

# Zu den Waffen™

DAS DEFINITIVE ARMEE-AUFMARSCH-SYSTEM FÜR „BATTLELORE“

# EINLEITUNG

**Z**u den Waffen bietet Ihnen eine neue Methode, Ihre selbst zusammengestellten Truppen und Armeen aufmarschieren zu lassen.

Bei den meisten Miniaturenspielen kommen die Armeen an vorgegebenen Orten ins Spiel. Im Gegensatz dazu nutzt „Battle Lore“ ein neues, durch Karten gesteuertes System, um die Armeen aufmarschieren zu lassen. Im Mittelpunkt dieses Mechanismus' stehen Aufmarschkarten, Spezialistenkarten und Lehensaufgebotsplättchen.

In der spätmittelalterlichen Kriegsführung gab es in der Regel verschiedene Aufstellungen der Armeen für die Bataillone oder Posten: Die Marschabteilungen untergliederten sich in die entsprechend geführte Vorhut, die Hauptarmee sowie die Nachhut.

War der Feind erreicht, marschierten die Kampftruppen nebeneinander auf, wobei die Vorhut sich auf die rechte Seite des Schlachtfelds stellte, die Hauptarmee in der Mitte blieb und die Nachhut links Aufstellung bezog.

Die in dieser Erweiterung vorgestellten Aufmarschmechanismen orientieren sich stark an den Aufmarschtaktiken aus alten Zeiten. Und Ihnen bescheren Sie eine Menge Spaß sowie eine unterhaltsame Möglichkeit, Ihre Truppen zusammenzustellen und Ihre Armeen aufmarschieren zu lassen.

Lesen Sie also weiter, planen Sie clever voraus und genießen Sie Ihr Spiel!

Richard Borg  
und der Kriegsrat von Days of Wonder

## I. Übersicht

Die Regeln von *Zu den Waffen* (sowie die Karten, Ersatzfahnen und Plättchen dieser Erweiterung) werden für Szenarien verwendet, bei denen lediglich das Gelände des Schlachtfelds vorgegeben ist, aber nicht die Zusammenstellung der Einheiten oder deren Position auf dem Schlachtfeld.

Die Regeln von *Zu den Waffen* kommen auch immer dann zum Einsatz, wenn die Spieler ein vorhandenes Szenario mit (teilweise) selbst zusammengestellten Armeen spielen möchten, statt den Vorgaben des jeweiligen Szenarios zu folgen.

Je nach Spielerfahrung und verfügbarer Zeit sollten die Spieler sich für eine der beiden Methoden entscheiden, um ihre Armeen auf dem Schlachtfeld aufmarschieren zu lassen:

- Der **Stegreifmodus**: empfohlen für mehr oder weniger improvisierte Freundschaftsspiele mit wenig Vorbereitungszeit und kürzerer Spieldauer.
- Der **organisierte** Modus: perfekt für erfahrene Spieler, die sich etwas mehr Einfluss und Individualisierung wünschen.

## II. Spielmaterialien

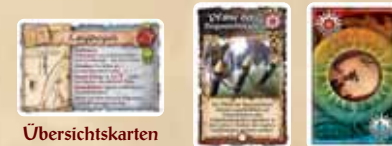
In Ihrer *Zu den Waffen*-Erweiterung finden Sie:

- 42 Aufmarschkarten
- 10 Spezialistenkarten
- 2 Sätze mit jeweils 4 neuen Übersichtskarten (für 3 neue Geländearten und 1 neue Waffe)
- Einen Stanzbogen mit:

- 12 Lehensaufgebotsplättchen (2 rote, 2 blaue und 2 grüne pro Spieler);



Aufmarschkarten



Übersichtskarten



Spezialistenkarten



Lebensaufgebotsplättchen



Sumpfgelände

Felswände

- 8 neuen Geländeplättchen (auf der einen Seite Sumpfgelände, auf der anderen Seite Felswände).
- 3 rechteckigen Plättchen (auf der einen Seite die Pfähle der Bogenschützen, auf der anderen Seite eine Steinbrücke und weitere Wälle).
- 6 zusätzliche Fahnen.



Pfähle der Bogenschützen



Steinbrücke



weitere Wälle

## a. Aufmarschkarten

Für jedes Lager gibt es 21 Aufmarschkarten. Sie unterteilen sich in Sätze mit jeweils 7 Karten, die durch die Buchstaben A, B und C gekennzeichnet sind. Jeder Satz hat seinen eigenen, einzigartigen Schwerpunkt und unterscheidet sich von den anderen. Auf diese Weise ist für zusätzliche Abwechslung gesorgt, und jeder Spieler kann seinen eigenen Stil herausbilden.



## Aufbau einer Aufmarschkarte

Eine Aufmarschkarte gibt die Art und die Position von Einheiten an, die ein Spieler auf dem Schlachtfeld aufmarschieren lässt. Während des Aufmarschs spielt jeder Spieler eine einzelne Karte für jeden Bereich des Schlachtfelds (rechter Flügel, Mitte, linker Flügel) und behält eine vierte Karte für seine Reserve. Der vollständige Ablauf des Aufmarschs ist in Kapitel III. Die Verwendung von „Zu den Waffen“ auf S. 5 beschrieben.

