

# DIE SCHLACHTEN VON WESTEROS

EIN **BATTLELORE™** SPIEL



WÄCHTER DES  
WESTENS

SPIELREGEL UND  
SCHLACHTSZENARIEN

# WÄCHTER DES WESTENS

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

## SPIELMATERIAL

- Diese Spielanleitung mit Schlachtszenarien
- 32 Plastikfiguren, bestehend aus:
  - » 9 x Pikeniere des Hauses Brax (rot)
  - » 12 x Miliz der Westlande (rot)
  - » 8 x Clegane-Armbrustschützen (rot)
  - » 3 besonderen Kommandeuren von Lannister (dunkelgrau)
- 32 grüne Figurensockel, bestehend aus:
  - » 22 quadratischen Sockeln
  - » 10 rechteckigen Sockeln
- 8 braune Fahnenstangen
- 32 Karten, bestehend aus:
  - » 3 Kommandeurkarten
  - » 15 Kommandokarten
  - » 3 Einheiten-Übersichten
  - » 1 Scharmützel-Übersicht
  - » 6 Scharmützel-Aufbaukarten
  - » 4 Initiativkarten
- 7 Spielplanauflagen
- 3 Kommandeurscheiben
- 9 Banner (je drei in grün, blau und rot)
- 6 Katapultmarker (je zwei in grün, blau und rot)

## VERWENDUNG DIESER ERWEITERUNG

Die Schlachtszenarien geben an, wann das in dieser Erweiterung enthaltene Spielmaterial verwendet wird. Das Spielmaterial wird genauso eingesetzt, wie die entsprechenden Gegenstücke aus dem **SvW**-Basisspiel. Die einzige Ausnahme sind die Initiativkarten, die bei den Schlachten und Scharmützeln optional eingesetzt werden können.

# NEUE KOMMANDEURE

Um dem Spieler noch mehr taktische Optionen bieten zu können, enthält die Erweiterung drei neue, dem Haus Lannister loyale, Kommandeure. Für jeden dieser Kommandeure liegt dieser Box eine neue Kommandeurkarte bei.

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

## Tyrion Lannister



Tyrion Lannister, der Bruder von Jaime Lannister, ist der Schandfleck, der das fast perfekte Ansehen des Hauses Lannister beschmutzt. Der als der „Gnom“ bekannte Tyrion ist ein grotesk aussehender Zwerg, der gelernt hat, auf Schläue statt brutale Kraft zu setzen.

**Fähigkeit der Einheit:** Wenn Tyrions Einheit eine gegnerische Einheit eliminiert, kann der Spieler, der Tyrion kontrolliert, entscheiden, ob sein Gegner in der nächsten Runde einen Befehlsmarker oder eine Kommandokarte spielen kann. Tyrions Gegner muss sowohl einen Befehlsmarker als auch eine Kommandokarte übrig haben, damit diese Fähigkeit eingesetzt werden kann. Wenn der Befehlsmarker gewählt wird, muss Tyrions Gegner außerdem ein gültiges Ziel für einen seiner Befehlsmarker haben (oder über ein identisches Paar Befehlsmerker verfügen). Tyrions Gegner hat auch immer die Möglichkeit zu passen.

**Fähigkeit, wenn „ungebunden“:** Drehe diese Karte um, wenn Tyrion gefangen genommen werden sollte. Ignoriere das Ergebnis des Angriffs und bewege Tyrions Einheit um zwei Felder weiter, egal, welche Bewegungseinschränkungen durch Gelände gelten. Tyrions Einheit darf ihre Bewegung nicht auf dem Feld beenden, von dem aus sie ihre Bewegung begann.

Da der Angriff ignoriert wird, können keine Vorrücken- oder Nachsetzen-Aktionen vorgenommen werden.

