

## SPIEL UM THRONE

**Aufstellung:** 10 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.

### Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Tischmitte platziert. Anschließend werden die 4 zusätzlichen Zielobjekt-Marker wie oben gezeigt platziert: 18 Zoll von der äußeren Aufstellungskante und 6 Zoll von den beiden seitlichen Schlachtfeldrändern entfernt.

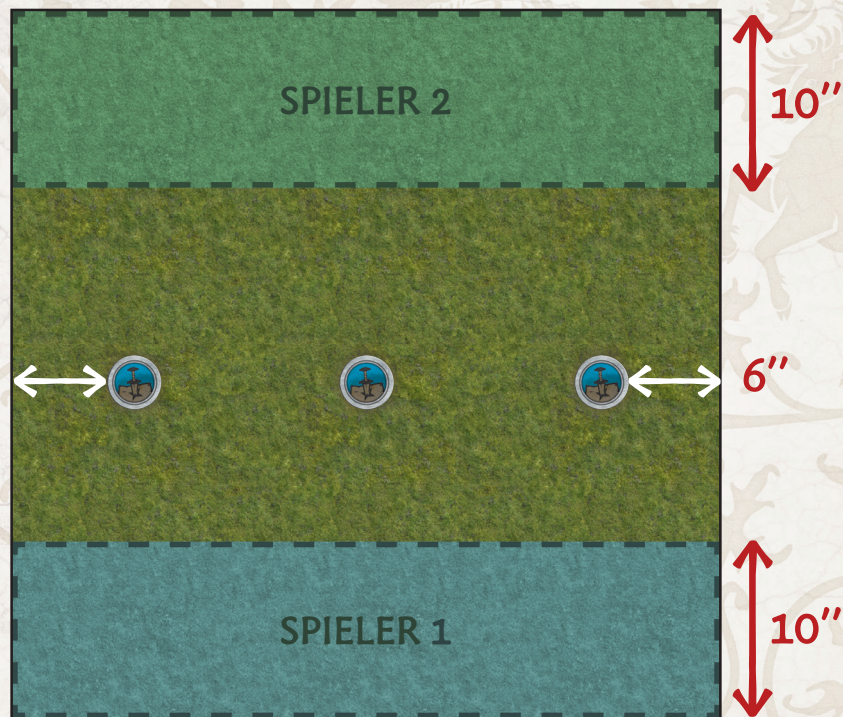
### Sonderregeln (Zielobjekte)

- Vor der Aufstellung der Armeen wird je 1 zufällige Zielkarte pro Zielobjekt-Marker vom Stapel gezogen und offen neben jedes Zielobjekt gelegt. Auf ihr steht, welche Fähigkeiten der Marker in dieser Partie hat.
- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ihr Tableau den Zielobjekt-Marker **komplett** überlappt, **beansprucht** diesen Marker.
- Eine Einheit **kontrolliert** solange einen Marker, wie sie nicht im Nahkampf mit einer feindlichen Kampfeinheit ist, die mehr verbleibende **Schlachtreihen** hat als sie selbst. Sobald dies der Fall sein sollte, kontrolliert die Einheit den Marker augenblicklich nicht mehr.
- **Einzeleinheiten** zählen beim Kontrollieren und Beanspruchen von Markern, als hätten sie genauso viele Schlachtreihen wie sie noch verbleibende **Wunden** haben.
- Marker, die nicht komplett von einem Einheiten-Tableau überlappt sind, werden von keiner Einheit beansprucht oder kontrolliert.

### Sonderwertung

- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde 1 Siegpunkt für jeden Zielobjekt-Marker, den sie kontrollieren.





## KAMPF DER KÖNIGE

**Aufstellung:** 10 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.

### Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Tischmitte platziert.
- Je 1 Zielobjekt-Marker wird 6 Zoll von den beiden seitlichen Schlachtfeldrändern entfernt wie oben gezeigt platziert.