Auf jeder Aufmarschkarte stehen folgende Informationen:

- Eine Landkarte und eine Liste der Einheiten, die auf dem Schlachtfeld aufmarschieren können.
- Ein Schild mit dem Löwenkopf oder der bourbonischen Lilie, das anzeigt, welchem Lager die Karte standardmäßig zuzuordnen ist.
- Ein Buchstabe, der die Zugehörigkeit zu einem Satz angibt (A, B oder C), sowie die Nummer der Karte innerhalb dieses Satzes (\*).

(\* ) Die Nummer der Karte ist aktuell noch ohne Bedeutung. Sie wird lediglich für spätere Zwecke gebraucht.

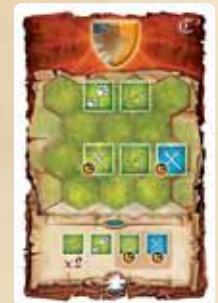


Die fünfte Karte des französischen Satzes A



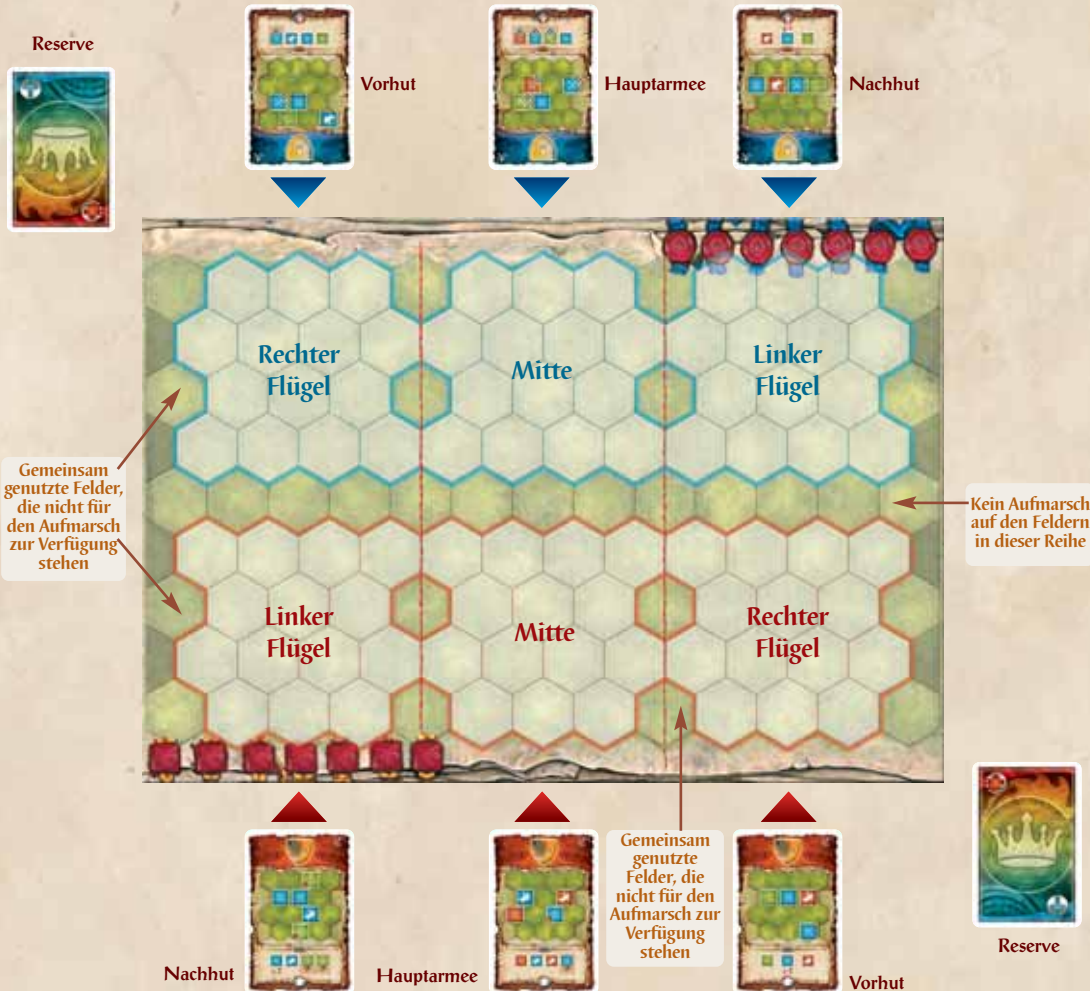
Blaue Infanterie und ihre Zwergen-Alliierten

Die dritte Karte des englischen Satzes C



Mit einer Kreatur an der Frontlinie

## Armeen aufmarschieren lassen



Bei *Zu den Waffen* zeigen alle Aufmarschkarten eine Landkarte, die genau angibt, an welcher Stelle innerhalb des Bereichs, für den diese Karte gilt, die Truppen aufmarschieren.