## Sandor Clegane



Der als „Der Bluthund“ bekannte Sandor Clegane ist der jüngere Bruder von Gregor Clegane und ein Lannister-Gefolgsmann. Sandor, der während seiner Kindheit durch seinen Bruder Verbrennungen erlitt, trägt einen monstrosen Bluthundekopfförmigen Helm. Er ist ein gefürchteter Krieger, der mit kaltblütig-effizienter Taktik seine Gegner überwindet.

**Fähigkeit der Einheit: Furchterregend.**

**Fähigkeit, wenn „ungebunden“:** Drehe diese Karte während der Kommandophase um. Einheiten, die Sandor kontrolliert, können für den Rest der Phase durch jeden Befehlsmarker befehligt werden.

## Daven Lannister



Daven Lannister ist der Cousin Jaime Lannisters und von löwenhafter Erscheinung. Dies rührt daher, dass er geschworen hat, sein Haar so lange nicht zu schneiden, bis er den Tod seines Vaters gerächt hat. Da Rickard Karstark, der Mörder seines Vaters, jedoch durch Robb Stark hingerichtet wurde, wurde Daven seiner Rache beraubt und lässt sein Haar weiterhin wachsen. Er ist ein fähiger Kommandeur und der „Wächter des Westens“.

**Fähigkeit der Einheit: Nachsetzen 1.**

**Fähigkeit, wenn „ungebunden“:** Drehe diese Karte um, noch bevor irgendwelche Stichwörter wirken, wenn eine zu Daven benachbarte eigene Einheit eliminiert wird. Davens Einheit kann sich auf das Feld der eliminierten Einheit begeben und einen Angriff gegen eine beliebige benachbarte Einheit ausführen.

## NEUE EINHEITEN

Die Spezialeinheiten des Hauses Lannister können eingesetzt werden, um Gegner durch neue Stärken und Eigenschaften zu überraschen.

Jede Einheit verfügt über eine Einheiten-Übersicht, welche die Eigenschaften der Einheit aufschlüsselt. Diese Karten funktionieren wie die Einheiten-Übersichten aus dem *SvW*-Basisspiel.

## Pikeniere des Hauses Brax



Das auf Lannister eingeschworene Haus Brax führt Pikeniere in die Schlacht, um die donnernden Attacken der schweren Kavallerie Starks zu kontern. Auch wenn sie gegenüber normalen Angriffen verwundbarer sind (nur Stärke 3), erlaubt der Einsatz von **Stangengewaffen** den Brax-Pikeniern, gegen **Reiter**-Einheiten effektiver vorzuziehen.

Pikeniere wurden auch darin ausgebildet, in Formation zu kämpfen und können während des Spiels verschiedene Formationen einnehmen. Die Wahl einer Formation kann, je nachdem, ob sie angreift oder verteidigt, die Leistungsfähigkeit einer Einheit beeinflussen.

## Miliz der Westlande



Die Miliz der Westlande besteht aus von Dörfern und Bauernhöfen abgezogenen Einheiten. Sie ziehen in die Schlacht, weil ihnen Gold versprochen oder mit dem Tode gedroht wurde, sollten sie ihren Pflichten gegenüber dem Haus Lannister nicht nachkommen. Da sie über keine Erfahrung im Kriegshandwerk verfügt, muss sich die Miliz auf ihre Mannstärke verlassen, um den Gegner überwältigen zu können (eine Einheit der Miliz der Westlande besteht aus **6 Figuren**).

Einheiten zu rekrutieren, die aus einfachen Bürgern bestehen, ist nicht ohne Risiko. Die Einheiten sind während der Bewegung **ineffizient**. Aus diesem Grund können sie während der Kommandophase nicht mit Befehlsmarkern oder Kommandokarten reaktiviert werden. Sie sind auch in gewissem Umfang **illoyal** und fliehen, wenn sich die Schlacht zu ihren Ungunsten wendet.

## Clegane-Armbrustschützen



Die Armbrustschützen des Hauses Clegane sind Veteranen, die ausreichend Gelegenheit hatten, ihre Fähigkeiten in Schlachten zu vervollkommen. Im Gegensatz zu unerfahrenen Rekruten, können die Clegane-Armbrustschützen ihre Gegner mit **gezieltem Beschuss** angreifen.