### Sonderregeln (Heerführer)

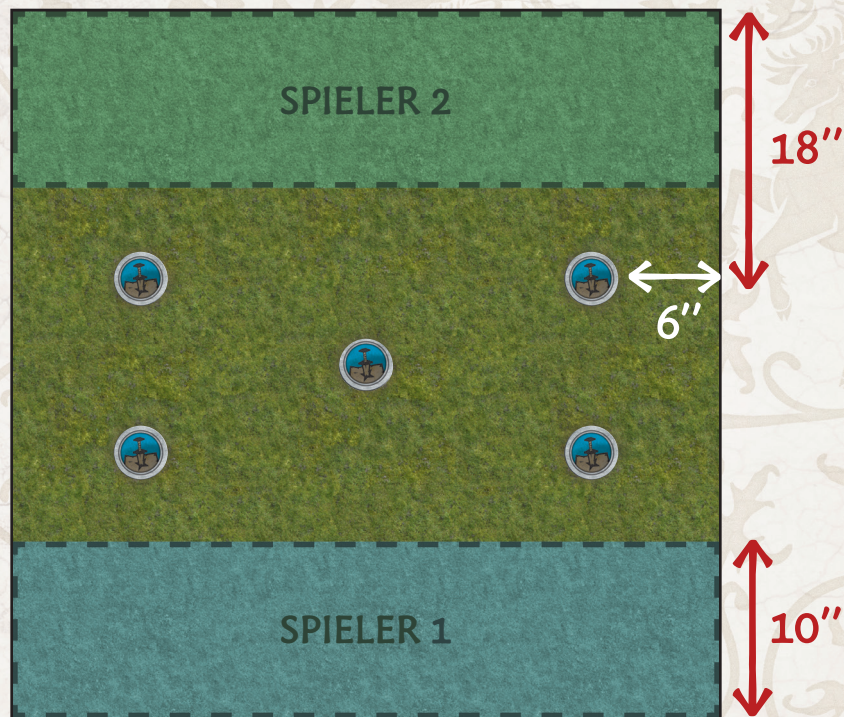
- Die **Zielkarten** 6–10 werden benötigt.
- Nachdem der Startspieler bestimmt wurde, wählt der Spieler, der nicht Startspieler ist, eine dieser Zielkarten aus. Das wird solange abwechselnd fortgeführt, bis jeder Spieler 2 Zielkarten hat.
- Sobald die Einheit eines **Heerführers** aktiviert wird, darf ihr Spieler 1 dieser Karten auswählen. Bis zum Ende der Runde erhält die Einheit seines Heerführers den Effekt, der auf der Karte beschrieben ist, als würde sie einen Zielobjekt-Marker kontrollieren. Jeder Effekt darf nur ein Mal in der Partie verwendet werden.

### Sonderregeln (Zielobjekte)

- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ihr Tableau den Zielobjekt-Marker **komplett** überlappt, **beansprucht** diesen Marker.
- Eine Einheit **kontrolliert** solange einen Marker, wie sie nicht im Nahkampf mit einer feindlichen Kampfeinheit ist, die mehr verbleibende **Schlachtreihen** hat als sie selbst. Sobald dies der Fall sein sollte, kontrolliert die Einheit den Marker augenblicklich nicht mehr.
- **Einzeleinheiten** zählen beim Kontrollieren und Beanspruchen von Markern, als hätten sie genauso viele Schlachtreihen wie sie noch verbleibende **Wunden** haben.
- Marker, die nicht komplett von einem Einheiten-Tableau überlappt sind, werden von keiner Einheit beansprucht oder kontrolliert.

### Sonderwertung

- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde 1 **Siegpunkt** für jeden Zielobjekt-Marker, den sie kontrollieren.
- Ein Spieler erhält jedes Mal 1 Siegpunkt, sobald die Einheit seines Heerführers eine feindliche Einheit mit einer Fähigkeit oder einem Angriff vernichtet. Falls er den Heerführer vernichtet, erhält er stattdessen 2 Siegpunkte.



