig sind.

BOGENSCHÜTZEN UND REICHWEITE

Manche Karten geben dir einen Fernangriff (Ranged Strike), der wie ein normaler Schlag ist, nur daß du über einen Rang hinwegschießt. Zum Beispiel: Ein Charakter in deinem 2. Rang kann einen Fernangriff auf einen gegnerischen Charakter in dessen vorderstem Rang durchführen und ein Fernangriff aus deinem vordersten Rang kann einen Gegner in dessen 2. Rang zum Ziel haben. Mit einem Fernangriff kann man keinen Charakter anvisieren, der nur einen Rang entfernt steht.

Um einen Fernangriff auszuführen, erkläre ein Ziel, dann rolle den d20 und füge den Bonus x des Fernangriffs (+x Ranged Strike) hinzu. Wenn das Ergebnis gleich der oder höher als die Rüstungsklasse (AC) des Gegners ist, triffst du und verursachst eine Wunde.

Für das Ausführen eines Fernangriffs erhalten Charaktere keine Boni von Gegenständen, Aktionskarten oder ihren Angriffsbonus (ATK), es sei denn, es handelt sich ausdrücklich um einen Bonus für einen Fernangriff (Ranged Strike). Außerdem erhalten Charaktere mit mehrfachen Nahkampfschlägen deshalb keine zusätzlichen Fernangriffe.

REAKTIONEN

Manche Karten weisen das Wort "Reaktion" (React) auf. Reaktionen unterscheiden sich von der anderen Art von Aktionen, den Befehlen (Orders). Sie passieren nicht in der normalen Reihenfolge wie Befehle (Orders), und nehmen dir nicht deine Gelegenheit, einen Befehl zu geben.

Eine Reaktion wird dir genau sagen, wann du sie spielen mußt. Wenn mehr als ein Spieler eine Reaktion zur gleichen Zeit spielen möchte, fängt der Spieler an, der die Initiative in dieser Runde gewonnen hat. Dann geht es um Uhrzeigersinn weiter. Eine einzelne Karte kann nicht auf den gleichen Auslöser (trigger) mehr als einmal reagieren (du kannst allerdings auf den gleichen Auslöser mehrere Exemplare einer Karte ausspielen).

Reaktionen und Befehle sind die beiden einzigen Aktionstypen, ob sie nun von einer Aktionskarte stammen, von einer Karte im Spiel oder aus den Regeln.

BONI UND DAUER

Alle Boni und Strafen dauern bis zum Ende der Runde an, es sei denn, sie besagen ausdrücklich etwas anderes. Alle permanenten oder dauerhaften Effekte auf einer Karte, eingeschlossen der Wunden, enden, wenn die Karte das Spiel verläßt.

Manche Aktionen erlauben einem Charakter einen Schlag. Wenn dies passiert, darf ein Charakter jedoch nur seinen ersten Schlag ausführen, selbst wenn der Charakter grundsätzlich in der Lage ist, mehrere Schläge anzubringen.

Jeder Karteneffekt, der sich auf einen +x Angriffsbonus (ATK) bezieht, addiert x auf den momentanen Bonus des Charakters. Wenn ein Karteneffekt beabsichtigt, den momentanen Angriffsbonus (ATK) zu ersetzen, heißt es immer "ändert sich auf +x ATK" (changes to +x ATK). In diesem Fall ist x der neue Angriffsbonus (ATK) des Charakters bis der Karteneffekt beendet wird, und alle Effekte, die vor diesem Zeitpunkt den Angriffswurf verändert hätten, werden ignoriert.

FERTIGKEITS- UND RETTUNGSWÜRFE (SKILL CHECKS AND SAVES)

Manche Karten verlangen von einem Charakter einen Fertigkeitswurf oder einen Rettungswurf gegen eine bestimmte Schwierigkeit (Difficulty Class, "DC"). Würfele mit einem d20 und zähle den Fertigkeitswert (skill) im blauen Edelstein hinzu. Wenn der Charakter einen Bonus auf die Fertigkeit oder den Rettungswurf (z.B. "+3 drei für magische Rettungswürfe /+3 for magic saves" oder "-2 für Wahrnehmungswürfe/-2 for Perception checks") erhält, zähle das ebenfalls dem Ergebnis hinzu. Wenn die Summe gleich der oder größer als die DC ist, hat der Charakter die Probe erfolgreich bestanden.

