

Work In Progress

A SONG OF ICE & FIRE TACTICS

SPIELANLEITUNG 

DIE SCHLACHT UM DEN TRIDENT*

TARGARYEN

BARATHEON



DARK SWORD
MIDIACURES, INC.
taking miniatures to the next level...

BASIEREND AUF DEN BESTSELLERN VON GEORGE R.R. MARTIN**



AUF INS ABENTEUER!

A Song of Ice & Fire: Tactics ist ein szenariobasiertes Skirmish-Miniaturenspiel in der Welt der *Das Lied von Eis und Feuer*-Romane von George R.R. Martin. Mit den spielbereiten Miniaturen könnt ihr euch sofort ins Schlachtgetümmel stürzen und legendäre Charaktere aus ganz Westeros gegeneinander antreten lassen.

INHALT

◆ AUF INS ABENTEUER!	2	◆ TRUPP ZUSAMMENSTELLEN	14
◆ SPIELÜBERSICHT	2	◆ SPIELABLAUF	14
◆ HÄUFIGE SPIELBEGRIFFE	3	SPIELRUNDE	15
◆ CREDITS	3	EINE FIGUR AKTIVIEREN.....	15
◆ SPIELMATERIAL	4	ENDPHASE.....	16
WÜRFEL.....	6	◆ DIE AKTIONEN	16
DAS SCHLACHTFELD.....	6	BEWEGUNG 1.....	16
◆ GELÄNDE	7	ANGRIFF.....	17
GELÄNDEZONEN.....	8	ANSTURM 2.....	18
MAUERN.....	8	GELÄNDE-ANSTURM 2.....	18
◆ DIE MÜNZEN VON WESTEROS	8	FÄHIGKEIT 0, 1 ODER 2.....	19
◆ FIGUREN	8	INTERAKTION 0, 1 ODER 2.....	19
HELDEN.....	8	WARTEN 1.....	19
VETERANEN.....	8	GEFANGENE VETERANEN UND HELDEN....	19
SOLDATEN.....	8	◆ SZENARIEN UND AUFBAU	19
BERITTENE CHARAKTERE.....	8	DES SCHLACHTFELDS	19
◆ DIE MARKER	9	◆ AUSTRÜSTUNGSMARKER	20
FIGURENMARKER.....	9	◆ GELÄNDE	21
SCHLACHTMARKER.....	9		
AUSRÜSTUNGSMARKER.....	10		
◆ DIE KARTEN	10		
FIGURENKARTEN.....	10		
ANGRIFFSARTEN.....	11		
FÄHIGKEITEN.....	11		
BESONDERE REGELN BEI FÄHIGKEITEN ..	12		
AGENDAKARTEN.....	13		
MOTIVATIONSKARTEN.....	13		
ZIELKARTEN.....	13		

SPIELÜBERSICHT

Ihr spielt *Song: Tactics* über mehrere Runden. In jeder Runde führt ihr abwechselnd Züge mit den Figuren eurer Trupps aus. Vor einer Schlacht entscheidet ihr euch für ein Szenario, das die Rundenanzahl vorgibt. Am Ende der Schlacht zählt ihr jeweils die Siegpunkte (SP) zusammen, die ihr im Spielverlauf erhalten habt.

In deinem Zug aktivierst du 1 deiner Figuren, also genau 1 Helden-, Veteranen- oder Soldatenminiatur. Der Figur stehen für ihre Aktivierung 2 Aktionspunkte (AP) zur Verfügung. Am häufigsten werden diese für Bewegungen oder Angriffe ausgegeben.

Nachdem ihr beide alle eure Figuren aktiviert habt, führt ihr für diese Runde keine Züge mehr aus und die Endphase beginnt. In der Endphase zählt ihr eure jeweiligen SP für diese Runde und bereitet die nächste Runde vor. Diese Schritte und Begriffe werden später genauer erklärt. In diesem Abschnitt wollen wir euch nur einen groben Überblick über den Ablauf einer Partie geben.

Wichtig: Sollte eine Karte der Spielanleitung widersprechen, hat der Kartentext Vorrang.

Habt ihr euch mit den Regeln vertraut gemacht, könnt ihr mit dem Tutorial-Szenario am Ende dieser Anleitung loslegen. Szenarien bestimmen, welche Streitkräfte gegeneinander antreten und auf welchem Gelände sie um den blutigen Sieg kämpfen.

Nachdem ihr ein Szenario gewählt habt, stellt ihr jeweils eure Trupps zusammen und baut das Gelände auf. Dein **Trupp** ist eine kleine Streitkraft, die du kontrollierst. Um ihn zusammenzustellen, kannst du die Karten aus diesem *Skirmish Set* verwenden. Habt ihr eure Trupps zusammengestellt, baut ihr das Gelände auf. Baut dafür das Schlachtfeld wie in der Abbildung des Szenarios gezeigt auf und platziert die nötigen Spielelemente darauf. Dann könnt ihr loslegen!



WICHTIGE SPIELBEGRIFFE

Die folgenden Begriffe sind wichtige Spielbegriffe und tauchen regelmäßig in dieser Anleitung auf.

- ♦ **FÄHIGKEIT:** Die besonderen Effekte einer Figur, die auf ihrer Karte aufgeführt sind.
- ♦ **AKTIONSPUNKTE (AP):** Aktionspunkte bestimmen, wie viel eine Figur während ihrer Aktivierung machen kann. Jede Figur hat normalerweise 2 AP zur Verfügung. Standardaktionen kosten 1 AP.
- ♦ **AKTIONEN:** Alle Möglichkeiten, die einer Figur während ihrer Aktivierung zur Verfügung stehen.
- ♦ **AKTIVIERUNG:** In deinem Zug wählst du 1 Figur und aktivierst sie. Die Figur kann dann ihre AP und Fähigkeiten verwenden. Diese Figur kannst du erst wieder in der nächsten Runde aktivieren.
- ♦ **BENACHBART:** 2 Spielelemente auf Feldern, die orthogonal oder diagonal aneinander angrenzen, sind benachbart.
- ♦ **ANGREIFER:** Eine Figur, die einen Angriff ausführt.
- ♦ **BLOCKIERER:** Ein Spielelement oder eine Figur, die nur die Sichtlinie (SL) blockiert.
- ♦ **BLOCKIERENDES SPIELELEMENT:** Ein Spielelement, das sowohl Bewegungen als auch die Sichtlinie (SL) blockiert.
- ♦ **KONTAKT:** 2 Figuren auf benachbarten Feldern, die Sichtlinie (SL) zueinander haben, sind in Kontakt.
- ♦ **TOT:** Eine Figur, die alle Wunden erlitten hat, wird getötet und vom Schlachtfeld entfernt.
- ♦ **VERTEIDIGER:** Eine Figur, die das Ziel eines Angriffs ist.
- ♦ **AUFSTELLUNGSZONE:** Der Bereich des Schlachtfelds, in dem ihr eure Trupps aufstellt. Eine Aufstellungszone hat einen goldenen, die andere einen silbernen Rand. Vor der Schlacht müssen die Figuren in ihren verfügbaren Aufstellungszonen aufgestellt werden.
- ♦ **WÜRFEL:** In *Song: Tactics* verwendet ihr 10-seitige Würfel (◆). Je höher das Ergebnis, desto besser.
- ♦ **SPIELELEMENT:** Alles auf dem Schlachtfeld, mit dem Figuren interagieren, ist ein Spielelement. Gelände und andere Figuren gehören dazu, Marker und Würfel jedoch nicht.
- ♦ **FEINDLICH:** Alle Figuren des gegnerischen Trupps sind feindliche Figuren. Kämpfst du gegen mehrere Gegner, sind alle Figuren ihrer jeweiligen Trupps feindliche Figuren.
- ♦ **IM NAHKAMPF:** Eine Figur, die mit einer feindlichen Figur in Kontakt ist, ist im Nahkampf. Eine Figur, die nur mit einer befreundeten Figur in Kontakt ist, ist **nicht** im Nahkampf.
- ♦ **BEFREUNDET:** Alle Figuren deines Trupps sind befreundete Figuren. Kämpfst du mit Verbündeten, sind alle Figuren eurer jeweiligen Trupps befreundete Figuren.
- ♦ **TREFFER:** Jeder erfolgreiche Angriffswürfel erzeugt 1 Treffer. Jeder unverteidigte Treffer verursacht 1 Wunde.
- ♦ **INFANTERIE:** Eine Figur auf einer runden 30-mm-Base.
- ♦ **FIGUR:** Eine einzelne Miniatur, die 1 Mitglied deines Trupps darstellt. Gelände und Marker sind keine Figuren.
- ♦ **NATÜRLICHE 10:** Eine gewürfelte 10, bevor das Würfelergebnis modifiziert wird.
- ♦ **GROSSE FIGUR:** Eine Figur auf einer runden 50-mm-Base.
- ♦ **SICHTLINIE (SL):** Die Fähigkeit einer Figur, eine andere Figur zu sehen. Die Sichtweite ist unbegrenzt weit und wird nur durch blockierende Spielelemente eingeschränkt. Solange die SL nicht blockiert wird, kann eine Figur also alles auf dem Schlachtfeld sehen. Unter den gleichen Bedingungen kann eine Figur auf alles auf dem Schlachtfeld schießen.
- ♦ **MOTIVATION:** Die Helden in *Song: Tactics* werden von ihren individuellen Bedürfnissen angetrieben. Aufgrund ihrer Motivationen, Ziele und Wünsche riskieren sie ihr Leben auf dem Schlachtfeld. Wenn deine Helden ihre Motivationen erfüllen, verdienst du SP.
- ♦ **BEWEGUNG:** Bewegung ist eine Standardaktion, mit der sich eine Figur um bis zu 3 Felder auf dem Schlachtfeld bewegen kann.
- ♦ **ERZFEIND:** Eine Figur (Held oder Veteran) aus dem gegnerischen Trupp, deren Ableben von großer Bedeutung ist. Manche Figuren können vor Schlachtbeginn einen Erzfeind wählen oder es wird ihnen einer zugeordnet. Wird ein gegnerischer Erzfeind getötet, verdienst du normalerweise SP.
- ♦ **ZIEL:** Ein Spielelement auf dem Schlachtfeld, durch das du SP verdienst. Ziele zu kontrollieren führt am häufigsten zum Sieg.
- ♦ **RUNDE:** Ihr spielt *Song: Tactics* über mehrere Runden, die in Züge aufgeteilt sind.
- ♦ **KURZE REICHWEITE:** Jedes Feld, das bis zu 3 Felder von einer bestimmten Figur oder Spielelement entfernt ist, ist in kurzer Reichweite zu dieser Figur / diesem Spielelement, unabhängig von der SL.
- ♦ **FELD:** Das Schlachtfeld ist in viele einzelne Felder unterteilt.
- ♦ **GELÄNDE:** Spielelemente auf dem Schlachtfeld, die keine Figuren sind, z. B.: Bäume, Fässer, Tische usw.
- ♦ **KARTENTEIL:** Das Schlachtfeld wird aus mehreren quadratischen Kartenteilen zusammengesetzt, die jeweils aus 7×7 Feldern bestehen.
- ♦ **MARKER:** Ihr verwendet die Marker aus Pappe, um Zustände oder Wunden festzuhalten, indem ihr sie neben die betroffene Figur legt.

- ♦ **ZUG:** In deinem Zug aktivierst du genau 1 Figur, außer eine Sonderfähigkeit besagt etwas anderes. Runden bestehen aus mehreren Zügen. Ihr führt so lange nacheinander Züge aus, bis die Runde zu Ende ist.
- ♦ **TRUPP:** Die Gruppe aller Figuren, die du befehlighst.
- ♦ **WUNDEN:** Die Gesundheit einer Figur. Hat eine Figur keine Wunden mehr, wird sie aus dem Spiel entfernt.