Die auf der Karte abgebildete Landkarte muss genau mit den Aufmarschfeldern des Bereichs übereinstimmen, für den die Karte gilt, wie die Abbildung zeigt.

Die auf der Aufmarschkarte abgebildete Landkarte zeigt die ersten vier Felderreihen auf der Seite des entsprechenden Spielers. Dabei ist zu beachten, dass Felder, die zu zwei verschiedenen Bereichen gehören, generell ausgeschlossen sind und deshalb nicht für den Aufmarsch zur Verfügung stehen.

Auf jeder Aufmarschkarte können folgende Symbole einzeln oder in Kombination vorkommen, um die Art der Einheit zu spezifizieren, die aufmarschieren darf:

- Eine **Farbe** – sie zeigt die Fahnenfarbe dieser Einheit an.
- Ein **Wappen** – es gibt die Waffenart vor.
- Ein Symbol für eine **Rasse** – es spezifiziert die Rasse der Einheit.



Eine Kreatur



Eine Zwergen-Armbrust-Einheit



Eine schwer bewaffnete Kavallerie-Einheit

## b. Spezialistenkarten

Spezialistenkarten führen zu zusätzlichen Abweichungen gegenüber den normalen Regeln und bieten Vorteile, die ein Spieler unter Umständen nutzen kann, um den Aufmarsch der eigenen Truppen zu verbessern.



Zwei nützliche Spezialistenkarten

Spezialistenkarten bringen überdies zusätzliche Würze ins Spiel, indem sie einige gebräuchliche mittelalterliche Taktiken einführen und den Aufmarschvorgang mit der Zusammenstellung eines Kriegsrats verknüpfen (in Macht-Szenarien).

## c. Lehensaufgebotsplättchen

Wenn die Spieler Aufmarschkarten verschiedener Sätze mischen möchten, statt Karten eines einzelnen Satzes zu verwenden, kann es vorkommen, dass die Aufmarschkarten eines Spielers schließlich

mehr Einheiten zum Aufmarsch anzeigen, als er Fahnenträger und Figuren einer bestimmten Art besitzt.

Sollte diese Situation eintreten, kann der Spieler ein Lehensaufgebotsplättchen der entsprechenden Farbe anstelle der fehlenden Einheit einsetzen. Siehe *Lehensaufgebotsplättchen* auf S. 9 für weitere Informationen.

## d. Zusätzliche Fahnen

In der Erweiterung *Zu den Waffen* sind sechs neue Fahnen enthalten – drei pro Lager. Mit diesen neuen Fahnen können die folgenden Fahnenträger zusammengesetzt werden, sofern das durch die verwendete Kartenkombination erforderlich wird:



## III. Die Verwendung von *Zu den Waffen*

Um mit *Zu den Waffen* Einheiten aufzumarschieren zu lassen, müssen Sie den Aufbau des Spiels, der auf S. 8/9 des „BattleLore“-Spielregelbuchs beschrieben ist, abändern und den Aufmarschmodus verwenden, der am besten zu Ihrer Partie passt.



Der Stegreifmodus ist perfekt für schnelle, improvisierte Partien, bei denen die Spieler die Zusammensetzung ihrer Armeen und den Aufmarsch der Einheiten unabhängig von den

Vorgaben des jeweiligen Szenarios gestalten möchten. Er eignet sich auch für Szenarien, bei denen lediglich das Gelände des Schlachtfelds beschrieben ist, oder wenn nur wenig Zeit zur Verfügung steht.

Befolgen Sie einfach die folgenden Schritte, wenn Sie Einheiten gemäß dem Stegreifmodus aufmarschieren lassen möchten:

**1.** Wählen Sie eine Schlachtfeldkarte aus – entweder einen der Vorschläge am Ende dieses Regelhefts oder eine Vorgabe aus dem „BattleLore“-Szenarienbuch (ohne Berücksichtigung der Einheiten, die auf der Karte des Schlachtfelds angegeben sind) beziehungsweise eine Geländekarte, die Sie selbst erfunden haben.

**2.&3.** Legen Sie die entsprechenden Geländeplättchen auf das Spielfeld, wie in Schritt 2 und 3 auf S. 8 des „BattleLore“-Spielregelbuchs erläutert.

**4.** Ersetzen Sie Schritt 4 der *Spielvorbereitung* durch folgende Regeln:

#### 4.1 Eine Kampfordnung festlegen

- Jeder Spieler erhält ein Lager (also Wimpel oder Standarte) und alle entsprechenden Fahnen, Fahnenträger und Figuren. Diese bilden die Einheiten, welche der Spieler während des Aufmarschs antreten lassen kann. Anmerkung: Wenn Sie in vorangegangenen Partien bereits einige Fahnen ausgetauscht

haben, müssen Sie eventuell die Fahnen wieder den Figurenarten zuordnen, denen sie ursprünglich gehörten. Die vollständige Liste der Fahnenträger ist auf S. 79 des „BattleLore“-Spielregelbuchs aufgeführt.