Die Karte, die den Fertigungs- oder Rettungswurf verlangt, wird auch die Folgen im Falle eines Erfolgs oder eines Mißerfolgs beschreiben. Normalerweise negiert ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Magie den Zauberspruch, mit dem auf einen Charakter gezielt wurde, es sei denn, die Karte besagt etwas anderes.

SPEZIELLE REGELN FÜR GESINNUNG

Einige Karten beziehen sich auf "die entgegengesetzte Gesinnung" (the opposite alignment). Dies bezieht sich auf die dem Charakter, der die Karte benutzt. Hierbei kann es sich um eine andere Gesinnung handeln als die deines Warlords. Ein durch eine Karte erschaffener Charakter (wie ein

beschworener Avatar oder Wächter (Guardian)) hat die gleiche Gesinnung wie der Charakter, der ihn erschaffen hat.

'NEBENSTEHEND' (ADJACENCY)

Ein Charakter ist zu einem anderen Charakter nebenstehend (adjacent), wenn er im gleichen Rang direkt neben ihm steht. Ein Rang ist nebenstehend (adjacent) zu den Rängen vor und hinter ihm. Der vorderste Rang eines jeden Spielers ist nebenstehend (adjacent) zum vordersten Rang eines jeden anderen Spielers im Spiel.

DER KARTEN-KNIGGE

Wenn dir eine Aktion erlaubt, eine Karte aus dem Kartentapel herauszusuchen, mußt du hinterher den Stapel neu mischen. Wenn die Aktion von dir verlangt, daß die Karte von einem bestimmten Typ sein muß (ein Charakter, ein Gegenstand mit einer bestimmten Eigenschaft (Trait), usw.) mußt du deinem Gegner die Karte zeigen. Wenn du keine Karten mehr in deinem Stapel hast, gibt es dafür keine Strafe, allerdings mischst du den Stapel dann nicht neu.

ASTRAL UND ÄTHERISCH (ASTRAL AND ETHEREAL)

Charaktere aus den Astralen und Ätherischen Ebenen sind von positiven und negativen Energien umgeben, was es ausgesprochen schwierig macht, sie im Kampf zu treffen. Wenn ein Ätherischer Charakter zum Ziel eines Nahkampfschlages (Melee Strike) oder eines Schusses (Ranged Strike) erklärt wird, bedeutet ein ungerades Würfelergebnis (bevor jegliche Zuschläge oder sonstige Veränderungen vorgenommen werden) einen Fehlschlag, selbst wenn der Angriffswurf gleich der oder höher als die Rüstungsklasse (AC) des Ziels ist. Analog dazu bedeutet das Würfeln eines geraden Ergebnisses beim Zielen auf einen Astralen Charakter einen Fehlschlag, selbst wenn es sich um eine "20" oder einen "kritischen Erfolg" handelt. Im Gegenzug ist eine gewürfelte "19" gegen Astrale Charaktere immer ein Treffer, kann auch nicht mehr durch einen Karteneffekt verändert werden, zählt jedoch nicht als "kritischer Erfolg".

Durch Zaubersprüche (spells) erzeugte Schläge ignorieren diese Regeln und treffen Charaktere ganz normal. Wenn ein Charakter jemals beide Eigenschaften, Astral und Ätherisch, ausweist, töten die entgegengesetzten Energien den Charakter auf der Stelle.