CREDITS

Basierend auf den Bestsellern von George R.R. Martin

- **AUTOREN:** Fábio Cury and Olivier Zamfirescu
- **SPIELENWICKLUNG:** Felipe Galeno (Lead), Chris Lites, Chris Hamm, Travis Chance
- **LEITENDE PRODUZENTEN:** Rebecca Ho and Erwann Le Torrivellec
- **LIZENZKOORDINATOREN:** Jim Ludwig and Raya Golden
- **PRODUKTION:** Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Isadora Leite, Kenneth Tan, Thiago Aranha, Nicholas Sia, Randall Chua, Gregory Varghese and Daryl Choo
- **LEITENDER SPIELDESIGNER:** Guilherme Goulart
- **KÜNSTLERISCHER LEITER:** Mathieu Harlaut
- **SCHACHTELGESTALTUNG:** Paul Dainton
- **CHARAKTERDESIGN:** Stefan Kopinski, Prosper Tipaldi, Carlos Amaral, Anastasia Komissarova, Grim Moon Studio, Angelo Peluso, Alberto Dal Lago, Ivana Abbate, Bogdan Tomchuk, Jacopo Schiavo, Matteo Spirito, Mark Tarrisse and Alexandra Grishina
- **WEITERE ILLUSTRATIONEN:** David Demaret and Léni Scheider
- **LEITENDER GRAFIKDESIGNER:** Stéphane Gantiez
- **GRAFIKDESIGN:** Gabriel Burghi, Fabio de Castro, Marc Brouillon, Louise Combal, Max Duarte, and Júlia Ferrari
- **MINIATUREN:** BigChild Creatives, Alban Gungiah, Aragorn Marks, Arnaud Boudoiron, Olivier Thill and Yannick Fusier
- **RENDERGRAFIKEN:** Edgar Ramos
- **REGELN:** Chris Lites
- **ÜBERSETZUNG:** Board Game Circus, Lis Díez Bourgoïn, Jael Herrera Gómez, Sebastian Klinge, Benjamin Rodigas
- **KORREKTORAT:** Jason Koeppe
- **VERLEGER:** David Preti
- **TESTSPIELER:** Thyago Berardinelli, Rafael Assaf, Marco Saccomani, Euclides Ribeiro, Fernando Monteiro, Alexandre Hepner, Juarez Maccarini and Mark Rupp

SPIELMATERIAL

Jedes *Skirmish-Set* für *A Song of Ice & Fire: Tactics* enthält alles, was 2 Personen für eine großartige Spielerfahrung benötigen. Dieses Set enthält:

- 8 10-seitige Würfel, die für alle Interaktionen zwischen Figuren und ihrer Umgebung verwendet werden.



- 6 unterschiedliche modulare und doppelseitig bedruckte Kartenteile, aus denen ihr viele Schlachtfelder zusammensetzen könnt. Manche *Skirmish-Sets* spielen in derselben Region von Westeros und haben daher dasselbe Design. Ihr könnt die Kartenteile aus solchen Sets kombinieren, um noch größere und abwechslungsreichere Schlachten zu führen!



- Die **Rundenanzeige** besteht aus 4 Teilen: dem **Rundenmarker**, 2 **Schlossmarkern** und der **Rundenleiste**. Legt die Schlossmarker so auf die Rundenleiste, dass die höchste sichtbare Zahl der letzten Runde des Szenarios entspricht. Markiert die aktuelle Runde mit dem Rundenmarker.



- 2 Stapel mit **Figurenkarten** (Tarot-Format), die die Miniaturen aus diesem *Skirmish-Set* abbilden.



- 2 Stapel mit **Motivationskarten** (Tarot-Format), von denen jede zu 1 Helden aus diesem *Skirmish-Set* gehört.



- 10 **Agendakarten** (Poker-Format), die ihr zu Beginn einer Schlacht zieht.



- 10 **Zielkarten** (Mini-Format), die vor der Schlacht auf Ziele gelegt werden.



- **Stanzbögen aus Pappe** mit Gelände, Markern, Münzen usw. Diese Komponenten werden in jeder Partie benötigt.



Beutemarker



Ausrüstungsmarker



Wundenmarker



Gefangen-Marker



Erschüttert-Marker



Erstarrt-Marker



Erzfeind-Marker



Zielmarker



Siegpunktmarker



Münzmarker: Golddrachen, Silberhirsche, Kupfersterne

- 24 hochwertige Miniaturen aus Kunststoff, die im Spiel „Figuren“ genannt werden und alle Charaktere darstellen, die auf dem Schlachtfeld kämpfen. Jedes Skirmish-Set enthält je 12 Figuren für 2 Trupps und ist für 2 Personen oder Seiten gedacht, die gegeneinander antreten.



TARGARYEN

BARATHEON



Rhaegar Targaryen (beritten)



Rhaegar Targaryen



Jon Connington



Robert Baratheon (beritten)



Robert Baratheon



Jon Arryn



Junger Barristan Selmy



Lewyn Martell



Lyn Corbray



Hoster Tully



Roose Bolton



Denys Arryn



Myl Muton



Jonothor Darry



Jason Mallister



Eddard Stark



Hirschritter



Targaryen-Ehrengarde



Königstreuer Schildträger



Baratheon-Wächter



WÜRFEL

In *Song: Tactics* verwendet ihr für alle Spielsituationen in und außerhalb von Kämpfen 10-seitige Würfel. In der Anleitung und auf den Karten werden sie durch dieses Symbol dargestellt: . Musst du mehrere werfen, solltest du alle gleichzeitig werfen, um das Spiel zu beschleunigen. Allerdings zählst du nie die Ergebnisse zusammen: Nur das jeweils einzelne Ergebnis der ist wichtig. Dein Ziel ist es, immer ein möglichst hohes Würfelergebnis zu erzielen. Wenn du eine 10 würfelst, ohne dass du das Ergebnis modifizierst, ist das eine Natürliche 10.

DAS SCHLACHTFELD

Ihr kämpft in *Song: Tactics* auf Kartenteilen, die jeweils aus 49 Feldern in einem 7x7-Raster bestehen und das Schlachtfeld unterteilen. Mit Feldern werden die Bewegungen, die Reichweite und die SL bestimmt. Sie legen auch fest, wie viel Platz ein Spielelement belegt. Alle Spielelemente von *Song: Tactics* müssen sich immer eindeutig auf 1 Feld oder einer Feldgruppe befinden (außer Türen und Fenster).

Es gibt 4 Arten von Feldern:

	OFFEN-	BLOCKIERT-
○		
×		

Die Kanten jedes Felds können offen oder blockiert sein:

- Eine **offene** Kante (**OFFEN**) ist eine Kante ohne Symbol und bedeutet, dass sich eine Figur durch oder auf dieses Feld bewegen kann.
- Eine **blockierte** Kante (**BLOCKIERT**) ist eine Kante, die mit 2 engen parallelen Strichen markiert ist, und bedeutet, dass sich eine Figur **nicht** durch oder auf dieses Feld bewegen kann.

Außerdem ist in der Mitte eines Felds 1 von 2 unterschiedlichen Symbolen abgebildet:

- Ein **Punkt** (○) bedeutet, dass das Feld die SL nicht blockiert. Eine Figur auf diesem Feld kann von anderen Figuren gesehen und angegriffen werden (wenn die SL dazwischen nicht blockiert ist).
- Ein **Kreuz** (×) bedeutet, dass das Feld die SL hinter diesem Feld, aber nicht in dieses Feld, blockiert. Das heißt, dass eine Figur auf diesem Feld ebenfalls von anderen Figuren gesehen und angegriffen werden kann (wenn die SL dazwischen nicht blockiert ist).

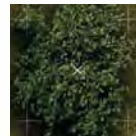
Eine bestimmte Feldart wird in der Anleitung immer so geschrieben: **OFFEN-○**, **OFFEN-×**, **BLOCKIERT-○**, **BLOCKIERT-×**.

OFFEN-○



OFFEN-○ Felder blockieren nicht die SL. Auf ihnen können sich Figuren und Spielelemente befinden. Sie stellen freie Flächen dar, auf denen sich Figuren frei bewegen und kämpfen können. Diese Felder sind in *Song: Tactics* am häufigsten.

OFFEN-×



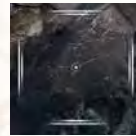
OFFEN-× Felder blockieren die SL, aber Figuren können sich auf sie bewegen. Sie stellen dichten Rauch, Nebel, oder lichte Wälder dar. Figuren auf **OFFEN-×**-Feldern können das Ziel von Nah- und Fernkampfgriffen sein.

BLOCKIERT-×



BLOCKIERT-× Felder blockieren sowohl die SL als auch Bewegungen. Auf ihnen können sich keine Figuren und Spielelemente befinden. Sie stellen große Felsen und Bäume, Steinmauern und andere Objekte dar, hinter denen sich eine Figur verstecken, auf denen sie aber nicht stehen kann.

BLOCKIERT-○



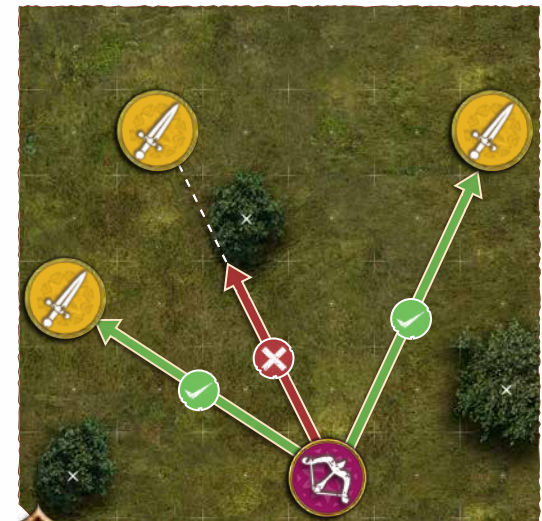
BLOCKIERT-○ Felder blockieren nicht die SL und auf ihnen können sich keine Figuren befinden. Sie stellen beispielsweise Burggräben, Flüsse oder tiefe Löcher dar. Figuren können durch diese Felder hindurch Fernkampfgriffe ausführen, aber nicht darauf stehen.

Die Symbole ○/× in der Mitte der Felder werden zur Bestimmung der SL benötigt. Um festzustellen, ob sich 2 Figuren sehen können, ziehst du eine Linie vom ○/× des einen zum ○/× des anderen Felds. Dabei darfst du die Figuren kurz beiseite schieben, um die Symbole besser zu sehen. Gibt es zwischen den beiden Figuren keine Felder mit blockierenden Spielelementen, haben sie SL zueinander.

Folgendes sind blockierende Spielelemente für die Bestimmung der SL:

- jede Figur (ob feindlich oder befreundet)
- ein ×-Feld
- eine Mauer (siehe S. 8)

Hat eine Figur SL zu einer anderen, kann sie diese sehen und damit einen Angriff oder Ansturm gegen sie ausführen. Hat eine Figur keine SL zu einer anderen, kann sie manche Aktionen gegen diese nicht ausführen.



- ✓ Der Bogenschütze kann eine ununterbrochene Linie vom ○ seines Felds zur 1. Wache ziehen und daher einen Fernkampfgriff gegen sie ausführen.
- ✗ Die Linie vom Bogenschützen zur 2. Wache würde durch ein ×-Feld gehen (in diesem Fall ein Busch), was die SL blockiert. Der Bogenschütze kann also nicht auf die 2. Wache schießen.
- ✓ Zwischen dem Bogenschützen und der 3. Wache gibt es wieder keine blockierenden Spielelemente, also kann er auf sie schießen.



Dieser 2×2 Felder große Baum ist ein Geländeelement, das man überall in Westeros vorfindet. Er macht alle Felder, die er auf dem Kartenteil belegt, zu **BLOCKIERT-X**-Feldern und blockiert damit die SL und Bewegungen.