## WINDE DES WINTERS

**Aufstellung:** 10 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.

### Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Tischmitte platziert. Anschließend werden die 4 zusätzlichen Zielobjekt-Marker wie oben gezeigt platziert: 18 Zoll von der äußeren Aufstellungskante und 6 Zoll von den beiden seitlichen Schlachtfeldrändern entfernt.

### Sonderregeln (Auftragskarten)

- Dieser Spielmodus verwendet die Auftragskarten.
- Jeder Spieler nimmt sich seine Stapel mit Auftragskarten, sucht je 1 Exemplar der **Auftragskarten 11 und 12** heraus und wählt 4 weitere Auftragskarten aus, sodass jeder Spieler insgesamt 6 Auftragskarten hat.
- Ab Runde 2 wählt und deckt zu Beginn jeder Runde jeder Spieler beginnend beim Startspieler 1 Auftragskarte aus seiner Hand auf.
- Aufgedeckte Missionskarten werden am Ende der Runde abgelegt.

### Sonderregeln (Zielobjekte)

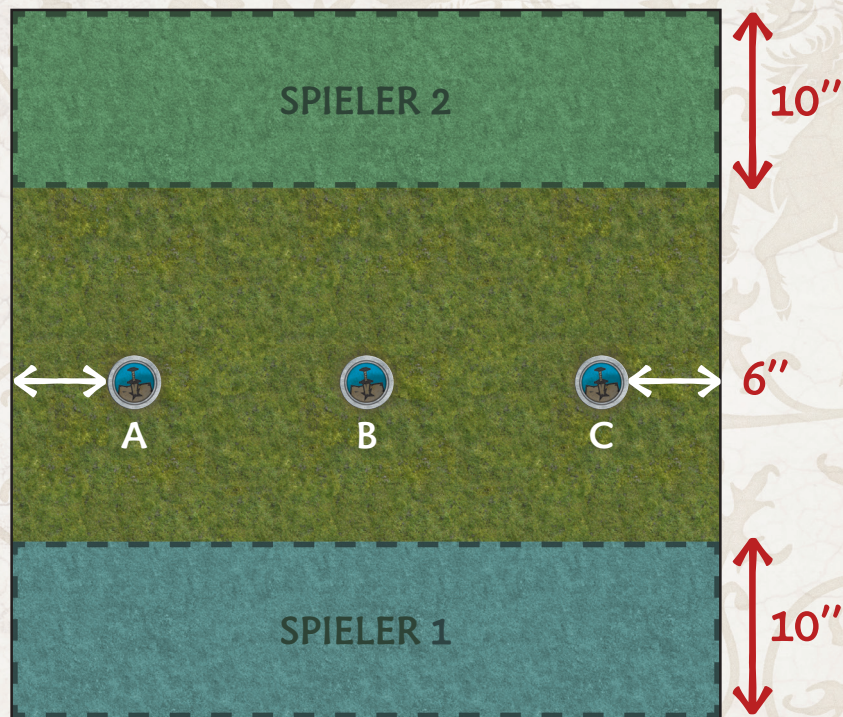
- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ihr Tableau den Zielobjekt-Marker **komplett** überlappt, **beansprucht** diesen Marker.
- Eine Einheit **kontrolliert** solange einen Marker, wie sie nicht im Nahkampf mit einer feindlichen Kampfeinheit ist, die mehr verbleibende **Schlachtreihen** hat als sie selbst. Sobald dies der Fall sein sollte, kontrolliert die Einheit den Marker augenblicklich nicht mehr.
- **Einzeleinheiten** zählen beim Kontrollieren und Beanspruchen von Markern, als hätten sie genauso viele Schlachtreihen wie sie noch verbleibende **Wunden** haben.

- Marker, die nicht komplett von dem Bewegungstableau einer Einheit überlappt werden, können nicht beansprucht werden und werden somit auch nicht von einer Einheit kontrolliert.