TALENTE (FEATS)

Talente verleihen den Charakteren besondere Aktionen auf Basis ihrer Fertigkeit (skill). Wenn ein Talent angewandt wird, macht der Charakter eine Fertigkeitssprobe mit einem Zielwert von 20 und zählt dem Würfelergebnis seinen Fertigkeitswert und einen Bonus, den er vielleicht bekommt, hinzu. Ein Charakter mit Konter (Riposte) +5 und einer Fertigkeit von +3 würde 8 auf seinen Würfelwurf addieren, bräuchte also mindestens eine 12, um erfolgreich zu sein. Wenn ein Charakter eine Fertigkeit aus mehr als einer Quelle bezieht, z.B. von unterschiedlichen Gegenständen, so werden die Boni addiert.

Die Talente:

Ausstrahlung (Charisma) – Reaktion (React): Führe einmal pro Runde, nachdem ein anderer Charakter in diesem Rang einen Würfel geworfen hat, eine Ausstrahlungsprobe durch. Falls erfolgreich, würfele den Wurf des anderen Charakters noch einmal.

Verteidigte (Defend) – Reaktion (React): Führe einmal pro Runde, nachdem ein nebenstehender (adjacent) Charakter als Ziel eines Nahkampfschlages oder einer Aktion erklärt wird, eine Verteidigungsprobe durch. Falls erfolgreich, wird dieser Charakter das Ziel.

Magieresistenz (Magic Resistance) – Reaktion (React): Führe einmal pro Runde, nachdem dieser Charakter als Ziel eines Zauberspruches erklärt wird, eine Magieresistenzprobe durch. Falls erfolgreich, wird der Zauberspruch aufgehoben (canceled).

Scharfschütze (Marksmanship) – Reaktion (React): Führe einmal pro Runde, bevor dieser Charakter ein Ziel für einen nicht durch einen Zauberspruch erzeugten Fernwaffenangriff erklärt, eine Scharfschützenprobe durch. Falls erfolgreich, suche dir eine der folgenden Optionen aus: 1. Das Ziel darf einen zusätzlichen Rang entfernt sein; 2. Zähle +5 zum Würfelergebnis hinzu; 3. Der Schuß verursacht eine zusätzliche Wunde, wenn er trifft.

Medizin (Medicine) – Befehl (Order): Wähle einmal pro Runde einen Charakter in diesem Rang als Ziel aus und führe eine Medizinprobe durch. Falls erfolgreich, entferne eine Wunde vom Ziel.

Mächtiger Angriff (Powerattack) – Reaktion (React): Führe einmal pro Runde, bevor du für einen Nahkampfschlag würfelst, eine Kraftprobe durch. Falls erfolgreich und der Schlag ein Treffer ist, fügt er eine zusätzliche Wunde zu.

Reiten (Riding) – Befehl (Order): Führe einmal pro Runde eine Reitenprobe durch. Falls erfolgreich, richte (ready) ein Reittier (Steed) wieder auf, mit dem dieser Charakter ausgerüstet ist.

Konter (Riposte) – Reaktion (React): Führe einmal pro Runde, nachdem ein Nahkampfschlag, der diesen Charakter als Ziel hatte, beendet ist, eine Konterprobe durch. Falls erfolgreich, führe einen Nahkampfschlag gegen den angreifenden Charakter aus.

Gelehrter (Scribe) – Befehl (Order): Enthülle einmal pro Runde einen Zauberspruch aus deiner Hand, den dieser Charakter ausführen könnte, wenn er erholt (ready) wäre, und führe eine Gelehrtenprobe durch. Falls erfolgreich, lege den Zauberspruch an den Charakter an. Der Charakter kann den Spruch später abwerfen, um ihn auszuführen, als ob er von der Hand gespielt würde. Wenn die Gelehrtenprobe nicht erfolgreich ist, wirf den Zauberspruch ab.

Schleichen (Stealth) – 2 Fähigkeiten: 1. Verausgabender Befehl (Spend Order): Wenn dieser Charakter im vordersten Rang einer Armee ist, führe eine Schleichenprobe durch. Falls erfolgreich, bewege ihn in den vordersten Rang einer anderen Armee. 2. Reaktion (React): Wenn sich dieser Charakter in der Armee eines anderen Spielers befindet und außer Schleichen noch keine Aktion in dieser Runde ausgeführt hat, führe eine Schleichenprobe durch, nachdem er zum Ziel eines Nahkampfschlages oder einer Aktion erklärt wird. Falls die Schleichenprobe erfolgreich ist, wird der Nahkampfschlag oder die Aktion aufgehoben.