## NEUE STICHWÖRTER

**Furchterregend** – Furchterregende Einheiten können gegnerische Einheiten einschüchtern. Gegnerische Einheiten können sich von einer furchterregenden Einheit nicht lösen (also sich freiwillig bewegen oder eine Einheit, mit der sie nicht im Kampf ist, angreifen). Gegnerische Einheiten müssen für jedes von dieser Einheit während des Kampfes geworfene Moralergebnis um zwei Felder zurückweichen.

**Gewalthaufen (Formation)** – Diese Einheit erhält normalerweise -2 Angriffswürfel. Bei Gegenschlägen und Strafschlägen erhält sie dafür +2 Angriffswürfel.

**Gezielter Beschuss** – Einige Einheiten können koordinierter vorgehen und so gezielte Angriffe durchführen, was das Schadenspotential dieser Angriffe erhöht. Eine Einheit mit diesem Stichwort, die sich nicht bewegt hat, kann mit Hilfe des gezielten Beschusses einen Spezialangriff durchführen.

Entscheidet sich die Einheit für diesen Spezialangriff, legt der sie kontrollierende Spieler einen Befehlsmarker ab, um damit den Rang (und somit auch die Anzahl der Würfel) für den Angriff zu bestimmen. Der tatsächliche Rang der angreifenden Einheit wird bei diesem Spezialangriff nicht berücksichtigt. So würfelt die Einheit z.B. mit 3 Angriffswürfeln, wenn ein blauer Befehlsmarker abgelegt wird.

**Igel (Formation)** – Diese Einheit erhält +1 Angriffswürfel, aber jeder Nahkampfangriff gegen diese Einheit wird als Flankenangriff gewertet.

**Illoyal** – Illoyale Einheiten können vom Schlachtfeld fliehen, wenn die Moral ihres Hauses zu niedrig ist. Wenn die Statusbedingungen während der Umgruppierungsphase abgehandelt werden, überprüft der die Einheit kontrollierende Spieler die Moralanzeige. Ist die Moral des sie kontrollierenden Hauses grün, wirft der Gegner 1 Würfel. Ist sie gelb, würfelt der Gegner 2 Würfel und ist sie rot, 3 Würfel. Jede illoyale Einheit wird separat überprüft.

Für jedes Moralergebnis oder jeden gewürfelten Schild, der dem Rang der illoyalen Einheit entspricht, wird eine Figur aus der Einheit entfernt.

*Beispiel: Der Lannister-Spieler beendet die Runde mit einem Moralanzeiger im gelben Bereich auf seiner Seite der Moralleiste. Er muss nun seine zwei illoyalen Milizen der Westlande überprüfen, um festzustellen, ob irgendwelche Figuren fliehen. Er überprüft jede einzeln und wirft je zwei Würfel für jede, da die Moral Lannisters gelb ist. Für jeden gewürfelten grünen Schild (beide Einheiten haben einen grünen Rang) oder jedes Moralergebnis muss der Lannister-Spieler eine Figur aus der entsprechenden Einheit entfernen.*

**Ineffizient** – Ineffiziente Einheiten sind in der Regel undisziplinierte Einheiten, die auf dem Schlachtfeld keine komplizierten Manöver ausführen können. Einheiten mit diesem Stichwort können während der Kommandophase nicht reaktiviert werden.

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

## STICHWORT-TYP: FORMATIONEN

Der Stichwort-Typ **Formation** steht für die verschiedenen Formationen, die eine Einheit unter verschiedenen Umständen einnimmt. Jede Formation verleiht der Einheit bestimmte Vorteile (und manchmal auch Nachteile). Die Einheiten-Übersicht einer Einheit mit diesem Stichwort verfügt über zwei unterschiedliche Seiten (jede steht für eine Formation). Während des Aufbaus und des Abhandelns der Statusbedingungen während der Umgruppierungsphase (einmal pro Runde) kann der die Einheit kontrollierende Spieler entscheiden, welche Seite ihrer Einheiten-Übersicht aufgedeckt sein soll. Die Karte wird dann mit der Formation nach oben gelegt, die der Spieler gewählt hat (falls diese nicht schon aufgedeckt ist). Die gewählte Formation gilt dann für **alle** Einheiten dieses Typs.