### Sonderwertung

- Die Auftragskarten geben verschiedene Möglichkeiten an, wie die Spieler zusätzliche Siegpunkte werten können.
- Jede aufgedeckte Auftragskarte darf von jedem Spieler gewertet werden, falls die Voraussetzungen erfüllt sind.
- Zielobjekte gewähren keine Siegpunkte, außer es ist auf einer Auftragskarte ausdrücklich angegeben.





## DUNKLE SCHWINGEN, DUNKLE WORTE

**Aufstellung:** 10 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.

### Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Mitte des Tisches platziert.
- Je 1 Zielobjekt-Marker wird 6 Zoll von den beiden seitlichen Schlachtfeldrändern entfernt wie oben gezeigt platziert.

### Sonderregeln (Auftragskarten)

- Dieser Spielmodus verwendet die Auftragskarten.
- Es wird 1 Stapel mit Auftragskarten benötigt. Die **Auftragskarten 10–12** werden entfernt. Die übrigen Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.
- Vor der Aufstellung der Armeen werden 2 Auftragskarten gezogen und aufgedeckt. Das sind die **aktiven Aufträge**. Danach werden 2 weitere Auftragskarten gezogen und aufgedeckt neben die aktiven Aufträge gelegt. Das sind die **Reserve-Aufträge**.
- Ab Runde 3 werden zu Beginn jeder Runde die 2 aktiven Aufträge abgelegt und durch die 2 Reserve-Aufträge ersetzt. Danach werden 2 Auftragskarten vom Auftragskartensapel gezogen, die die Reserve-Aufträge ersetzen. Falls der Auftragskartensapel leer wird, werden alle abgelegten Aufträge gemischt und bilden einen neuen Auftragskartensapel.

### Sonderregeln (Aufträge ersetzen)

- Sobald eine befreundete zivile Einheit eine beliebige Zone auf der Taktiktafel beansprucht, darf ihr Effekt durch folgenden ersetzt werden:

*„Lege 1 aktiven Auftrag ab und ersetze ihn durch 1 Reserve-Auftrag oder lege 1 Reserve-Auftrag ab und ersetze ihn durch einen neuen vom Stapel“*

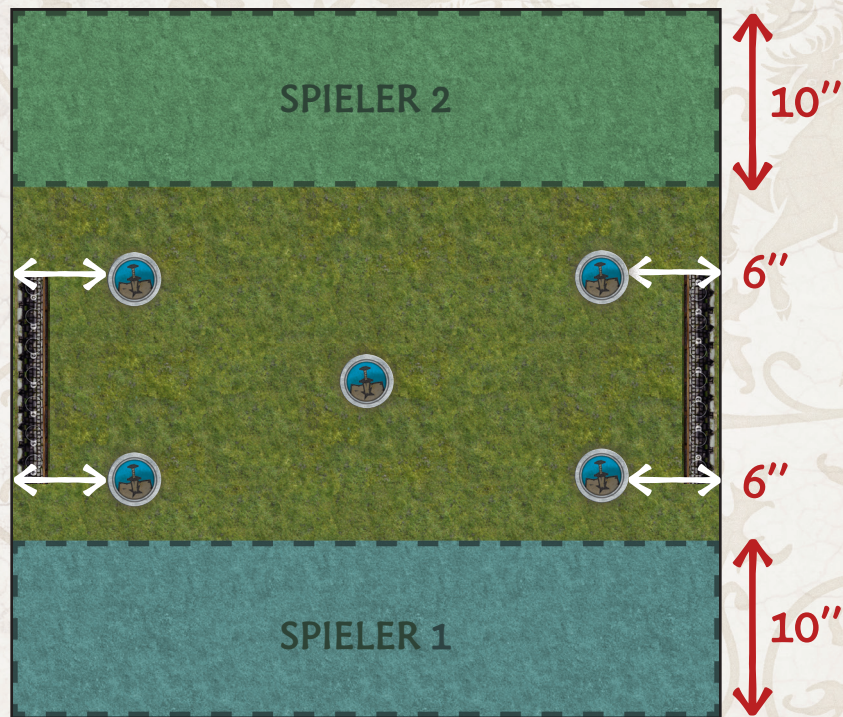
- Während der Aktivierung eines Heerführers darf dieser seine Aktion verfallen lassen. Falls er das tut, darf er 1 aktiven Auftrag ablegen und ihn durch 1 Reserve-Auftrag ersetzen oder er legt 1 Reserve-Auftrag ab und ersetzt ihn durch einen neuen vom Stapel.