Diese Tabelle gibt euch eine Übersicht über die verschiedenen Felder:

KANN EINE FIGUR ...	OFFEN ○	OFFEN X	BLOCKIERT ○	BLOCKIERT X
... auf diesem Feld stehen?	Ja	Ja	Nein	Nein
... durch dieses Feld hindurchsehen?	Ja	Nein	Ja	Nein

Wenn ein Gelände wie der Baum im obigen Beispiel größer als 1 Feld ist, folgen alle Felder, die es belegt, den gleichen Regeln. Alle Außenkanten des Baums sind **BLOCKIERT**, also ist der gesamte Baum **BLOCKIERT**.

Gelände interagiert nicht miteinander, außer es steht ausdrücklich im Geländeeintrag am Ende der Anleitung. Außerdem kann Gelände nur auf Felder platziert und bewegt werden, die **OFFEN** sind.

Oder einfach gesagt: Du kannst einen Tisch nicht auf einen Baum schieben. Du kannst einen großen Stuhl nicht auf ein Fass stellen, das wiederum auf einer Theke steht. Das hier ist schließlich kein Zirkus-, sondern ein modernstes Miniaturenspiel.

GELÄNDE

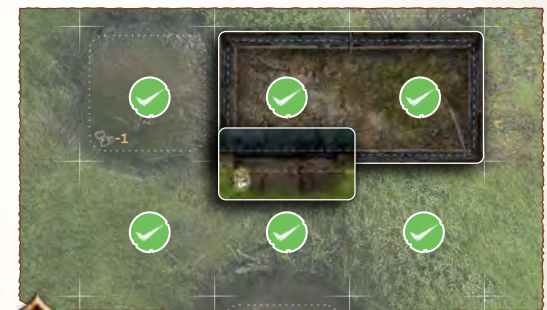
Jedes *Skirmish-Set* beinhaltet eigenes Gelände, dessen Regeln am Ende dieser Anleitung stehen. Betritt eine Figur ein Feld mit einem **M**, muss sie mit dem Gelände interagieren und den entsprechenden Effekt ausführen. Betritt eine Figur ein Feld mit einem **?**, darf sie entscheiden, ob sie mit dem Gelände interagiert und den entsprechenden Effekt ausführt.



Eine Figur ist auf einem Feld mit einer verriegelten Tür. Sie darf 2 AP ausgeben, um die verriegelte Tür zu zerstören, das Gelände auf die andere Seite zu drehen und sich um 1 Feld zu bewegen.

TÜREN UND FENSTER

Im Gegensatz zu anderem Gelände werden Türen und Fenster nicht komplett auf 1 Feld gelegt. Stattdessen werden sie auf Mauern gelegt. Du kannst damit von jedem benachbarten Feld aus interagieren.



Diese Tür kann von jeder Figur auf einem der markierten Felder geöffnet werden.



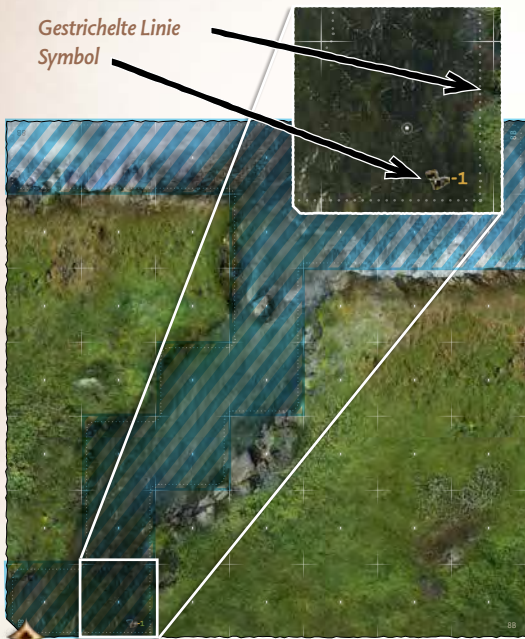
Der Bogenschütze kann nicht auf die 1. Wache schießen, weil sie hinter einem Baum (mit **X**) steht, der die SL blockiert. Außerdem blockiert die 1. Wache die SL zur 2. Wache. Um eine der Wachen angreifen zu können, muss sich der Bogenschütze also zuerst bewegen.

Die Schlachtfelder von *Song: Tactics* werden erst durch die unterschiedlichen Geländearten richtig lebendig. Gelände kann auf dem Kartenteil aufgedruckt sein, aber das meiste Gelände kommt durch die Geländeelemente aus Pappe ins Spiel, die entsprechend des Szenarioaufbaus auf den Kartenteilen platziert werden.



GELÄNDEZONEN

Geländezone sind Geländeelemente oder Bereiche auf Kartenteilen, die auf einem Bereich und nicht nur auf 1 Feld einen Effekt haben. Sie werden durch eine gepunktete Linie und ein Symbol markiert. Geländezone werden immer genau in der entsprechenden Spielanleitung erklärt. Alle Felder in einer Geländezone bzw. alle identischen Felder auf einem Kartenteil haben die gleichen Geländezone-Regeln.



Gestrichelte Linie
Symbol

Auf diesem Kartenteil befindet sich ein großer Fluss, der eine Geländezone darstellt.
Alle Felder des Flusses folgen denselben Regeln.

MAUERN



Mauern sind besonderes Gelände, das BLOCKIERT- \times ist, aber kein ganzes Feld belegt. Sie blockieren Bewegungen, die SL, Kontakt (und damit auch Nahkampf) usw. Große Figuren können nicht auf Mauern stehen. Mauern sind immer mit gestrichelten Linien markiert. Die Ecke einer Mauer wird für alle Regeln wie die Ecke eines BLOCKIERT-Felds gezählt.

DIE MÜNZEN VON WESTEROS

Münzen spielen in *Song: Tactics* eine zentrale Rolle. Mit ihnen stellst du vor der Schlacht deinen Trupp zusammen und du gibst sie im Spielverlauf aus, um Fähigkeiten auszulösen oder Figuren zu aktivieren.

Golddrachen (☉) sind die wertvollsten Münzen. Mit ihnen kannst du Helden in deinen Trupp aufnehmen und durch deren Motivationen zusätzliche SP verdienen. Mit Silberhirschen (☾) kannst du Veteranen in deinen Trupp aufnehmen und deren Fähigkeiten bezahlen. Mit Kupfersternen (☀) kannst du Soldaten in deinen Trupp aufnehmen und viele Fähigkeiten aktivieren. Außerdem dienen sie als Aktivierungsmarker. Dieses *Skirmish-Set* enthält 6 ☉, 12 ☾ and 36 ☀.

Du erhältst zu Beginn der Schlacht den gleichen Vorrat an Münzen, den du für das Zusammenstellen deines Trupps erhalten hast und der vom Szenario abhängt. Im Spielverlauf haben Münzen viele Funktionen:

- Um eine Figur zu aktivieren, benötigst du 1 ☀. Hast du keine ☀ mehr übrig, kannst du keine weitere Figur aktivieren. Sobald du eine Figur aktivierst, legst du 1 ☀ auf ihr Feld oder auf ihre Base. Dadurch könnt ihr immer sehen, welche Figuren in dieser Runde schon aktiviert worden sind. Du beginnst jede Runde mit einer festgelegten Anzahl an ☀. Deine ☀ werden zu Beginn jeder Runde also wieder aufgefüllt.
- Mit ☀ kannst du außerdem passen, wenn du das möchtest (siehe Seite 15). Hat dein Trupp weniger übrige Aktivierungen, kannst du so deinen Zug überspringen. Das kostet 2 ☀.

Deine während der Schlacht ausgegebenen ☉ und ☾ bleiben für den Rest der Schlacht ausgegeben. Nur deine ☀ werden zu Beginn jeder Runde wieder aufgefüllt.

FIGUREN

Jedes *Skirmish-Set* enthält Figuren, mit denen ihr viele unterschiedliche Trupps zusammenstellen könnt. Es gibt 3 Arten von Figuren. Jede Figur kann nur zu 1 Art gehören.

HELDEN

Diese ikonischen und beliebten Charaktere spielen eine Schlüsselrolle in *Song: Tactics*. Dein Trupp tut alles, um seine Helden zu beschützen, während dein Gegenüber mit aller Macht versucht, sie gefangen zu nehmen. Helden kosten beim Zusammenstellen deines Trupps ☉. Sie bringen mächtige Fähigkeiten mit sich und haben wichtige Motivationen, durch die du zusätzliche SP verdienen kannst. Jede Figur, die mindestens 1 ☉ kostet, ist ein Held.

VETERANEN

Diese Charaktere verfügen über außerordentliche Kampf- oder Führungsfähigkeiten. Veteranen kosten beim Zusammenstellen deines Trupps ☾. Jede Figur, die nur ☾ oder ☾ + ☀ kostet, ist ein Veteran.

SOLDATEN

Seien es gewöhnliche Kämpfer, Söldner oder mit Schwert und Schild, Bögen oder Hellebarden ausgestattete Krieger – Soldaten sind die Basis jedes Trupps. Sie beschützen deine Helden, unterstützen deine Veteranen, kontrollieren Ziele ... und sterben grausame Tode. Jede Figur, die nur ☀ kostet, ist ein Soldat.

Jede Infanterie-Figur belegt genau 1 Feld. Eine große Figur belegt eine 2x2 Felder große Fläche. Sie wird in die Mitte dieser 4 gegenseitig benachbarten Felder gestellt. Auf jedem Feld kann immer nur genau 1 Figur stehen.

BERITTENE CHARAKTERE

Manche Helden und Veteranen haben 2 Versionen: eine, die reitet (als große Figur), und eine zu Fuß (als Infanterie-Figur). Sie stellen denselben einzigartigen Charakter dar, können also nicht beide gleichzeitig auf dem Schlachtfeld stehen.

Willst du die Infanterie-Version aufstellen, musst du die entsprechenden Kosten bezahlen. Ein Charakter, der das Spiel als Infanterie beginnt, kann während der Schlacht niemals zum berittenen Charakter werden. Manche berittene Charaktere hingegen können von ihrem Pferd gestoßen werden oder sich entscheiden, nicht mehr zu reiten. Das wird absteigen genannt.

Willst du die berittene Version einer Figur aufstellen, musst du nur die Kosten bezahlen, die auf der Karte für die berittene Figur stehen (du musst nicht zusätzlich die Kosten der Infanterie-Version bezahlen). Die Figur beginnt das Spiel dadurch beritten. Sie kann jederzeit während einer ihrer Aktivierungen mit einer freien Aktion absteigen und so zur Infanterie werden. Entferne in diesem Fall die berittene Version vom Schlachtfeld und stelle die Infanterie-Version auf 1 beliebiges Feld, das die berittene Version vorher belegt hat, ohne Wunden und Zustandsmarker.

Sobald die berittene Version einer Figur alle Wunden erlitten hat, stirbt ihr Reittier. Die Figur selbst stirbt noch nicht: Genau wie beim Absteigen entfernst du die berittene Version vom Schlachtfeld und stellst die Infanterie-Version auf 1 beliebiges Feld, das die berittene Version vorher belegt hat, ohne Wunden- und Zustandsmarker. Das ganze machst du, bevor eine feindliche Figur vordringt (siehe S. 18). Unabhängig davon, ob eine Figur freiwillig oder durch den Kampf absteigt, kann sie für den Rest der Schlacht nicht mehr zurück auf das Reittier.

DIE MARKER

Es gibt in *Song: Tactics* unterschiedliche kleine Marker aus Pappe, die Informationen auf dem Schlachtfeld festhalten. Sie helfen euch, Zustände bestimmter Figuren zu markieren, ob eine Figur Wunden erlitten hat oder wo sich Ziele und Schätze befinden.

FIGURENMARKER

Mit Zustandsmarkern markiert ihr **erschütterte** und **erstarrte** Figuren. Diese Zustände beeinflussen ihre Fähigkeiten.

Eine Figur kann gleichzeitig **erschütterte** und **erstarrt** sein, aber sie kann nie mehr als 1 UND 1 -Marker gleichzeitig haben.