- Zur besseren Orientierung wird immer davon ausgegangen, dass die Karten des Schlachtfelds mit dem Wimpellager am oberen Rand und dem Standartenlager am unteren Rand abgedruckt sind. Folglich erhält der Spieler, der an der „oberen“ Seite des Spielbretts sitzt, die Wimpelträger, und sein „unten“ sitzender Gegner bekommt die Standartenträger.
- Jeder Spieler erhält die drei Sätze Aufmarschkarten seines Lagers. Dann wählt jeder einen der aus jeweils sieben Karten bestehenden Sätze aus und mischt ihn.

**Wichtig:** Bei einem Szenario im Stegreifmodus werden NIEMALS verschiedene Sätze der Aufmarschkarten gemischt oder in Kombination verwendet! Wenn ein Spieler einen Satz ausgewählt hat, sollte er die anderen beiden Sätze für den Rest dieser Partie in die Schachtel zurücklegen.

- Jeder Spieler zieht zufällig 4 Aufmarschkarten aus dem gewählten Satz. Diese Karten bilden die Basis für seine drei Bataillone und die Reserve. Die verbleibenden 3 Aufmarschkarten werden beiseite gelegt und kommen in diesem Szenario nicht zum Einsatz.
- Aus den Karten, welche die Spieler gezogen haben, wählen sie nun eine Aufmarschkarte

für jeden Flügel sowie die Mitte und legen diese verdeckt vor den Bereich, in dem sie die auf der Karte angegebenen Einheiten aufmarschieren lassen möchten.

- Die übrige vierte Karte stellt die Reserve des Spielers dar.



#### 4.2 Bataillone aufmarschieren lassen

- Beide Spieler lassen nun ihre Bataillone aufmarschieren, indem sie die Aufmarschkarten aufdecken, die sie dem rechten Flügel, der Mitte und dem linken Flügel zugeordnet haben.
- Die Reservekarte wird NICHT aufgedeckt – nur die Karten für die Bataillone!
- Bei jeder neuen Karte, die ein Spieler aufdeckt, stellt er die entsprechenden Einheiten auf die Felder, welche durch die abgebildete Karte des Schlachtfelds vorgegeben sind.
- Damit der Aufmarsch nicht zu viel Zeit in Anspruch nimmt, ist es empfehlenswert, zuerst alle Fahnenträger auf die angegebenen Positionen zu stellen und dann die erforderlichen



Aufmarsch der Vorhut

Einheiten dazustellen.

- Unabhängig von der Art der gespielten Aufmarschkarte ist unpassierbares Gelände nach wie vor unpassierbar; außerdem kann keine Einheit dort aufmarschieren. Sollte angegeben sein, dass eine Einheit auf unpassierbarem Gelände aufmarschiert, muss der Spieler diese Einheit neu positionieren und auf ein unbesetztes Feld an der Grundlinie dieses Bereichs stellen oder auf diese Einheit verzichten, wenn es auf der Grundlinie kein unbesetztes Feld mehr gibt.

### 4.3 Kundschafter voraus

- Nun zählen die Spieler ihre grünen Einheiten auf dem Schlachtfeld. Derjenige, der mehr grüne Fahnen auf dem Spielbrett hat, „späht“



Die Zwerge-Armbrustschützen können im Fluss aufmarschieren, da es hier eine leichte Furt gibt. Doch die Zwerge-Schwertträger mit der roten Fahne müssen irgendwo auf der Grundlinie dieses Bereichs aufgestellt werden.

seinen Gegner aus und wird in dieser Partie Startspieler!

- Der Startspieler wird als Letzter seine Reserve aufmarschieren lassen.
- Sollten beide Spieler gleich viele grüne Einheiten auf dem Schlachtfeld haben, wird der Startspieler durch das Werfen von sechs Kampfwürfeln bestimmt. Wer mehr grüne Helme würfelt, beginnt.

### 4.4 Die Reserve einberufen

- Der Spieler, der ausgespäht wurde, lässt von den Einheiten, die auf der für die Reserve zurückbehaltenen Aufmarschkarte angegeben

sind, *genau* (!) 2 Einheiten seiner Wahl aufmarschieren.

- Diese Einheiten müssen auf unbesetzten Feldern auf der Grundlinie des Spielers aufmarschieren. Sollte es keine unbesetzten Felder geben, kann/können die Einheit/en in diesem Szenario nicht eingesetzt werden.
- Anschließend lässt der Startspieler seine Reserve aufmarschieren.



Es ist eindeutig, dass der Spieler die Kreatur aufmarschieren lassen sollte – doch welche zweite Einheit wählt er aus!

## 4.5 Den Kriegsrat einberufen

- Wenn die Spieler ein Macht-Szenario spielen, müssen sie nun ihren Kriegsrat zusammenstellen und den Meistern auf den Kriegsrat-Tafeln Meisterscheiben zuordnen.
- Wenn Kreaturen aufmarschiert sind, müssen die sie kontrollierenden Spieler dafür sorgen, dass ihnen auf der Kriegsrat-Tafel die richtige Meisterscheibe zugeordnet wird.