## KATAPULTMARKER



Aktive Seite



Inaktive Seite

Manche Schlachten geben an, dass ein Haus ein oder mehrere Katapulte einsetzen kann. Dieses Haus erhält die entsprechenden Marker in seine Spielfeldhälfte, um die Anwesenheit der Katapulte zu kennzeichnen. Katapulte gibt es in drei Rängen (grün, blau und rot). Sie werden eingesetzt, um potenziell verheerende Angriffe von außerhalb des Schlachtfeldes durchzuführen, die keiner Sichtlinie (SL) bedürfen. Katapulte mit grünem Rang stehen für zielsichere Katapulte mit kürzerer Reichweite, während rote Katapulte für weniger zielgenaue Katapulte mit größerer Reichweite stehen.

Eine Seite des Markers zeigt ein **aktives Katapult**, während die andere Seite ein **inaktives Katapult** zeigt. Werden Katapultmarker in einer Schlacht verwendet, werden die Katapult-Zielmarker (zu finden im Basisspiel) vor der Schlacht mit der gleich aussehenden Seite nach oben gemischt und in die Markervorräte gelegt.

Ist der Katapultmarker auf der aktiven Seite, bedeutet dies, dass das Katapult beim Abhandeln der Statusbedingungen während der Umgruppierungsphase abgefeuert werden kann, bevor andere Statusbedingungen abgehandelt werden. Beginnt der Katapultmarker die Umgruppierungsphase mit der inaktiven Seite nach oben, kann er nicht feuern und wird stattdessen auf die aktive Seite gedreht, damit er während der nächsten Umgruppierungsphase feuern kann.

Das Abfeuern des Katapultes geschieht wie folgt:

### 1. Auswählen einer Einheit als Ziel.

Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb der Reichweite des Katapultes aus (4 Felder für ein Katapult grünen Ranges, 6 für blau und 8 für rot). Das erste Feld, von dem aus die Reichweite abgezählt wird, muss auf einem beliebigen Feld an der Spielfeldkante des feuernden Spielers liegen. Die Sichtlinie wird ignoriert.

### 2. Feststellen, ob das Katapult trifft.

Wirf einen einzelnen Würfel. Hat das Ergebnis die gleiche Farbe wie der Katapultmarker, trifft der Angriff.

### 3. Schaden zuweisen (wenn das Katapult trifft).

Wenn der Angriff trifft, wird zufällig ein Katapult-Zielmarker gezogen. Der Schaden wird entsprechend der Farbe des gezogenen Katapult-Zielmarkers dem Ziel zugefügt: 2 Treffer für grün, 3 Treffer für blau und 4 Treffer für rot. Danach wird der Katapult-Zielmarker wieder in den Vorrat zurückgemischt.

### 4. Den Katapultmarker umdrehen.

Nachdem das Katapult gefeuert hat, wird der Katapultmarker auf die inaktive Seite gedreht, auch wenn der Angriff ein Misserfolg war.

## INITIATIVKARTEN (OPTIONAL)



Initiativkarten sind optionale Karten, die an Stelle des Streitkolbens aus dem SvW-Basisspiel verwendet werden können. Beide Spieler müssen der Verwendung dieser optionalen Regel zu Beginn des Spieles zustimmen, ansonsten können sie nicht verwendet werden.

Initiativkarten sorgen für eine Fähigkeit, die der Spieler mit Streitkolben auslösen kann, indem er den Streitkolben an seinen Gegner abgibt.