Eine erschütterte Figur ist durch ein vorangegangenes Ereignis im Schockzustand. Ist eine Figur , zieht sie von jedem Würfelergebnis ihres nächsten Wurfs 2 ab (außer von einer natürlichen 10). Nach dem Wurf wird der -Marker entfernt.



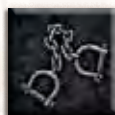
Eine erstarrte Figur beginnt ihre nächste Aktivierung mit 1 AP weniger, auch wenn sie erst in der nächsten Runde wieder aktiviert wird. Das heißt normalerweise, dass sie nur noch 1 AP zur Verfügung hat. Nach der Aktivierung der erstarrten Figur wird der -Marker entfernt. Eine Figur kann niemals weniger als 1 AP haben, sobald sie aktiviert wird.



Mit Wundenmarkern markiert ihr, wie viele Wunden ihres Startwerts eine Figur erlitten hat. Hat eine Figur alle Wunden erlitten (also -Marker in Höhe ihres Startwerts), wird sie getötet. Erleidet eine Figur eine bestimmte Menge an Wunden, legt ihr ebenso viele -Marker neben ihre Base. So wisst ihr immer, wie nah die Figuren ihrem Tod sind.



Robert ist aktiviert, hat 2 erlitten und ist . Das sieht nicht gut aus ...



Mit Gefangen-Markern markiert ihr Figuren, die erfolgreich einen feindlichen Helden oder Veteranen gefangen genommen haben (siehe S. 19).



Bestimmt einer deiner Charaktere (Held oder Veteran) 1 oder mehrere Erzfeinde, lege neben die Base des Charakters und neben den Erzfeind. So könnt ihr immer sehen, wer wessen Erzfeind ist. Bestimmt ein weiterer deiner Charaktere einen Erzfeind, verwendest du und .

SCHLACHTMARKER

BEUTEMARKER



Beutemarker befinden sich auf jedem Schlachtfeld in Westeros. Ihre Platzierung wird durch den Szenarioaufbau bestimmt (außer im Tutorial-Szenario). Es gibt 2 Arten von Beutemarkern: Geldbeutel und geheime Briefe . Eine Figur in Kontakt mit einem Beutemarker kann 1 ausführen, um durch den Beutemarker Folgendes zu erhalten:

- Für einen verdienst du 2 SP und erhältst 1 .
- Für einen verdienst du 2 SP und ziehst 1 Agendakarte (siehe S. 13) von deinen übrigen Karten.

Nachdem eine Figur mit einem Beutemarker interagiert hat, wird er vom Schlachtfeld entfernt. Durch viele Fähigkeiten und Motivationen kannst du beim Interagieren mit Beutemarkern mehr SP verdienen. Manche Motivationen beziehen sich dabei explizit nur auf - oder -Marker.

ZIELMARKER



Zielmarker sind die wichtigste Möglichkeit, SP zu verdienen. Ihre Platzierung wird beim Szenarioaufbau mit markiert (außer im Tutorial-Szenario). Alle Felder mit sind OFFEN-. Steht eine Figur auf einem -Feld, kontrolliert sie den Zielmarker. Ziele werden entweder kontrolliert oder nicht. In der Endphase (siehe S. 16) verdienst du für jede deiner Figuren, die 1 kontrolliert, 1 SP.



AUSRÜSTUNGSMARKER



Nachdem du deinen Trupp zusammengestellt hast, hast du vielleicht noch übrig. Damit kannst du Ausrüstung in Form von Ausrüstungsmarkern kaufen, die in jedem *Skirmish-Set* enthalten sind. Jede Figur kann nur 1 Ausrüstungsmarker haben.

Die Effekte der Ausrüstungsmarker werden am Ende dieser Spielanleitung aufgeführt. Die -Kosten, um 1 Figur damit auszurüsten, und die Information, welche Art von Figur die Ausrüstung ausrüsten kann, sind dort ebenfalls aufgeführt. Ist eine Figur nicht von der abgebildeten Art, kann sie diese Ausrüstung nicht ausrüsten.

Der Effekt einer Ausrüstung ist immer sehr präzise und meist an bestimmte Spielsituationen gebunden. Wird eine Figur getötet, wird ihr Ausrüstungsmarker für den Rest der Schlacht vom Schlachtfeld entfernt. Außerdem gibt es einzigartige Ausrüstungsmarker, von denen du immer nur 1 Exemplar in deinem Trupp haben kannst. Das steht in diesem Fall bei der Effektbeschreibung.

DIE KARTEN

In *Song: Tactics* gibt es 4 Kartenarten:

- **Figurenkarten** führen die Werte und besonderen Fähigkeiten aller Figuren auf.
- Mit **Agendakarten** kannst du zusätzliche SP verdienen.
- Mit **Motivationskarten** kannst du ebenfalls zusätzliche SP verdienen, doch sie sind an spezifische Helden gebunden.
- **Zielkarten** sind an die Ziele auf dem Schlachtfeld gebunden.

Ihr findet alle Karten in der App zum Spiel oder auf der Webseite. Dort werden sie regelmäßig aktualisiert und ihr könnt sie bei Bedarf ausdrucken.

FIGURENKARTEN

Zu jeder Figur gibt es eine Figurenkarte, die ihre Werte und Fähigkeiten aufführt. Du kannst dieselbe Karte für mehrere Soldaten verwenden, doch jeder Held und Veteran hat immer eine eigene Figurenkarte.



1 Die Figurenart (Held, Veteran oder Soldat) und die Kosten, um die Figur in den Trupp aufzunehmen. Bei Soldaten gelten die Kosten nur für jeweils 1 Figur: Wenn du mehrere gleiche Soldaten aufnehmen willst, musst du für jede Figur den angegebenen Preis bezahlen.

2 Der Name und Titel der Figur sowie ihr Wappen. Das Wappen legt fest, zu welcher Fraktion die Figur gehört. Dein Trupp darf niemals mehrere Helden und Veteranen mit demselben Namen enthalten.

3 ist die Willenskraft der Figur. Dieser Wert wird für einige Spieleffekte benötigt. Muss eine Figur eine -Probe ablegen, wirft sie 1 Würfel. Für einen Erfolg muss das Würfelergebnis mindestens ihrem -Wert entsprechen.

Mit seiner großen Entschlossenheit ist Roberts -Wert 5+. Er muss bei -Proben also mindestens eine 5 erzielen, um sie zu bestehen.

4 ist der Verteidigungswert der Figur. Für jeden Treffer, den sie erleidet, wirft sie 1 Würfel. Mit jedem Würfel, dessen Ergebnis mindestens ihrem -Wert entspricht, verteidigt die Figur 1 Treffer.




Dank seiner schweren Rüstung hat Robert einen großartigen -Wert von 5+. Er muss bei der Verteidigung also mindestens eine 5 erzielen, um einen Treffer zu verteidigen. Für jeden unverteidigten Treffer erleidet er 1 .




5 ist der Gesundheitswert der Figur. So viele Wunden kann sie erleiden, bevor sie getötet wird. Hat eine Figur mindestens so viele Wunden wie ihr -Wert erlitten (durch Kampf, Umgebungsschaden oder besondere Fähigkeiten), stirbt sie am Ende ihrer aktuellen Aktion und wird vom Schlachtfeld entfernt.

Robert hat 4 und ist damit extrem widerstandsfähig. Er kann 4 Wunden erleiden, bevor er niedergestreckt wird. Was für ein Tier!

6 Die Angriffsarten und Fähigkeiten der Figur. Nicht jede Figur kann angreifen oder hat Fähigkeiten. Die Angriffsarten werden für Angriffe und Anstürme verwendet.

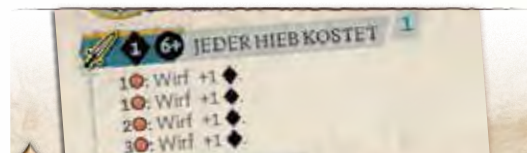
ANGRIFFSARTEN






 -Angriffe sind Nahkampfangriffe, die ausgeführt werden, wenn eine Figur AP ausgibt, um im Nahkampf oder bei einem Ansturm anzugreifen.  -Angriffe können also nur gegen einen Feind ausgeführt werden, mit dem die Figur im Nahkampf ist. Der 1. Wert direkt rechts neben dem  -Symbol ist die Anzahl der Würfel, die die Figur für diese Angriffsart wirft. Der 2. Wert ist das Ergebnis, das sie jeweils mit einem Würfel mindestens erzielen muss, um 1 Treffer zu landen.


 -Angriffe sind Fernkampfangriffe, die ausgeführt werden, wenn eine Figur AP ausgibt, um aus der Entfernung anzugreifen. Diese Angriffe können Feinde in beliebiger Reichweite treffen. Um einen  -Angriff auszuführen, darf die Figur nicht im Nahkampf sein und muss SL zum Ziel haben. Der 1. Wert direkt rechts neben dem  -Symbol ist die Anzahl der Würfel, die die Figur für diese Angriffsart wirft. Der 2. Wert ist das Ergebnis, das sie jeweils mit einem Würfel mindestens erzielen muss, um 1 Treffer zu landen.



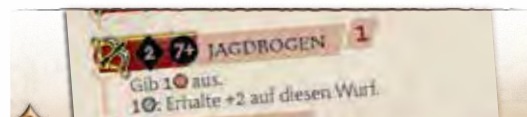
Um einen Angriff auszuführen, muss eine Figur AP ausgeben. Die benötigte Menge an AP steht immer rechts neben dem Angriffsnamen. Die meisten Angriffe können verbessert werden oder neue Eigenschaften erhalten, indem du zusätzlich Münzen ausgibst. Du musst diese Münzen bei jeder Aktion erneut ausgeben, wenn du den Effekt nutzen willst. Jeder Effekt kann nur einmal pro Aktion genutzt werden.






Deine Figur hat 1 Angriff zur Verfügung: ein Nahkampfangriff () namens JEDER HIEB KOSTET 1. Die 1 bedeutet, dass die Figur 1 AP ausgeben muss, um damit anzugreifen. Tut sie das, wirft sie 1 Würfel und muss mindestens eine 6 erzielen, um einen Treffer zu landen. JEDER HIEB KOSTET 1 erlaubt dir außerdem, zusätzlich Münzen auszugeben. Gibst du 1  aus, kann die Figur 1 Würfel mehr werfen. Gibst du noch mal 1  aus, wirft sie insgesamt 2 zusätzliche Würfel. Ein 3. zusätzlicher Würfel würde nochmal 2  kosten und ein 4. zusätzlicher Würfel würde nochmal 3  kosten.

Dieser kostspielige Angriff würde die Figur insgesamt 5 Würfel werfen lassen und 7  kosten. Mit jedem Würfel müsste sie für jeweils 1 Treffer mindestens eine 6 erzielen. Du musst ansagen, ob du zusätzlich Münzen ausgibst, bevor du würfelst. Setz diese Figur mit ihrem 2. AP JEDER HIEB KOSTET 1 noch einmal ein, musst du erneut Münzen ausgeben, um die Effekte nutzen zu können.



Für manche Angriffe **musst** du neben den AP-Kosten auch Münzen bezahlen. Solche Angriffe haben einen Textkasten, der mit „Gib X aus.“ beginnt. X entspricht den Münzen, die du für diesen Angriff ausgeben musst.




Um den  -Angriff dieser Figur auszuführen, muss sie 1 AP ausgeben. Außerdem musst du 1  ausgeben. Du kannst 1  für den zusätzlichen Effekt ausgeben.




FÄHIGKEITEN

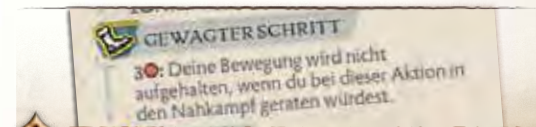
Hat eine Fähigkeit eine andere befreundete oder feindliche Figur zum Ziel, wird diese Figur niemals aktiviert, selbst wenn sie durch die Fähigkeit eine Aktion ausführt.