### Sonderregeln (Zielobjekte)

- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ihr Tableau den Zielobjekt-Marker **komplett überlappt**, **beansprucht** diesen Marker.
- Eine Einheit **kontrolliert** solange einen Marker, wie sie nicht im Nahkampf mit einer feindlichen Kampfeinheit ist, die mehr verbleibende **Schlachtreihen** hat als sie selbst. Sobald dies der Fall sein sollte, kontrolliert die Einheit den Marker augenblicklich nicht mehr.
- **Einzeleinheiten** zählen beim Kontrollieren und Beanspruchen von Markern, als hätten sie genauso viele Schlachtreihen wie sie noch verbleibende **Wunden** haben.
- Marker, die nicht komplett von dem Bewegungstableau einer Einheit überlappt werden, können nicht beansprucht werden und werden somit auch nicht von einer Einheit kontrolliert.

### Sonderwertung

- Die Auftragskarten geben verschiedene Möglichkeiten an, wie die Spieler zusätzliche Siegpunkte werten können.
- Jede aufgedeckte Auftragskarte darf von jedem Spieler gewertet werden, falls die Voraussetzungen erfüllt sind.
- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde 1 **Siegpunkt** für jeden Zielobjekt-Marker, den sie kontrollieren.



## GESCHLIFFEN UND BEREIT

**Aufstellung:** 10 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.

### Aufbau

- Die Zielobjekt-Marker werden wie oben gezeigt platziert.
- Die 2 Burgmauern werden wie oben gezeigt platziert.

### Sonderregeln (Gelände)

- Geländeteile mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** dürfen nicht platziert werden.
- Es darf kein anderes Geländeteil innerhalb von 1 Zoll zu den Burgmauern platziert werden.

### Sonderregeln (Zielobjekte)

- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ihr Tableau den Zielobjekt-Marker **komplett** überlappt, **beansprucht** diesen Marker.
- Eine Einheit **kontrolliert** solange einen Marker, wie sie nicht im Nahkampf mit einer feindlichen Kampfeinheit ist, die mehr verbleibende **Schlachtreihen** hat als sie selbst. Sobald dies der Fall sein sollte, kontrolliert die Einheit den Marker augenblicklich nicht mehr.
- **Einzeleinheiten** zählen beim Kontrollieren und Beanspruchen von Markern, als hätten sie genauso viele Schlachtreihen wie sie noch verbleibende **Wunden** haben.
- Marker, die nicht komplett von dem Bewegungstableau einer Einheit überlappt werden, können nicht beansprucht werden und werden somit auch nicht von einer Einheit kontrolliert.

### Sonderregeln (Burgmauern)

- Burgmauern sind Geländeteile mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar**.

- Immer wenn Siegpunkte von den Zielobjekt-Markern gewertet werden, die am nächsten an einer Burgmauer liegen, lassen diese Burgmauern einen Pfeilhagel auf die Einheit regnen, die diese Zielobjekt-Marker kontrolliert. Diese Einheiten erleiden 1W3+2 Treffer (*dabei handelt es sich nicht um Angriffe*).