### Fortsetzung der Spielvorbereitung

- Dann setzen die Spieler die normale Spielvorbereitung mit Schritt 5 auf S. 9 des „BattleLore“-Spielregelbuchs fort.

## ORGANISIERTER MODUS

Dieser Modus eignet sich hervorragend für Spieler, die sich mehr Kontrolle wünschen und bereit sind, etwas mehr Zeit auf die Spielvorbereitung zu verwenden. Er bietet neue Möglichkeiten, die Einheiten nach den eigenen Wünschen zusammenzustellen. Außerdem ist durch die Auswahl aus verschiedenen Sätzen Aufmarschkarten sowie durch die Einführung der Spezialistenkarten und Lehensaufgebotsplättchen eine bessere Planung möglich.

Mit Spezialistenkarten können die Spieler die Chance erhöhen, eine (begrenzte) Anzahl an neuen Einheiten aus ihrem Vorrat auf das Schlachtfeld zu bringen. Diese Karten können darüber hinaus andere Aspekte des Aufmarschvorgangs verändern. Die Spieler haben die Möglichkeit, interessante Kombinationen von Spezialistenkarten zusammenzustellen, die am besten zu ihrem Spielstil passen.

Das Aufmarschieren funktioniert im Prinzip wie unter „Stegreifmodus“ beschrieben, es gelten jedoch einige Änderungen:

### 4.1 Eine Kampfordnung festlegen

- Jeder Spieler erhält ein Lager sowie alle entsprechenden Fahnen und Fahnenträger (aber nicht die übrigen Figuren!). Diese Fahnen und Fahnenträger bilden nun das Herzstück für die Armee des Spielers.

- Alle anderen Figuren des Spiels kommen in einen allgemeinen Armeevorrat, auf den beide Spieler Zugriff haben. Beide Spieler werden fehlende Truppen und Kreaturen aus diesem gemeinsamen Vorrat rekrutieren und aufmarschieren lassen.
- Jeder Spieler erhält 2 rote, 2 blaue und 2 grüne Lehensaufgebotsplättchen.
- Jeder Spieler wählt nun zwei beliebige Sätze Aufmarschkarten (einschließlich Sätzen des gegnerischen Lagers, sofern gewünscht) und mischt sie miteinander.
- Falls beide Spieler denselben Satz Karten verwenden möchten, aber nur ein einziges Exemplar dieser Erweiterung vorhanden ist, wählt der Besitzer dieser Erweiterung zuerst seine beiden Sätze aus.
- Jeder Spieler mischt seine 14 Karten.
- Jeder Spieler zieht zufällig 4 Aufmarschkarten aus seinen nun miteinander kombinierten Sätzen. Diese Karten bilden die Basis für seine drei Bataillone und die Reserve. Die verbleibenden Aufmarschkarten werden beiseite gelegt und in diesem Szenario nicht verwendet.
- Aus den Karten, welche die Spieler gezogen haben, wählen sie nun eine Aufmarschkarte für jeden Flügel sowie die Mitte und legen diese verdeckt zu dem Bereich, in dem sie die auf der Karte angegebenen Einheiten aufmarschieren lassen möchten.

- Die übrige, vierte Karte stellt die Reserve des Spielers dar.

### 4.2 Bataillone aufmarschieren lassen

- Die Spieler lassen ihre Bataillone nacheinander aufmarschieren und decken abwechselnd die Aufmarschkarten auf, welche sie den Bereichen zugeordnet haben – zuerst die Karte für den rechten Flügel, dann die für die Mitte und zuletzt die Karte für den linken Flügel.
- Die Reservekarten werden noch NICHT aufgedeckt!
- Bei jeder neuen Karte, die ein Spieler aufdeckt, stellt er die entsprechenden Einheiten auf die Felder, welche durch die abgebildete Karte des Schlachtfelds vorgegeben sind.
- Die Fahnen und Fahnenträger nehmen die Spieler aus dem jeweils eigenen Vorrat. Die übrigen Figuren zur Vervollständigung der Einheiten werden aus dem allgemeinen Armeevorrat entnommen; sie müssen natürlich stets zur Truppenart des Fahnenträgers passen.
- Wie beim Stegreifmodus gilt auch hier: Unpassierbares Gelände ist nach wie vor unpassierbar und kann den Spieler dazu zwingen, eine Einheit stattdessen auf seiner Grundlinie aufzustellen.





## Lehenaufgebotsplättchen – Eine besondere Situation

Im organisierten Modus kann es durch das Mischen von Karten, die zu verschiedenen Sätzen Aufmarschkarten gehören, vorkommen, dass die Aufmarschkarten eines Spielers schließlich mehr Einheiten zum Aufmarsch anzeigen, als Fahnenträger und Figuren im allgemeinen Armeevorrat vorhanden sind.

Sollte diese Situation eintreten, muss der Spieler auf dem Feld, auf dem die Einheit normalerweise aufmarschiert wäre, ein Lehenaufgebotsplättchen der entsprechenden Farbe einsetzen anstelle der Einheit, die er nicht aufmarschieren lassen kann.