Wenn eine Fähigkeit mit demselben Namen mehrfach im Spiel ist, kann eine Figur trotzdem nur 1× zur selben Zeit davon profitieren. Auch bei passiven Fähigkeiten mit demselben Namen ( ) wird der Effekt nicht addiert.





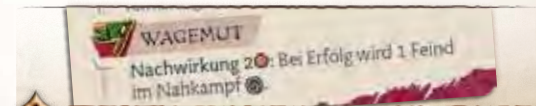
Robert Baratheon ist mit einem Feind im Nahkampf und in Kontakt mit 2 befreundeten Baratheon-Wächtern, die beide die Fähigkeit WÄCHTER DES HIRSCHES haben. Er erhält dennoch nur 1× +1 auf seine  -Würfe, da die Fähigkeit nicht addiert wird.




 -Fähigkeiten sind Fähigkeiten, die eine Figur bei einer Bewegung (siehe S. 16) einsetzen kann, unabhängig davon, ob sie aktiv ist oder nicht. Wenn du eine  -Fähigkeit einsetzt und dafür Münzen bezahlt (falls nötig), musst du das ankündigen, sobald du die Bewegung ankündigst. Diese Fähigkeiten können auch bei Anstürmen eingesetzt werden. Ein Ansturm ist eine  1 + ANGRIFF 1 -Aktion.




Dank GEWAGTER SCHRITT kannst du vor der Bewegung dieser Figur 3  ausgeben, um Feinde zu ignorieren, durch die sie sonst in den Nahkampf geraten würde und ihre Bewegung beenden müsste.



 -Fähigkeiten können immer bei  -Proben eingesetzt werden.







Nachdem Jon Connington eine  -Probe bestanden hat, kannst du durch WAGEMUT 2  ausgeben. Dadurch wird 1 Feind, mit dem er im Nahkampf ist, .





 -Fähigkeiten können bei der Verteidigung eingesetzt werden.


FÜR DEN KÖNIG!
 10: Verteidige 1 Treffer, falls du in Kontakt mit befreundeten oder feindlichen Helden bist.
 40: Erhalte +3 auf diesen Wurf.




Deine Targaryen-Ehrengarde wird im Nahkampf angegriffen. Direkt, nachdem der Angreifer seine Treffer bestimmt hat, setzt die Ehrengarde **FÜR DEN KÖNIG!** ein. Da sie mit keinem Helden im Nahkampf ist, kann sie den 1. Effekt nicht nutzen. Doch wenn du 4  ausgibst, kann sie den 2. Effekt nutzen und für diese Verteidigung +3 auf die Ergebnisse ihres -Wurfs erhalten.






 -Fähigkeiten können immer eingesetzt werden, wenn eine Figur mindestens 1  erleidet und bevor sie getötet werden würde.



ÄLTESTER BRUDER
 40: Aemon legt 1 -Probe ab. Bei Erfolg darf stattdessen 1 befreundete Figur in Kontakt die  erleiden lassen.




Deine Figur kann die Fähigkeit **ÄLTESTER BRUDER** einsetzen, nachdem sie  erlitten hat. Dafür musst du 4  ausgeben. Besteht die Figur eine -Probe, kann sie stattdessen eine befreundete Figur in Kontakt die  erleiden lassen.






 -Fähigkeiten sind Befehle, die nur bestimmten Figuren zur Verfügung stehen. Nur eine aktive Figur kann einen Befehl erteilen. Dabei wird die Figur, die das Ziel der Fähigkeit ist, nicht aktiviert.


TREU UND REBELLISCH
 10: Wähle 1 feindliche Figur in kurzer Reichweite zum Ziel. Sie wird . Dann muss sie eine -Probe ablegen. Bei Misserfolg wird sie .

Wenn diese Figur aktiv ist, kann sie **TREU UND REBELLISCH**  einsetzen, indem sie 1 AP ausgibt. Du musst dann 1  ausgeben, um 1 feindliche Figur in kurzer Reichweite zu deiner Figur  werden zu lassen. Danach muss die feindliche Figur eine -Probe bestehen, sonst wird sie zusätzlich .

 -Fähigkeiten können nur durch bestimmte Auslöser eingesetzt werden, die im Textkasten der Fähigkeit beschrieben werden.  -Fähigkeiten aktivieren weder die Figuren, die sie einsetzen, noch die Figuren, die sie als Ziel haben.


test instead.
DIE MITTEL EINER WITWE
 40: Wenn du für eine befreundete Figur in kurzer Reichweite  ausgibst, legt sie 1 -Probe ab. Bei Erfolg erhältst du 1 .

Diese Figur kann ihre Fähigkeit **DIE MITTEL EINER WITWE** immer dann einsetzen, wenn du für eine befreundete Figur  bezahlt hast. Du musst sofort, nachdem der Effekt, der  gekostet hat, ausgeführt worden ist, ankündigen, dass du diese Fähigkeit einsetzt und 4  bezahlst. Die Aktivierung der anderen Figur wird nicht beendet und diese Figur wird nicht aktiviert. Die andere Figur muss eine -Probe bestehen, damit du 1  erhältst.

 -Fähigkeiten sind passive Fähigkeiten, die immer aktiv sind.

WÄCHTER DES HIRSCHES
 Befreundete Helden in Kontakt erhalten +1 auf ihre -Wurfe.

Durch die passive Fähigkeit **WÄCHTER DES HIRSCHES** dieser Figur erhalten befreundete Helden immer +1 auf ihre -Wurfe, wenn sie in Kontakt mit dieser Figur sind.

Jede **FÄHIGKEIT**  ist eine freie Aktion. Die erste freie Aktion bei der Aktivierung einer Figur kostet keine AP. Für jede weitere freie Aktion, die sie bei dieser Aktivierung ausführen will, muss sie 1 AP ausgeben.

BESONDERE REGELN BEI FÄHIGKEITEN

Viele Fähigkeiten teilen sich Regeln und besondere Begriffe, die im Folgenden beschrieben werden. Sollte eine Karte diesen Regeln widersprechen, hat der Kartentext Vorrang.

+1 FELD



Wenn sich eine Figur durch eine Bewegung um +1 Feld bewegen kann, muss das immer ein Feld sein, dass sie den Regeln entsprechend betreten kann.

NACHWIRKUNG

Manche Fähigkeiten haben einen Nachwirkung-Effekt, der meistens Münzen kostet. Solche Effekte können eingesetzt werden, nachdem gewürfelt wurde und die auslösende Aktion abgeschlossen ist. Das Timing bei Angriffen und Verteidigungsfähigkeiten wird weiter oben erklärt (siehe S. 11).

Nutzt eine aktive Figur einen Nachwirkung-Effekt, zählt das noch zu ihrer Aktivierung. Eine nicht aktive Figur wird aber nicht aktiv, wenn sie einen Nachwirkung-Effekt nutzt.

10: Roll +7 dice.
MEISTERHAFT PARIERT 
 Nachwirkung 10: Der Angreifer erleidet im Nahkampf 1 .

Nachdem diese Figur im Nahkampf angegriffen worden ist, kannst du 1  ausgeben, um die angreifende Figur 1  erleiden zu lassen.

VON ETWAS WEG

Muss sich eine feindliche Figur von etwas wegbewegen, muss sie diese erzwungene Bewegung so weit wie möglich von der auslösenden Figur entfernt beenden. Gibt es aus irgendeinem Grund keine verfügbaren **OFFEN**-Felder, wird die Figur nicht bewegt.

IM NAHKAMPF / NICHT IM NAHKAMPF

Eine Figur in Kontakt mit einer feindlichen Figur (auf benachbarten Feldern und mit SL zueinander) ist im Nahkampf mit dieser Figur. Eine Figur, die nicht in Kontakt mit einer feindlichen Figur ist, ist nicht im Nahkampf.



Diese beiden Figuren sind miteinander im Nahkampf. Sie befinden sich auf 2 benachbarten Feldern und haben SL zueinander.



Dieser Bogenschütze ist nicht im Nahkampf: Die Wache steht zwar auf einem benachbarten Feld, hat aber wegen der Mauer keine SL zum Bogenschützen.

ZU ETWAS HIN

Muss sich eine Figur zu etwas hinbewegen, muss sie diese erzwungene Bewegung über den kürzest möglichen Weg ausführen, um sie in Kontakt mit der auslösenden Figur zu bringen. Dabei muss sie sich eventuell um Hindernisse oder andere Figuren herum bewegen.

AGENDAKARTEN

Es gibt viele Gründe, warum eure Trupps gegeneinander in die Schlacht ziehen. Diese werden durch die Agendakarten dargestellt, die ihr zu Beginn der Schlacht zieht (siehe „Spielablauf“ auf S. 14). Ihr deckt eure Agendakarten erst am Ende der Schlacht auf oder zu dem Zeitpunkt, der auf der Agendakarte steht.

Es gibt in *Song: Tactics* die folgenden 5 unterschiedlichen Agenden:

Mit verdienst du in der Endphase der letzten Runde der Schlacht 2 SP, falls keiner deiner Helden gefangen genommen oder getötet worden ist.

Mit verdienst du sofort 2 SP, wenn du deinen letzten vor deinem Gegenüber aus gibst.

Mit verdienst du in der Endphase der letzten Runde der Schlacht 2 SP, falls du mehr Ziele als dein Gegenüber kontrollierst.

Du kannst einmalig zu Beginn der Aktivierung eines befreundeten Soldaten ausspielen. Dieser Soldat führt dann sofort 1 als seine freie Aktion aus, bevor er seine 1. reguläre Aktion ausführt.

Außerdem verdienst du in der Endphase der letzten Runde der Schlacht 2 SP, falls mindestens 2 deiner Soldaten in beliebigen Aufstellungszonen deines Gegenübers stehen.

Du kannst einmalig zu Beginn der Aktivierung einer befreundeten Figur ausspielen. Diese Figur führt dann sofort **ANGRIFF 1** als ihre freie Aktion aus, bevor sie ihre 1. reguläre Aktion ausführt. Außerdem verdienst du in der Endphase der letzten Runde der Schlacht 2 SP, falls du alle feindlichen Helden und Veteranen getötet hast.

MOTIVATIONSKARTEN

Die unterschiedlichen Charaktere in der Welt von *Das Lied von Eis und Feuer* sind alle von starken Emotionen getrieben: Furcht, Zorn, Rache, Ehre, Liebe usw. Aus diesen Emotionen folgen Ambitionen, Verrat, und Mord. In *Song: Tactics* werden diese persönlichen Ziele der Helden „Motivationen“ genannt. Sie zu erfüllen ist schwierig, aber lohnt sich: Da es nur eine begrenzte Anzahl an Zielen gibt, durch die ihr SP verdient, können die SP durch Motivationen den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage machen. Es ist genauso wichtig, die eigenen Motivationen zu erfüllen, wie euer Gegenüber davon abzuhalten, seine zu erfüllen.

Jeder Held hat 1 eigene Motivationskarte. Motivationen kosten Münzen (meistens nur) und können AP sowie bestimmte Auslöser erfordern. Jede Regel, die für Fähigkeiten mit einem bestimmten Symbol gilt, gilt auch für Motivationen mit diesem Symbol.

Zu Beginn der Schlacht legst du die Motivationskarten auf ihrer „lebendig“-Seite (mit dem -Symbol) aus und kannst nur die Effekte dieser Seite nutzen, um SP zu verdienen. Sobald ein Held getötet wird, drehst du seine Motivationskarte auf die „tot“-Seite (mit dem -Symbol). Ab jetzt kannst du nur noch die Effekte dieser Seite nutzen, um SP zu verdienen, auch wenn der Held aus dem Spiel entfernt worden ist.



„lebendig“-Seite



„tot“-Seite

Sind alle Bedingungen eines Motivationseffekts erfüllt und hast du die entsprechenden bezahlt, verdienst du die angegebenen SP. Im Gegensatz zu den SP, die du erst in der Endphase verdienst, verdienst du SP durch Motivationen sofort.