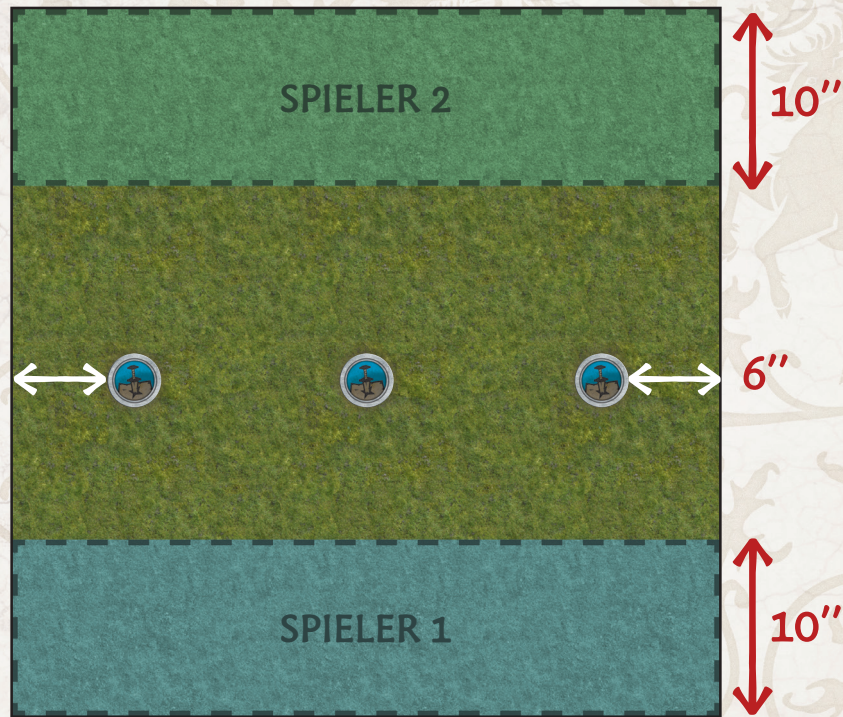
### Sonderregeln (zivile Einheiten und die Taktiktafel)

- Sobald eine befreundete zivile Einheit eine beliebige Zone auf der Taktiktafel beansprucht, darf ihr Effekt durch folgenden ersetzt werden:  
*„1 Einheit, die einen anderen Zielobjekt-Marker als den Zielobjekt-Marker in der Schlachtfeldmitte kontrolliert, erleidet 1W3+2 Treffer.“*

### Sonderwertung

- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde 1 **Siegpunkt** für jeden Zielobjekt-Marker, den sie kontrollieren.





## EIN TANZ MIT DRACHEN

**Aufstellung:** 10 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.

### Aufbau

- 1 Zielobjekt-Marker wird in der Mitte des Tisches platziert.
- An beiden seitlichen Schlachtfeldrändern wird ein Zielobjekt-Marker in **Kurzer Reichweite** (6 Zoll) entlang der Mitte des Schlachtfelds wie oben gezeigt platziert.
- Vor der Aufstellung der Armeen wird für jeden Zielobjekt-Marker 1 Zielkarte vom Stapel gezogen und je einem Marker zugeordnet. Auf ihr steht, welche Fähigkeiten der Marker in dieser Partie hat.