Vor der Schlacht oder dem Scharmützel wählt jeder Spieler eine Initiativkarte, die seinem Haus entspricht, um sie während des Spieles einzusetzen. Jeder Spieler legt seine Initiativkarte verdeckt ab. Bei der Vergabe des Streitkolbens deckt der Spieler, der den Streitkolben erhalten würde, seine Initiativkarte auf. Er sollte zur Verdeutlichung zusätzlich auch den Streitkolben an sich nehmen.

Gibt es bei der Initiative ein Unentschieden, gewinnt der Spieler, dessen Initiativkarte aufgedeckt ist.

Während des Spieles kann der Spieler der aufgedeckten Initiativkarte die darauf abgedruckte Eigenschaft einsetzen. Tut er dies, wird die Initiativkarte sofort umgedreht (wie im Text der Karte angegeben). Sein Gegner dreht darauf seine eigene Initiativkarte um. Der Initiativebonus hat nun die Seite gewechselt und auch alle mit ihm verbundenen Vorteile (man gewinnt die Initiative bei Unentschieden und kann die Eigenschaft der Initiativkarte seines Hauses nutzen).

## BEZÜGLICH SCHLACHT-SZENARIENNUMMERN

Jedes Schlachtszenario verfügt zur leichteren Identifizierung über eine eigene Nummer. Diese Nummer steht vor dem Titel des Schlachtszenarios und kennzeichnet die Reihenfolge der Veröffentlichung des Szenarios in Relation zu anderen Produkten.

Diese Erweiterung enthält die Schlachtszenarien mit den Nummern 11 bis 13.

# CREDITS

**Spieldesign und Entwicklung:** Robert A. Kouba

Inspiriert durch das klassische Spielsystem von Autor Richard Borg.

**Redaktion:** Mark O'Connor

**Grafik-Design:** Andrew Navaro

**Schachtelillustration:** Tomasz Jedruzek

**Spielplanillustrationen:** Henning Ludvigsen

**Gestaltung der neuen Karten:** Nacho Molina

Zusätzliche Spiel-Illustrationen von den Künstlern des Kartenspiels *A Game of Thrones: The Card Game*

**Figurendesign:** Aaron Panagos

**Figurenfotos:** Jason Beaudoin und Keith Hurley

**Zusätzliche Hintergrundtexte:** Tim Uren

**Spieltester:** „Lurkers in the Valley“ Playtest Group (Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Lisa Poff, und Vernon Wester), Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, Touyee Yang und Jamie Zephyr

**Künstlerische Koordination:** Zoë Robinson

**Produktionsleitung:** Gabe Laulunen

**Leitender Designer, FFG:** Corey Konieczka

**Leitender Produzent, FFG:** Michael Hurley

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Deutsche Bearbeitung:** Heiko Eller

**Deutsche Übersetzung:** André Winter (L'Art Noir)

**Lektorat:** Michael Kröhnert und Henning Kröpke

**Layout und grafische Bearbeitung der deutschen Ausgabe:** Heiko Eller

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

Exklusiver Vertrieb der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger  
Spieleverlag**



[WWW.HDS-FANTASY.DE](http://WWW.HDS-FANTASY.DE)

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)

[WWW.WORLDOFBATTLELORE.DE](http://WWW.WORLDOFBATTLELORE.DE)

©2010 George R.R. Martin, ©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission. *A Song of Ice and Fire* ©2010, used under License. *Battles of Westeros*, *Wardens of the West*, *BattleLore*, the *BattleLore* logo, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

Danke für den Kauf von **WÄCHTER DES WESTENS**.

Die Figuren sollten in die unten abgebildeten Sockel passen. Allerdings kann es durch produktionsbedingte Abweichungen vorkommen, dass die Figuren nicht fest im Sockel sitzen. Sollte das der Fall sein, sorgt ein kleiner Tropfen Klebstoff für Abhilfe, den man auf den Stecker der Figur aufträgt, bevor man die Figur in den Sockel steckt.

Genieß das Spiel!