Roberts Motivation ist eine -Fähigkeit, sie kann also nur durch bestimmte Auslöser eingesetzt werden: Wenn er einen feindlichen Veteranen tötet, darfst du 1 für 1 SP ausgeben. Wenn er einen feindlichen Helden tötet, darfst du 2 für 3 SP ausgeben. Das kannst du immer wieder tun, solange du noch hast und Robert einen Feind tötet.



Beispiel: Auch Roberts Motivation auf der „tot“-Seite ist eine -Fähigkeit. Sie kann eingesetzt werden, obwohl Robert getötet worden ist.

ZIELKARTEN

Wer in *Song: Tactics* ein Ziel kontrolliert, erhält dadurch taktische und situationsabhängige Vorteile, die durch die 10 Zielkarten dargestellt werden. Nachdem ihr euch für ein Szenario entschieden und entsprechend alle Geländeelemente und Spielelemente aufgebaut habt, zieht ihr die Zielkarten und legt sie aus (siehe S. 15). Eine Figur, die ein Ziel kontrolliert, kann bei ihrer Aktivierung die Aktion ausführen, die auf der passenden Zielkarte aufgeführt ist.

TRUPP ZUSAMMENSTELLEN

Alle Figuren eines Trupps müssen zur selben Fraktion gehören, also das gleiche Wappen auf ihren Figurenkarten zeigen. Manche Figuren derselben Fraktion haben unterschiedliche Loyalitäten. Auf ihren Figurenkarten ist dasselbe Wappen abgebildet, das aber mit einem Siegel markiert ist. Figuren derselben Fraktion, die unterschiedliche Siegel haben, können niemals Teil desselben Trupps sein.

NEUTRALE FIGUREN



Du kannst deinen Trupp komplett aus neutralen Figuren zusammenstellen oder sie in den Trupp einer anderen Fraktion aufnehmen. Du kannst bis zu 1 neutralen Helden, 1 neutralen Veteranen und 1 neutralen Soldaten in den Trupp einer anderen Fraktion aufnehmen.

Um eine Figur in deinen Trupp aufzunehmen, musst du immer Münzen bezahlen. Die Münzkosten einer Figur stehen oben links auf ihrer Figurenkarte. Jedes Szenario gibt vor, wie viele Münzen ihr jeweils ausgeben dürft, um eure Trupps zusammenzustellen. Du darfst höchstens so viele Figuren in deinen Trupp aufnehmen, wie du vor der Zusammenstellung Kupfersterne besitzt.

Das Szenario gibt eine Truppsgröße von 2 – 4 – 12 vor. Du darfst also nicht mehr als 12 Figuren in deinen Trupp aufnehmen.

Es gibt 3 unterschiedliche Truppsgrößen:

- 2 – 4 – 12 pro Person: Eine kurze Partie mit einem entsprechend kleinen Schlachtfeld.
- 3 – 6 – 18 pro Person: Eine Standardpartie, für die ihr einen mittelgroßen Tisch benötigt.
- 4 – 8 – 24 pro Person: Eine lange Partie, die über mehrere Stunden geht.

Um deinen Trupp zusammenzustellen, musst du alle Münzkosten der Figuren, mit denen du spielen willst, zusammenzählen. Du darfst dabei nicht über die Szenariobegrenzung kommen. Außerdem kannst du für 1 oder mehrere Ausrüstungskarten ausgeben. Du musst sie sofort einer bestimmten Figur zuweisen.

Du musst beim Zusammenstellen deines Trupps so viele und wie möglich ausgeben und kannst die Münzen nicht gegeneinander austauschen. Du kannst die für Soldaten oder Ausrüstung ausgeben, solange du nicht über die Szenariobegrenzung kommst.

Nimm dir am Anfang alle aufgezählten Münzen. Nimmst du eine Figur in deinen Trupp auf, entfernst du die entsprechenden Münzen. So weißt du immer, wie viele Münzen du noch übrig hast und vergisst nicht, welche zu nutzen. Lege die gezahlten Münzen separat in deiner Nähe ab – du brauchst sie noch während der Schlacht.



Der berittene Robert kostet laut seiner Figurenkarte 3 und 1. Da er Golddrachen kostet, ist er ein Held. In einer Standardpartie mit einer Truppsgröße von 3 – 6 – 18 hättest du noch 0, 5 und 18 für den Rest deines Trupps übrig, wenn du ihn in deinen Trupp aufnehmen würdest. Da der berittene Robert 3 und 1 kostet, kann er niemals in einer kurzen Partie in den Trupp aufgenommen werden, da ihr dort jeweils nur 2 zur Verfügung habt.



Der nicht berittene Robert kostet nur 2. Du könntest ihn also selbst in einer kurzen Partie in deinen Trupp aufnehmen, hättest dann aber kein mehr für andere Helden übrig.

SPIELABLAUF

Nachdem ihr eure Trupps zusammengestellt habt, kann das Spiel beginnen. Stellt eure Figuren mitsamt ihrer Ausrüstung (falls vorhanden) jeweils vor euch und nehmt euch die Münzen, die das Szenario vorgibt. Auch wenn du nicht alle Münzen beim Zusammenstellen deines Trupps ausgegeben hast, hast du für die Schlacht alle Münzen zur Verfügung, die das Szenario vorgibt.

Werft jeweils 1. Hast du das höhere Ergebnis erzielt (würfelt bei Gleichstand nochmal), wähle 1 der folgenden Optionen:

- Wähle eine der Aufstellungszonen für deinen Trupp. Dein Gegenüber muss die andere Aufstellungszone verwenden, darf aber entscheiden, wer von euch den Startmarker bekommt.
- Wähle, wer von euch den Startmarker bekommt. Dein Gegenüber wählt eine der Aufstellungszonen für seinen Trupp. Du musst also die andere Aufstellungszone verwenden.

Hast du den Startmarker, mische die Zielkarten verdeckt. Dein Gegenüber wählt zufällig ein Ziel auf dem Schlachtfeld, zieht die oberste Zielkarte und legt sie neben das gewählte Ziel. Wiederholt das so lange, bis neben allen Zielen 1 Zielkarte liegt.

Mischt dann eure 5 Agendakarten verdeckt und zieht jeweils 2 davon. Wählt jeweils 1 davon und legt die andere zurück zu den übrigen Karten. Die gewählte Karte ist die geheime Agenda.

Hast du den Startmarker, stellst du zuerst deine Figuren in deiner Aufstellungszone auf. Danach stellt dein Gegenüber seine Figuren in der anderen Aufstellungszone auf. Der Szenarioaufbau gibt mithilfe von goldenen und silbernen Linien die jeweilige Aufstellungszone an. Je nach Szenario kann eine Aufstellungszone auf mehrere Bereiche des Schlachtfelds verteilt sein. Solange die Umrandungen der Bereiche die gleiche Farbe haben, kannst du deine Figuren dort aufstellen.

Du musst zuerst deine Helden, dann deine Veteranen und zum Schluss deine Soldaten aufstellen. Dabei musst du so viele Felder deiner Aufstellungszone wie möglich belegen. Hat deine Aufstellungszone nicht genug Platz, musst du die übrigen Figuren im Laufe der 1. Runde aufstellen.

Du kannst eine Figur, die du nicht vorher aufgestellt hast, in der 1. Runde als Aktivierung irgendwo in deiner Aufstellungszone aufstellen. Du bezahlst dafür wie üblich 1 ●, die Figur gilt für diese Runde als aktiviert und sie kann keine Aktionen ausführen. Stellst du eine Figur vor Ende der 1. Runde nicht auf, wird sie getötet. Die Sonderregeln mancher Szenarien können etwas anderes besagen.

Hast du den Startmarker, setzt du, nachdem ihr alle Figuren aufgestellt habt (oder eure Aufstellungszone voll sind), alle deine Fähigkeiten ein, die **Zu Beginn der Schlacht** ausgelöst werden. Danach setzt dein Gegenüber seine entsprechenden Fähigkeiten ein. Fähigkeiten von Figuren, die nicht auf dem Schlachtfeld sind, könnt ihr nicht einsetzen. Anschließend beginnt die 1. Spielrunde.

◆ SPIELRUNDE ◆

Hast du den Startmarker, musst du zu Beginn der Runde den 1. Zug ausführen:

1. Aktiviere 1 Figur (oder passe, falls möglich; siehe rechts) und schließe ihre Aktivierung ab.
2. Dann führt dein Gegenüber 1 Zug aus, aktiviert 1 Figur und schließt ihre Aktivierung ab.
3. Du bist wieder am Zug. Aktiviere 1 Figur, die du noch nicht aktiviert hast.
4. Macht so lange weiter, bis ihr alle eure Figuren aktiviert habt. Wie bereits oben erwähnt, kann jede Figur nur 1× pro Runde aktiviert werden.
5. Nachdem ihr alle Figuren aktiviert habt, die ihr aktivieren konntet, ist die Runde vorbei und die Endphase beginnt. Gib den Startmarker an dein Gegenüber.
6. Die nächste Runde beginnt. Die Rundenanzahl wird durch das Szenario festgelegt.

Die Runde ist für dich vorbei, wenn du keine ● mehr hast, selbst wenn du noch aktivierbare Figuren hast. Dein Gegenüber kann dann seine übrigen Figuren nacheinander aktivieren, bis ihm die aktivierbaren Figuren oder die ● ausgehen. Andersherum ist die Runde für dich auch vorbei, wenn du keine aktivierbaren Figuren mehr hast, selbst wenn du noch ● hast. Auch in dem Fall kann dein Gegenüber noch so lange wie möglich nacheinander seine Figuren aktivieren.

◆ EINE FIGUR AKTIVIEREN ◆

In deinem Zug musst du 1 Figur aktivieren, falls du noch ● und Figuren übrig hast, die du in dieser Runde noch nicht aktiviert hast. Um eine Figur zu aktivieren, musst du 1 ● ausgeben, den du neben die Figur legst, um anzuzeigen, dass du sie in dieser Runde bereits aktiviert hast. Du bekommst diesen ● erst zu Beginn der nächsten Runde wieder.

Wird eine Figur aktiviert, hat sie 2 Aktionspunkte (AP) zur Verfügung. Diese kann die Figur frei für die untenstehenden Aktionen ausgeben. Außerdem kann sie eventuell durch ein Ziel, das sie kontrolliert, eine besondere Aktion ausführen. Jede Aktion hat einen Namen und eine Zahl daneben.

Die Zahl gibt die Menge an AP an, die die Figur ausgeben muss, um diese Aktion auszuführen. Eine Figur kann so lange Aktionen ausführen, wie sie AP oder freie Aktionen übrig hat.

Robert Baratheon kämpft gegen eine TARGARYEN-EHRENGARDE. Bei seiner Aktivierung gibt er für seine 1. Aktion 1 AP für einen Angriff aus, was die Ehrengarde tötet. Robert ist jetzt nicht mehr im Nahkampf, kann vorpreschen und seinen 2. AP nutzen.

Wenn du weniger aktivierbare Figuren als dein Gegenüber hast, kannst du passen, um dir Zeit zu verschaffen. Dafür musst du 2 ● ausgeben. Dein Gegenüber ist wieder am Zug und kann selbst nicht passen.

Du kannst mehrfach pro Runde passen, solange du jedes Mal genug ● und weniger aktivierbare Figuren als dein Gegenüber hast.

Du kannst eine bereits aktivierte Figur kein 2. Mal in dieser Runde aktivieren. Das geht erst wieder in der nächsten Runde.

Durch manche Effekte kann eine Figur 1 AP verlieren oder einen 3. AP erhalten. Es gilt aber immer:

- Eine Figur kann niemals mehr als 3 AP pro Aktivierung ausgeben.
- Eine Figur kann niemals mehr als 2 AP + 1 freie AKTION 0 pro Aktivierung ausgeben.
- Eine Figur hat immer mindestens 1 AP, selbst wenn ihre AP eigentlich auf 0 reduziert werden würden.