Sollte ein Spieler kein Lehenaufgebotsplättchen der passenden Farbe mehr besitzen, da er bereits alle verwendet hat, muss er auf die entsprechende Einheit verzichten.



Der Engländer hat bereits alle verbliebenen schwer bewaffneten Kavallerie-Einheiten verbraucht, als er seine Vorhut aufmarschieren ließ. Deshalb muss der Franzose für seine Nachhut auf ein Lehenaufgebot zurückgreifen.

## 4.3 Kundschafter voraus

- Nun zählen die Spieler ihre grünen Einheiten (einschließlich der grünen Lehenaufgebotsplättchen!) auf dem Schlachtfeld. Derjenige, der mehr grüne Fahnen auf dem Spielbrett hat, „späht“ seinen Gegner aus und wird in dieser Partie Startspieler!
- Der Startspieler wird als Letzter seine Reserve aufmarschieren lassen.
- Sollten beide Spieler gleich viele grüne Einheiten auf dem Schlachtfeld haben, wird der Startspieler durch das Werfen von sechs Kampfwürfeln bestimmt. Wer mehr grüne Helme würfelt, beginnt.

## 4.4 Die Reserve einberufen

- Der Spieler, der ausgespäht wurde, lässt von den Einheiten, die auf der für die Reserve zurückgehaltenen Aufmarschkarte angegeben sind, *genau* (!) 2 Einheiten seiner Wahl aufmarschieren.
- Diese Einheiten müssen auf unbesetzten Feldern auf der Grundlinie des Spielers aufmarschieren. Sollte es keine unbesetzten Felder geben, kann/können die Einheit/en in diesem Szenario nicht eingesetzt werden.
- Derselbe Spieler ersetzt nun alle seine Lehenaufgebotsplättchen auf dem Spielbrett durch Truppen (*nur Truppen – keine Kreaturen, keine Helden usw. ...*) der passenden oder

einer niedrigeren **Fahnenfarbe**; dazu verwendet er noch verfügbare Figuren. Rot ist die Farbe mit dem höchsten Rang, gefolgt von Blau, und die niedrigste Farbe ist Grün. Berittene Truppen können anstelle einer fehlenden Infanterie-Einheit verwendet werden und umgekehrt.

- Anschließend lässt der Startspieler seine Reserve aufmarschieren und tauscht gegebenenfalls seine Lehenaufgebotsplättchen aus.

## 4.5 Den Kriegsrat einberufen

- Wenn die Spieler ein Macht-Szenario spielen, müssen sie nun ihren Kriegsrat zusammenstellen und den Meistern auf den Kriegsrat-Tafeln Meisterscheiben zuordnen.
- Wenn Kreaturen aufmarschiert sind, müssen die sie kontrollierenden Spieler dafür sorgen, dass ihnen auf der Kriegsrat-Tafel die richtige Meisterscheibe zugeordnet wird.

## 4.6 Die Spezialisten einberufen

- Nun dürfen die Spieler bis zu zwei Spezialistenkarten auswählen und einsetzen – und gegebenenfalls die entsprechenden Fahnenträger und Figuren aufmarschieren lassen.
- Die Wirkung dieser Karten tritt sofort ein.
- Die Reihenfolge, in der sie gespielt werden, kann der Spieler selbst festlegen.

- Wenn die Spieler nicht jeweils einen eigenen Satz Spezialistenkarten besitzen und sich nicht einigen können, wer zuerst auswählen darf, gelten die folgenden Regeln:
  - Der Besitzer dieser Erweiterung wählt als Erster seine erste Spezialistenkarte.
  - Dann sucht sich sein Gegner zwei der verbliebenen Karten aus.
  - Nun wählt der Besitzer dieser Erweiterung seine zweite Spezialistenkarte.
- Wird ein mittelalterliches Szenario gespielt, können die Spieler keine Spezialistenkarten wählen, die mit dem Vermerk versehen sind, dass sie ausschließlich bei Macht-Szenarien eingesetzt werden können.

### Fortsetzung der Spielvorbereitung

- Dann setzen die Spieler die normale Spielvorbereitung mit Schritt 5 auf S. 9 des „BattleLore“-Spielregelbuchs fort.



## Eine Anmerkung über Partien mit freien Kompanien oder Nationen

Die Aufmarschregeln, insbesondere im organisierten Modus, begünstigen das Spiel mit **freien Kompanien**, bei denen verschiedene Rassen gemeinsam für dasselbe Lager kämpfen können – im erbitterten Gefecht gegen Blutsbrüder, die vom gegnerischen Lager angeworben wurden! Auf dieser Grundlage können die Spieler eine Vielzahl an verschiedenen Fähigkeiten entwickeln. Eine Partie mit freien Kompanien spiegelt die sich immer wieder verändernden Bündnisse wider, wie sie in der Zeit des Hundertjährigen Krieges üblich waren.