IN DER GEGNERISCHEN FORMATION

Es ist möglich, einen Charakter in die Formation eines Gegners zu bewegen. Du kannst dies nur mit einer Aktion machen, die dich ausdrücklich in die gegnerische Formation bewegt (z.B. Schleichen (Stealth)). Manövrieren und andere Bewegungsaktionen können nicht zu diesem Zwecke benutzt werden. Ein Charakter in einer gegnerischen Formation kann ganz normal manövrieren und angreifen, darf sich aber weder

mit Gegenständen ausrüsten noch Aktionen auf Aktionskarten ausführen. Wenn einer deiner Charaktere sich jemals jenseits des letzten besetzten Ranges einer gegnerischen Formation befindet wird er sofort in den letzten besetzten Rang dieser Formation bewegt (dies ist kein "vorwärts fallen"). Wenn ein Charakter in einer gegnerischen Formation die Fähigkeit verliert, sich in der Formation zu bewegen (z.B. Durch das Verlieren des Talents Schleichen), fällt er oder sie sofort betäubt (stunned) in deinen vordersten Rang. Deine Charaktere haben keinen Einfluß darauf, ob die Ränge deines Gegners illegal sind.

CAMPAIGN FORMAT

Für das Campaign Format gelten folgende Regeln: Es sind nur solche Karten legal, die das aus Schwert und Schild bestehende "Campaign"-Symbol auf der Karten haben. Bis auf wenige Ausnahmen limitiert dich das auf Karten aus Southern Kingdoms, Campaign Edition und späteren Erweiterungen. Soweit Karten aus älteren Ausgaben neu aufgelegt werden, dürfen wahlweise auch diese alten Karten ohne das Symbol benutzt werden.

GLOSSAR

Aktion (Action): Jeder Befehl oder jede Reaction, unabhängig ob sie auf der Karte oder in den Regeln steht.

Angriff (Attack): Ein Standardbefehl, der keinen Karteneffekt benötigt. Ein Charakter greift an, indem er sich verausgabt (spend) und eine Anzahl an Nahkampfschlägen (gleich dem ausgedruckten Angriffsbonus (ATK) ausführt (vgl. Feinde erschlagen).

Karten ziehen (Draw a card): Wenn ein Karteneffekt durch das Ziehen einer Karte ausgelöst wird, bezieht sich dies auf einen beliebigen Augenblick, in dem ein Spieler eine Karte von seinem Deck (nicht unbedingt die oberste Karte) und auf die Hand nimmt. Wenn du lediglich angewiesen wirst, einen Karte zu ziehen (draw a card), nimm die oberste Karte.

Lebenspunkt (Hit point): The Anzahl an Wunden die ein Charakter trägt bevor er stirbt. Steht in dem Blutstropfen rechts unten auf jeder Charakterkarte.

"Durch Nahkampfschlag getötet" ("Killed by a melee strike"): Ein Charakter wird durch einen Nahkampfschlag getötet, wenn er durch die seitens des Schlägers verursachten Wunden getötet wird. Wenn vom angreifenden Charakter während dieses Schläges eine Aktion ausgeführt wird, die zum Tod des Charakters führt, ist es die Aktion die ihn tötet und nicht der Nahkampfschlag.

Rangvorgaben (Rank Requirements): Ein Charakter der die Rangvorgaben ignoriert wenn er in das Spiel kommt, braucht nicht in dem seiner Stufe (level) entsprechenden Rang in das Spiel gebracht werden. Der Charakter kann immer noch dann nicht in das Spiel gebracht werden, wenn dadurch ein illegaler Rang entstünde.

Eine Karte herausholen (Retrieving a card):

Eine Karte herausholen bedeutet eine Karten aus dem Deck oder dem Ablagestapel zu nehmen (die meisten Karten mit diesem Begriff besagen deutlich aus welchem) und zu einem anderen Ort zu bewegen, wie deiner Hand, in das Spiel, auf den Ablagestapel oder die Spitze deines Decks (Ein Mischen zählt nicht als Herausholen).