DIE ENDPHASE

Wenn ihr beide keine Figuren mehr aktivieren könnt, endet die Runde. Führt dann die Endphase aus:

- Du darfst Effekte nutzen, die am Ende der Runde ausgelöst werden.
- Für jede deiner Figuren, die ein Ziel kontrolliert, verdienst du 1 SP.
- Wer die meisten hat, verdient 1 SP.
- Manche besonderen Szenarioregeln gewähren jetzt zusätzlich SP.
- Spieleffekte, die bis zum Ende der Runde anhalten, werden jetzt entfernt.
- Überprüft, ob die Schlacht endet. Falls ja, dürft ihr jetzt Effekte nutzen, die am Ende der Schlacht ausgelöst werden.

Die Schlacht endet in folgenden Fällen:

- Ihr habt die Endphase der Runde ausgeführt, die laut dem Szenario die letzte Runde ist.
- Eine besondere Szenarioregel besagt, dass ihr das Ende der Schlacht erreicht habt.
- Eine besondere Szenarioregel besagt, dass 1 Seite gewonnen hat.

Die Siegbedingungen sind in jedem Szenario anders. Falls es keine speziellen Siegbedingungen sind, vergleicht alle SP die ihr jeweils durch Ziele, Motivationen, Agendakarten usw. erhalten habt. Wer die meisten SP hat, gewinnt.

Ist die Schlacht noch nicht zu Ende ...

- ... erhältst du alle ausgegebenen zurück, die du ausgegeben hast, ...
- ... gibst den Startmarker an dein Gegenüber oder erhältst ihn von deinem Gegenüber ...
- ... und eine neue Runde beginnt.

Hast du keine Figuren mehr, endet die Schlacht sofort. Dein Gegenüber verdient 2 SP für jede Runde, die ihr normalerweise noch spielen würdet, inklusive der aktuellen. Gibst du auf, hast du automatisch verloren und verdienst gar keine SP. Dein Gegenüber verdient 3 SP für jede übrige Runde, inklusive der aktuellen.

DIE AKTIONEN

BEWEGUNG ¹

Führt eine Figur eine Bewegung aus, darf sie sich um bis zu 3 **OFFENE**, unbelegte Felder in jede Richtung bewegen. Sie kann sich durch befreundete Figuren hindurchbewegen, aber die Bewegung nie auf einem belegten Feld beenden. Die Figur muss nicht alle verfügbaren Bewegungspunkte nutzen.

Betritt eine Figur bei ihrer Bewegung ein Feld, durch das sie in einen Nahkampf gerät, beendet sie ihre Bewegung sofort auf diesem Feld.

Betritt eine Figur ein Feld mit einem Geländeeffekt, wird dieser sofort ausgelöst, auch wenn die Bewegung noch nicht beendet ist.

Ist eine Figur im Nahkampf, kann sie sich mit einer Bewegung nur um insgesamt 1 Feld bewegen. Wenn sie dadurch nicht mehr im Nahkampf ist, darf sie als nächste Aktion eine 2. Bewegung nach den üblichen Bewegungsregeln ausführen (falls möglich).

Eine Figur kann sich nicht diagonal zwischen 2 Feldern hindurchbewegen, die Bewegung blockieren.



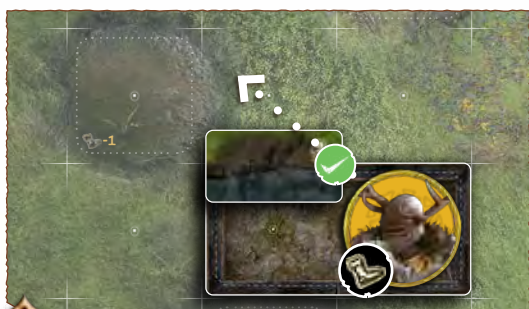
Diese Targaryen-Ehrengarde kann sich nicht durch die beiden Felsen hindurchbewegen. Ihre Felder sind **BLOCKIERT** und blockieren die SL und Bewegung.

Eine Figur kann sich diagonal durch 2 Felder hindurchbewegen, wenn nur 1 davon **BLOCKIERT** und das andere **OFFEN** ist. Immer wenn sich eine Figur diagonal bewegt, muss sie 1 der 2 Felder wählen und dessen Geländeeffekte auslösen.



Diese Targaryen-Ehrengarde kann sich trotz des Felsen diagonal bewegen, wenn sie stattdessen den Effekt des Feuerfelds (das OFFEN ist) auslöst. Tut sie das, erleidet sie 1 durch das Feuer.

Diagonale Bewegungen durch Mauern funktionieren gleich. Das Mauerfeld ist **BLOCKIERT**, aber wenn das andere Feld entlang der Diagonale nicht **BLOCKIERT** ist, kann sich eine Figur diagonal durch die Felder bewegen.

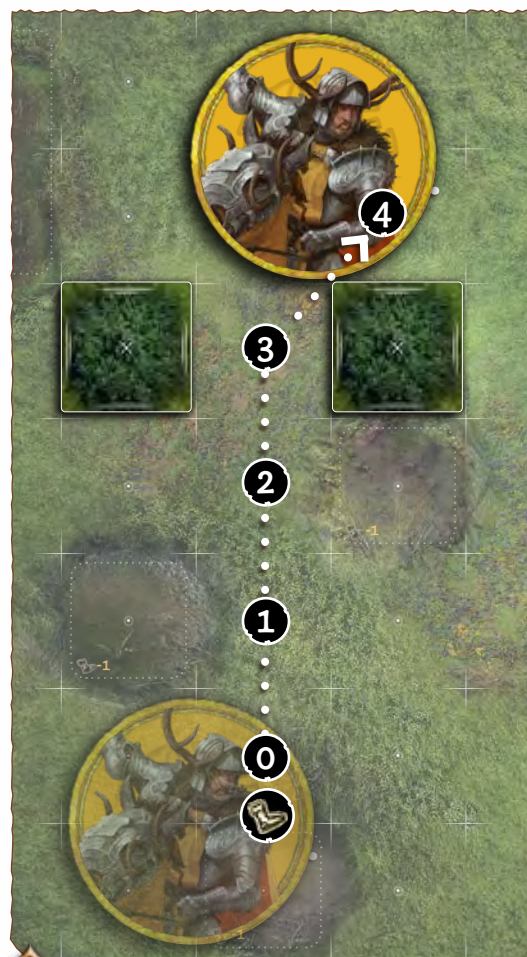


*Die gestrichelten Linien zeigen Mauern an, die die SL blockieren und durch die sich Figuren nicht bewegen können, weil sie als **BLOCKIERT** gelten. Robert kann sich trotz der Mauer vor ihm diagonal durch den Ausgang bewegen, da das Feld links von ihm OFFEN ist.*

BEWEGUNG VON GROßEN FIGUREN

Bewegst du eine große Figur, wählst du 1 der 4 Felder, die sie belegt, und bewegst sie von dort um bis zu 3 Felder. Am Zielfeld angekommen kannst du die große Figur drehen, wie du möchtest, solange sie auf dem Zielfeld stehen bleibt und alle 4 Felder unbesetzt sind.

Große Figuren geraten bei Bewegungen niemals in einen Nahkampf.



*Du führst mit deinem berittenen Robert eine Bewegung aus. Dank seiner passiven Fähigkeit **REBELLENKÖNIG** kann er sich bei Bewegungen um 1 zusätzliches Feld bewegen (insgesamt also um bis zu 4 Felder). Obwohl er eine große Figur ist, kann er sich durch die 2 Bäume bewegen. Du wählst 1 der 4 Felder, die er belegt, und bewegst ihn von dort aus um 4 Felder. Auf dem Zielfeld kannst du ihn drehen, wie du möchtest, solange alle 4 Felder frei sind.*

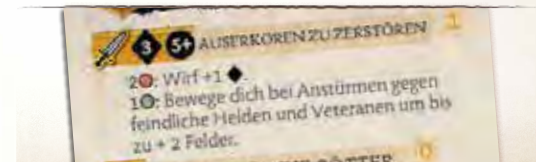
Der Weg des gewählten Felds (und nicht die 3 anderen Felder) bestimmt, ob Geländeeffekte ausgelöst werden.

Führt das gewählte Feld über einen Fluss, erleidet die Figur einen negativen Bewegungseffekt. Führt das gewählte Feld nicht über ein Feuer, andere Felder der Figur aber schon, erleidet die Figur keine

ANGRIFF

Um einen Angriff ausführen zu können, muss eine Figur mindestens über 1 Angriffsart verfügen. Wenn sie keine - und/oder -Fähigkeit hat, kann sie nicht angreifen. Rechts neben dem Namen eines Angriffs stehen die AP-Kosten für diese Aktion.

Rechts neben dem Symbol der Angriffsart eines Angriffs stehen 2 Werte:



- Der 1. Wert gibt an, wie viele die Figur beim Angriff wirft.
- Der 2. Wert gibt den Trefferwert an: Jeder Würfel, der mindestens diesen Wert erreicht, ist 1 Treffer.

Manche Angriffe kosten Münzen. Achte vor einem Angriff also immer darauf, dass du genug Münzen hast. Bei vielen Angriffen kannst du z. B. die Würfelanzahl oder den Trefferwert modifizieren, indem du Münzen aus gibst.

Eine Figur kann ihren -Angriff nur gegen einen Feind ausführen, mit dem sie im Nahkampf ist. Die 2 Figuren müssen also auf benachbarten Feldern stehen und SL zueinander haben.

Eine Figur kann ihren -Angriff gegen Feinde in beliebiger Reichweite ausführen, solange sie nicht im Nahkampf ist und SL zu ihrem Ziel hat.

ABLAUF EINES ANGRIFFS:

1. Die angreifende Figur wählt 1 ihrer Angriffe aus, falls sie mehrere hat.
2. Der Angreifer kündigt an, ob er Münzen ausgibt, um den Angriff zu modifizieren (falls möglich).
3. Der Angreifer wählt 1 Zielfigur und wirft so viele Würfel, wie der Angriff angibt, plus alle Würfel, die durch Fähigkeiten hinzugefügt werden. Jeder **◆**, dessen Ergebnis mindestens so hoch ist wie der Trefferwert des Angriffs, ist ein Treffer.
4. Der Verteidiger kündigt an, ob er eine Fähigkeit verwendet, die seinen **♣**-Wert modifiziert, und gibt die entsprechenden Münzen aus, wenn nötig.
5. Der Verteidiger wirft so viele Verteidigungswürfel, wie Angriffswürfel getroffen haben. Jeder **◆**, dessen Ergebnis mindestens so hoch ist wie der (modifizierte) **♣**-Wert, verteidigt 1 Treffer.
6. Für jeden unverteidigten Treffer erleidet der Verteidiger 1 **♠**.
7. Hat der Angriff einen Nachwirkung-Effekt, kann der Angreifer ihn jetzt einsetzen, indem er die Münzkosten bezahlt, falls nötig.
8. Hat der Verteidiger eine **♣**-Fähigkeit mit einem Nachwirkung-Effekt, kann er sie jetzt einsetzen, indem er die Münzkosten bezahlt, falls nötig.
9. Hat ein Soldat so viele **♠** erlitten, wie sein Gesundheitswert angibt, wird er getötet und vom Schlachtfeld entfernt. Veteranen und Helden, die bei einem Nahkampfangriff alle **♠** erlitten haben, können entweder getötet oder gefangen genommen werden. In beiden Fällen werden sie vom Schlachtfeld entfernt (siehe „Gefangene Veteranen und Helden“ auf S. 19).

Alle eventuellen **♣** und **♠** auf der Figur werden für den Rest der Schlacht aus dem Spiel entfernt, alle **♠** für den Rest der Runde.