Vielleicht bevorzugen Sie jedoch ein traditionelleres Spiel, bei dem sich verschiedene Rassen gegenüberstehen, niemals gegeneinander kämpfen müssen und auch nicht Gefahr laufen, in demselben Lager miteinander auskommen zu müssen. Für diese Spieler werden einige neue Sätze Aufmarschkarten für **Nationen** eingeführt, sobald zusätzliche Einheiten für jede Rasse in ausreichender Stückzahl veröffentlicht worden sind, um eine Armee zusammenzustellen, die ausschließlich aus Zwergen oder Kobolden besteht.

Bis dahin sollten Spieler, die eine Armee aufmarschieren lassen möchten, welche ausschließlich aus Menschen und Zwergen oder Menschen und Kobolden besteht, sicherstellen, dass sie bei ihrer

Auswahl Sätze desselben Lagers verwenden. Außerdem sollten sie möglichst die Kobold-Söldner-Karte (der Wimpelspieler) beziehungsweise die Zwergen-Söldner-Karte (der Standartenspieler) als eine ihrer Spezialistenkarten wählen.



Die Erweiterung *Zu den Waffen* enthält 10 Spezialistenkarten.

Jede Karte hat einen bestimmten Namen und kann folgende Symbole aufweisen:



Nicht definierter Spezialist

- **Machtsymbol:** Wenn dieses Symbol auf der Karte abgebildet ist, kann die Karte nur in Macht-Szenarien ausgewählt werden.



Machtspezialist

- **Meisterklassensymbol:** Wenn dieses Symbol auf der Karte abgebildet ist, kann ein Spieler diese Karte nur dann nutzen, wenn sich ein Meister der entsprechenden Klasse in seinem Kriegsrat befindet.

Die Freunde des Zaubers sind nicht nur trügerisch, sondern auch ziemlich gefährlich!



### Folgende Regeln gelten für alle Spezialistenkarten:

- Spezialistenkarten müssen während der Phase „Die Spezialisten einberufen“ (s. S. 9) ausgespielt werden. Die Wirkung dieser Karten tritt sofort ein.
- Manche Karten können miteinander kombiniert werden („Die Alliierten des Königs“ und die „Trügerischen Truppen“ beispielsweise). Diese Karten werden dann in der vom Spieler gewünschten Reihenfolge ausgespielt und ihre Auswirkungen angewendet.
- Wenn ein Spieler Spezialistenkarten ausspielt, die zusätzliche Figuren oder neue Einheiten aufmarschieren lassen („Die Alliierten des Königs“, die „Trügerischen Truppen“ und die „Söldner“-Karten beispielsweise), müssen die entsprechenden Figuren oder Fahnen zum Aufmarschieren verfügbar sein.
- Wenn nicht ausdrücklich etwas anderes festgelegt ist, sind die Auswirkungen einer Karte

niemals zwingend. Falls eine Karte die Bewegung oder Aufwertung mehrerer Einheiten ermöglicht, kann der Spieler auch beschließen, nur einen Teil der Optionen umzusetzen.

Die folgenden Anmerkungen gelten für bestimmte Spezialistenkarten.

### Pfähle der Bogenschützen

Die Pfähle der Bogenschützen können ausschließlich auf Ebenenfeldern oder Hügellandschaften platziert werden. Sie können weder in Flüssen noch in seichten Furten oder im Wald stehen.



### Bogen aufrüsten

Andere Rassen (wie die Kobold-Bogenschützen) nutzen weiterhin den gewöhnlichen Bogen – selbst wenn diese Karte für ihr Lager gespielt wird.



### Zwangswerbung

Die dritte Einheit unterliegt ebenfalls den üblichen Regeln für den Aufmarsch der Reserve und muss folglich auf ein unbesetztes Feld der Grundlinie gestellt werden.



### Unterwanderung



Diese Karte kann nicht verwendet werden, um dieselbe Einheit mehrfach zu bewegen. Jede zulässige Bewegung muss mit einer anderen Einheit durchgeführt werden.



### Trügerische Truppen



Diese Karte kann nur für Truppen gespielt werden, nicht für Kreaturen, Helden usw.



### Die Alliierten des Königs



Diese Karte kann eingesetzt werden, um zwei Figuren zur selben Einheit hinzuzufügen oder um zwei verschiedene Einheiten um jeweils eine einzelne Figur zu erweitern, wenn Sie einen Level 3-Krieger in Ihrem Kriegsrat haben.



BATTLECORE

## Anhang II

### Neue Geländearten in Zu den Waffen



#### Felswände (Hügellandschaft)



##### Bewegung

Die Ränder eines Felsenfeldes, die Felswände zeigen, sind unpassierbar. Für die anderen Ränder des Feldes gelten die normalen Bewegungsregeln für Hügellandschaften.

##### Kampf

- Eine Einheit, die auf einem Felswandfeld steht, darf über die Felsenränder des Feldes hinaus keinen Nahkampf ausfechten und auch nicht aus nächster Nähe feuern.
- Für die anderen Ränder des Feldes gelten die normalen Kampfregeln für Hügellandschaften.