Schlag (Strike): Manche Karten beziehen sich auf einen 'Schlag' statt auf einen Nahkampf- oder einen Fernangriff. In diesen Fällen bezieht sich der Begriff 'Schlag' ausschließlich auf einen Nahkampfschlag. Reichweitenangriffe werden nur von Effekte betroffen, die sich ausdrücklich auf diese beziehen.

Wunde (Wound): Der von einem Charakter erlittene Schaden. Markiert eindeutig die Wunden, die ein Charakter erhält. Wenn die Zahl der Wunden größer oder gleich der Lebenspunkte (hit points) des Charakters ist, stirbt er.

Deine Armee (Your army): Eine Karte in 'deiner Armee' ist eine Karte die du kontrollierst und die sich gerade in deinen Rängen aufhält.

IHRE UNTERTÄNIGSTEN DIENER

Warlords: Maureen Yates, John Zinser
Ursprüngliches Design: Raymond Lau, Kevin Millard, Ree Soesbee
Markenmanager: Todd Rowland
Entwicklungsleiter: David Williams
Chefentwickler: Brent Keith
Design Team: Duncan Bachen, Kevin Millard, Nick Simmons, John Zinser
Weltenschaffung: Jim pinto, Ree Soesbee, John Zinser
Kreative Leitung: Mark Jelfo
Künstlerische Leitung: jim pinto
Digitale Druckvorstufe: Steve Hough
Verpackung: Steve Hough
Lektorat: DJ. Trindle
Übersetzung: Arne Reuter
Story Team: Andrew Getting, Chris Burns, Dana Devries, David Scott, Rusty Priske, Nick Simmons

Künstler: Andrew Baker, Anthony Francisco, Anthony Grabski, April Lee, Attila Adorjany, Beth Trott, Britt Martin, Bryan Heyboer, Chris Seaman, Craig Maher, Cris Dornaus, David Horne, David Hudnut, Ed Cox, Franz Vohwinkel, Garry McKee, Heather Kreiter, Janine Johnston, Jason Engle, Jim Pavelec, John Donahue, John Wigley, Jon Hodgson, Jonathan Hunt, Kevin Warden, Llyn Hunter, Luis Vazquez, Malcolm McClinton, Mark Djurdjevic, Matthew S. Armstrong, Mike Conrad, Mike Raabe, Phillip Hilliker, Steve Ellis, Steve Snyder, Storn Cook, Thomas Denmark, Thomas Manning, Tony Moseley, Veronica V. Jones, William O'Connor
Spieletester: Aaron Mimura, Angelos Nikolou, Andreas Stoimenos, Andrew Getting, Babis Giannios, Brent Strunk, Brett Franklin, Brian Affruti, Chad Strunk, Chris Farnan, Dale Bragg, Dave Euhank, Dave Hancock, David Scott, Dennis Dreischmeyer, Dennis Querry, Destry Mason, Dimitris Kaletaris, Duncan Bachen, Floyd Daye II, Frank Epperson, Frank Rossa, Fred Jowett, Giorgos Sevastos, Jason Green, Jay Earle, Jeff Seifert, Jeremy Black, Jeremy Gray, John Ager, Jon Freeman, Justin Lacey, Kevin Kozak, Konstantinos Rentas, Konstantinos Thoudikides, Laura Scott, Mark Demers, Mark Denny, Mark Slack, Mike Mullins, Mike Walke, Nick Simmons, Nigel Sellman, Oliver Schaa, Ray Roecker, Rich Salus, Richard Bowers-Dean, Sy Hughes, Thomas Büttner, Thomas Kohler, Torben Schaa, Vasilis Zitros

Für alle Karten gilt der Text der neuesten gedruckten englischsprachigen Version. Die neuesten Regelerläuterungen und Errata findest Du auf:

WWW.WARLORDCCG.COM