10. War dieser Angriff ein Nahkampfangriff und ist der Angreifer nicht mehr im Nahkampf, nachdem er damit die feindliche Figur getötet hat, kann er vorpreschen. Dabei bewegt er sich um 1 Feld auf ein Feld, das von der getöteten Figur besetzt war. Eine große Figur darf sich nach dem Vorpreschen noch drehen, falls möglich.

Jede natürliche 10 beim Angriffswurf verursacht 1 zusätzlichen Treffer.
Jede natürliche 10 beim Verteidigungswurf verteidigt unabhängig von allen Modifikationen 1 Treffer.



Du aktivierst deine Stark-Figur (1 **♠**) und kündigst einen Angriff gegen eine Lennister-Figur an. Du weißt, dass der Feind ein mächtiger Gegner ist, und willst den möglichen Schaden deiner Figur maximieren. Du gibst daher 7 weitere **♠** aus, um durch **JEDER HIEB KOSTET** so viele **◆** wie möglich zu werfen. Deine Figur wirft normalerweise 1 Angriffswürfel, fügt aber durch die Fähigkeit 4 weitere hinzu, um insgesamt 5 **◆** zu werfen. Ihr Trefferwert beträgt 6+ und sie erzielt folgende Ergebnisse: 6, 5, 7, 3 und 9. Die 5 und die 3 treffen nicht, aber die 6, 7 und 9 verursachen insgesamt 3 Treffer. Der **♣**-Wert der Lennister-Figur beträgt beachtliche 6+ und sie muss 3 **◆** werfen – 1 pro Treffer. Sie erzielt eine 7, 6 und 5 und verteidigt somit mit der 7 und 6 insgesamt 2 Treffer. Durch den übrigen Treffer erleidet sie 1 **♠**. Da sie verteidigt hat, kann sie ihre **♣**-Fähigkeit **MEISTERHAFT PARIERT** mit einem Nachwirkung-Effekt einsetzen. Dein Gegenüber gibt 1 **♠** aus und fügt deiner Stark-Figur 1 **♠** zu.

ANSTURM 2

Ein Ansturm ist eine Kombination aus einer **♣** 1- und **ANGRIFF** 1-Aktion, in dieser Reihenfolge. Um einen Ansturm ausführen zu können, darf die Figur nicht im Nahkampf sein und muss SL zum Ziel haben.

Die anstürmende Figur muss 1 **♣** 1-Aktion zum Ziel hin ausführen. Ist sie dann mit dem Ziel im Nahkampf, muss sie 1 **ANGRIFF** 1-Aktion mit einem **♣**-Angriff gegen das Ziel ausführen. Bei diesem Angriff wirft sie +1 **◆**, da sie vom Schwung der Bewegung profitiert.

ABLAUF EINES ANSTURMS:

1. Du kündigst in deinem Zug an, dass du einen Ansturm ausführst.
2. Kündige gleichzeitig die Bewegung und den Angriff an.
3. Kündige an, ob du für die Bewegung oder den Angriff Münzen ausgibst oder eine Fähigkeit einsetzt.
4. Gib alle benötigten Münzen aus.
5. Wähle eine Zielfigur und führt dann nacheinander die 2 Aktionen des Ansturms aus.

Manche Angriffsfähigkeiten können nur eingesetzt werden, wenn die Figur einen Ansturm ausführt.

GELÄNDE-ANSTURM 2

Manche Geländeelemente wie Türen und Fenster können allein durch die Wucht einer anstürmenden Figur zerstört werden. Im Gegensatz zum normalen Ansturm muss einer Figur für einen Gelände-Ansturm kein **♣**-Angriff zur Verfügung stehen. Wenn bei einem Gelände ein Gelände-Ansturm möglich ist, stehen neben seiner Beschreibung 2 Werte: Die Anzahl der Würfel, die geworfen wird, und das Ergebnis, das mindestens erzielt werden muss, um das Gelände erfolgreich zu zerstören:



Ein Gelände-Ansturm ist eine Kombination aus einer **♣** 1- und **SPEZIALANGRIFF** 1-Aktion, in dieser Reihenfolge. Um einen Gelände-Ansturm ausführen zu können, darf die Figur nicht im Nahkampf sein und muss SL zum Zielgelände haben.

Die anstürmende Figur muss 1 **♣** 1-Aktion zum Ziel hin ausführen. Ist sie dann mit dem Ziel in Kontakt, muss sie für die **SPEZIALANGRIFF** 1-Aktion würfeln. Die erste Zahl bei der Geländebeschreibung gibt an, wie viele Würfel die anstürmende Figur wirft. Wenn die Figur mit mindestens 1 der Würfel den zweiten Wert erreicht, war der Gelände-Ansturm erfolgreich. Das Gelände wird zerstört und umgedreht. Außerdem kann die anstürmende Figur um 1 Feld auf das Feld des Geländes vorpreschen.

Wenn eine Fähigkeit einer Figur eine Aktion gewährt, wird diese Figur nicht aktiviert. Die Aktion muss sofort ausgeführt werden.

WEISE WORTE
1 befreundeter Held oder Veteran in kurzer Reichweite darf 1 **W**-Probe ablegen. Bei Erfolg darf sie 1 **AKTION** ausführen.

*Jon Arryn setzt seinen Befehl **WEISE WORTE** 0 ein und wählt Robert Baratheon als befreundete Figur. Robert besteht die **W**-Probe und er darf sofort 1 **AKTION** 1 ausführen. Tut er das nicht sofort, verfällt die Aktion. Robert darf diese Aktion auch ausführen, wenn er in dieser Runde bereits aktiviert wurde. Er wird durch das Ausführen der Aktion nicht aktiviert.*

Wenn eine feindliche Fähigkeit eine deiner Figuren dazu zwingt, eine Aktion auszuführen, behältst du die Kontrolle über die Figur: Du entscheidest, wie sie sich bewegt und würfelst, falls nötig.

FÄHIGKEIT 0, 1 oder 2

Für manche Fähigkeiten muss eine Figur AP ausgeben. Solche Fähigkeiten werden wie folgt geschrieben: „**FÄHIGKEITSNAME** X“, wobei X die Menge der AP ist, die die Figur ausgeben muss, um sie einzusetzen.

INTERAKTION 0, 1 oder 2

Eine Figur in Kontakt mit einem Spielelement kann als Aktion möglicherweise damit interagieren. Spielelemente, mit denen Figuren interagieren können, sind mit **!** oder **?** markiert. Das ist immer ein Verweis auf die Sonderregeln des Spielelements, die in der Spielanleitung stehen. Wichtig: Du musst mit einem **!** interagieren und darfst entscheiden, ob du mit einem **?** interagierst. Für manche Interaktionen muss eine Figur AP ausgeben.

WARTEN 1

Manchmal muss 1 Figur an einem Ort verweilen, z. B. um ein Ziel zu verteidigen oder sich versteckt zu halten. Dafür kann die Warten-Aktion ausgeführt werden: Die Figur gibt nur 1 AP aus und macht sonst nichts.

GEFANGENE VETERANEN UND HELDEN

Würde ein Angreifer einen Veteranen oder Helden durch einen Nahkampfangriff töten, kann er sich entscheiden, die Figur stattdessen gefangen zu nehmen. Die gefangene Figur überlebt mit 1 übrigen **W**, aber wird vom Schlachtfeld entfernt. Sie verliert alle Fähigkeiten und kann nicht aktiviert werden. Ein gefangener Held kann seine Motivation nicht erfüllen. Lege einen **W**-Marker neben deine Figur, wenn sie einen Veteranen oder Helden gefangen genommen hat. Jede Figur kann nur 1 **W** gleichzeitig haben.

Wird eine deiner Figuren mit 1 **W** getötet, stellst du die gefangene Figur auf das Feld deiner Figur, bevor der Angreifer vortreten kann. Die befreite Figur kommt unaktiviert und mit 1 übrigen **W** ins Spiel zurück. Wer in der Endphase die meisten Figuren gefangen hält, verdient 1 SP. Große Figuren können nicht gefangen genommen werden.


SZENARIOS UND AUFBAU DES SCHLACHTFELDS

Jetzt seid ihr endlich so weit, das Tutorial-Szenario zu spielen. Nehmt euch das aufgeführte Spielmaterial. Das Szenario gibt an, wie viele Münzen ihr für das Zusammenstellen der Trupps erhaltet. Habt ihr eure Trupps zusammengestellt, platziert ihr alle Kartenteile und Spielelemente (Türen, Ziele, Beutemarker usw.), wie sie auf der Abbildung des Szenarios angegeben sind.

Mögen nun Würfel und Köpfe rollen – viel Spaß!



AUSRÜSTUNG



2

BLENDPULVER

1x pro Schlacht: Wirf diesen Marker ab, bevor eine feindliche Figur im Nahkampf würfelt. Du darfst das Ergebnis 1 Würfels auf eine 1 ändern.



2

HEILIGE IKONE

Diese Figur kann nicht  werden.


Einzigartig – 1 pro Trupp



2


MAKELLOSE STIEFEL

Nur für Infanterie. Diese Figur erhält +1 auf alle Bewegungen.




2

BURGGESCHMIEDETER STAHL

Diese Figur erhält +1 auf ihre -Würfe.

Einzigartig – 1 pro Trupp



1

GLÜCKSBINGER

1x pro Schlacht: Wirf diesen Marker ab, bevor du für diese Figur würfelst. Du darfst das Ergebnis 1 Würfels auf eine 10 ändern.




2

GIFTPHIOLE


1x pro Schlacht: Wirf diesen Marker ab, falls diese Figur gefangen genommen werden würde. Sie wird stattdessen getötet.


Einzigartig – 1 pro Trupp



1


METFLASCHE

Diese Figur erhält +2 auf ihre -Würfe.




1

MOHNBLUMENSAFT


Diese Figur kann nicht  werden.


Einzigartig – 1 pro Trupp



1


PFEILSPITZEN AUS STAHL


Diese Figur erhält +1 auf alle Angriffswürfe ihrer -Angriffe.



1

FAMILIENRÜSTUNG

Diese Figur erhält +1 auf ihre -Würfe.



1

GLASKERZE

Nur für Infanterie. Diese Figur hat zu allen anderen Figuren SL.

Einzigartig – 1 pro Trupp




2

VALYRISCHER STAHL


Diese Figur erhält +1 auf alle Angriffswürfe ihrer -Angriffe.

Einzigartig – 1 pro Trupp



2

HEILBALSAM

1x pro Schlacht: Wirf diesen Marker als freie Aktion ab, sobald diese Figur aktiviert wird. Sie regeneriert 2 .

Einzigartig – 1 pro Trupp




2

OBSIDIANDOLCH


1x pro Schlacht: Wirf diesen Marker ab, bevor diese Figur für einen -Angriff würfelt. Fügt dieser Angriff mindestens 1 Wunde zu, wird der Verteidiger sofort getötet, unabhängig von seinen übrigen Wunden. Er kann nicht gefangen genommen werden.

Einzigartig – 1 pro Trupp



1

FAMILIENWAFFE

Diese Figur erhält +1 auf alle Angriffswürfe ihrer -Angriffe.



GELÄNDE

ANHÖHE



Figuren auf Anhöhen erhalten +2 auf ihre Angriffswürfe gegen feindliche Figuren, die nicht auf Anhöhen sind.

HOLZTÜR



ÖFFNEN / 1

Drehe diesen Marker um.

OFFENE HOLZTÜR



SCHLIESSEN / 1

Drehe diesen Marker um.

GROSSER LEICHENBERG

SO VIELE TOTE / 0

Lege 1 -Probe ab. Bei Bestehen zählen für diese Figur bis zum Ende ihres Zugs alle **AUFRICHTEN**-Felder dieses Leichenbergs als **OFFEN**.

LAUBHAUFEN



Eine Figur, die dieses Feld betritt, muss diesen Marker umdrehen. Ist es ein Pfahl-Graben, erleidet sie 1 .

PFAHL-GRABEN



Eine Figur, die dieses Feld betritt, erleidet 1 Treffer. Große Figuren erleiden 2 Treffer.