##### Sichtlinie

Eine Felswand blockiert die Sichtlinie, allerdings nicht von aneinander angrenzenden Felswänden oder Hügel(ketten) aus, da diese alle dieselbe Höhe haben.

#### Sumpfgelände

##### Bewegung

Eine Einheit, die auf ein Sumpfgelände zieht, muss hier anhalten und darf in dieser Runde nicht weiterziehen. Folgebewegungen unterliegen denselben Bewegungseinschränkungen und sind deshalb in dieser Runde nicht oder nur teilweise möglich.

##### Kampf

- Eine Einheit, die auf ein Sumpffeld zieht, kann in dieser Runde noch kämpfen.
- Eine Einheit, die auf einem Sumpffeld steht, kämpft mit maximal 2 Würfeln.
- Eine Einheit, die einen Gegner angreift, der auf einem Sumpffeld steht, kämpft mit maximal 2 Würfeln.

##### Sichtlinie

Ein Sumpfgelände blockiert die Sichtlinie nicht.

#### Pfähle der Bogenschützen



Die Pfähle der Bogenschützen können ausschließlich auf Ebenenfeldern oder Hügellandschaften platziert werden.

##### Bewegung

Eine Einheit, die auf ein Feld mit Pfählen der Bogenschützen zieht, muss hier anhalten und darf in dieser Runde nicht weiterziehen. In dem Zug, in dem eine Einheit auf dieses Feld gezogen ist, darf sie nicht kämpfen.



Infanterie-Einheiten mit Fernwaffen bilden eine Ausnahme: Sie können auf ein Feld mit Pfählen der Bogenschützen ziehen und trotzdem noch kämpfen.

##### Kampf

- Eine Infanterie-Einheit mit Fernwaffen darf auf einem Feld mit Pfählen der Bogenschützen ein Schwert-auf-Schild-Symbol ignorieren, das im Nahkampf gegen sie gewürfelt wurde.
- Eine Infanterie-Einheit mit Fernwaffen darf auf einem Feld mit Pfählen der Bogenschützen eine gegen sie gewürfelte Flagge ignorieren und ist *mutig*.

##### Sichtlinie

Die Pfähle der Bogenschützen blockieren die Sichtlinie nicht.

#### Wall



Siehe S. 69 des „BattleLore“-Spielregelbuchs.

#### Steinbrücke



Identisch mit Brücken. Siehe S. 63/64 des „BattleLore“-Spielregelbuchs.

## Anhang IV

### Lexikon

**Aufmarschkarte:** Eine Karte, auf der die Einheiten angegeben sind, die in einem Bereich des Schlachtfelds aufmarschieren oder in Reserve gehalten werden.

**Bataillone:** Gebräuchliche, mittelalterliche Militäraufstellung, auch als Posten bezeichnet.

**Lehensaufgebotsplättchen:** Ein Ersatzplättchen, das vorübergehend als Platzhalter für Truppenarten genutzt wird, die nicht mehr für den Aufmarsch zur Verfügung stehen. Diese Plättchen können durch verfügbare Truppen desselben oder eines niedrigeren Ranges ausgetauscht werden, wenn ein Spieler seine Reserve einberuft. Rot ist die Farbe mit dem höchsten Rang, gefolgt von Blau, und die niedrigste Farbe ist Grün.

**Organisierter Modus:** Ein etwas komplizierteres System für den Aufmarsch. Die Spieler verwenden mehrere Sätze Aufmarschkarten sowie Spezialistenkarten und Lehensaufgebotsplättchen.

**Posten:** Üblicherweise war eine mittelalterliche Armee in drei Gruppen unterteilt: die Vorhut, die Hauptarmee und die Nachhut. Im Kampf stellen sich Vorhut, Hauptarmee und Nachhut von rechts nach links nebeneinander auf.

**Reserve:** Eine Aufmarschkarte, die nicht einem speziellen Bereich des Schlachtfelds zugeordnet ist. Wenn eine Karte für die Reserve gespielt wird, marschieren nur zwei ihrer Einheiten auf; sie müssen auf unbesetzten Feldern auf der Grundlinie des Spielers platziert werden.

**Stapel Aufmarschkarten:** Ein oder mehrere Sätze Aufmarschkarten, die zusammen gemischt sind.

**Satz Aufmarschkarten:** Ein Satz aus sieben Aufmarschkarten, durch einen gemeinsamen Buchstaben gekennzeichnet und von 1 bis 7 durchnummeriert.

**Spezialistenkarte:** Eine Karte, welche die normalen Aufmarschregeln und Startbedingungen verändert beziehungsweise den Aufmarsch neuer Figuren oder Einheiten auf dem Schlachtfeld ermöglicht.

**Stegreifmodus:** Eine schnelle Möglichkeit, das „BattleLore“-Aufmarschsystem *Zu den Waffen* zu nutzen. Jeder Spieler verwendet einen einzelnen Satz Aufmarschkarten, keine Spezialistenkarten und keine Lehensaufgebotsplättchen.