### Sonderregeln (Zielobjekte)

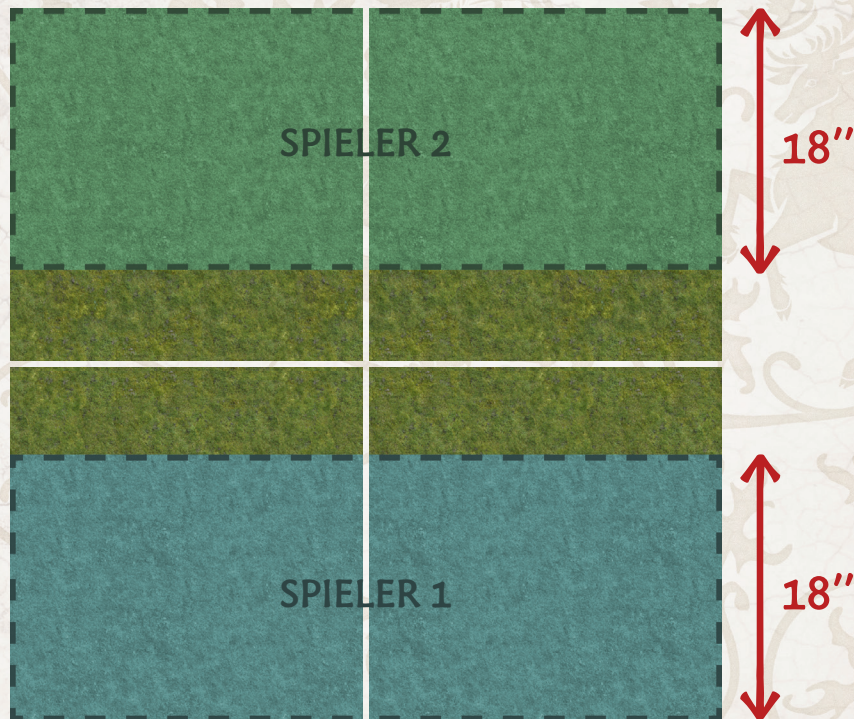
- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ein beliebiger Teil ihres Tableaus auf einem Zielobjekt-Marker liegt, beansprucht diesen Marker. Solange sie den Marker berührt, kontrolliert sie ihn und er wird auf das Bewegungstableau der Einheit gelegt. Solange sie den Zielobjekt-Marker kontrolliert, darf jene Einheit nicht **Marschieren** und ihre **Geschwindigkeit** wird auf **2** reduziert. **Sie kann auf keine Weise erhöht werden.**
- Falls eine Einheit, die einen Zielobjekt-Marker kontrolliert, am Ende ihrer Bewegung einen anderen Zielobjekt-Marker berührt, platziert der Gegner jenen Zielobjekt-Marker innerhalb von 2 Zoll zu dem Bewegungstableau dieser Einheit. Dabei darf der Marker nicht auf Geländeteilen mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** oder anderen Bewegungstableaus platziert werden.

### Sonderregeln (Zielobjekte)

- Immer wenn eine Einheit mit einem Zielobjekt-Marker an einer **Panikprobe** scheitert oder **vernichtet** wird, beansprucht 1 feindliche Einheit (*vom Gegner bestimmt*), die mit dieser Einheit im Nahkampf ist, diesen Marker. Falls es keine feindliche Einheit gibt, die mit jener Einheit im Nahkampf ist, platziert der Gegner jenen Zielobjekt-Marker innerhalb von 2 Zoll zu dem Bewegungstableau dieser Einheit. Dabei darf der Marker nicht auf Geländeteilen mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** oder anderen Bewegungstableaus platziert werden.
- Nachdem ein Nahkampfangriff auf eine Einheit, die einen Zielobjekt-Marker kontrolliert, vollständig durchgeführt wurde, falls der Angreifer mehr verbleibende Schlachtreihen als der Verteidiger hat, beansprucht er den Zielobjekt-Marker von dieser Einheit.

### Sonderwertung

- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde 1 **Siegpunkt** für jeden Zielobjekt-Marker, den sie kontrollieren.



## HIER STEHEN WIR

**Aufstellung:** 18 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.

### Sonderregeln (Gelände)

- Geländeteile dürfen überall auf dem Schlachtfeld platziert werden, solange sie mindestens 6 Zoll vom Schlachtfeldrand und anderen Geländeteilen entfernt platziert werden.

### Sonderregeln (Quadrant)

- Das Schlachtfeld wird wie oben gezeigt in 4 gleichwertige Quadranten eingeteilt.
- Die Einheiten gelten als in dem Quadrant stehend, in dem der Großteil ihres Bewegungstableaus ist. Falls in mehreren Quadranten genau gleich viel des Tableaus der Einheit steht, wählt der **Gegner** des Besitzers, in welchem Quadrant die Einheit steht.
- Ein Spieler **kontrolliert** einen Quadranten, falls er mindestens 5 Armeepunkte in jenem Quadranten (*alle Verstärkungen, Kampfeinheiten und zivile Einheiten zusammengerechnet*) und insgesamt mehr Armeepunkte als sein Gegner in jenem Quadranten hat.

### Sonderregeln (zivile Einheiten)

- Anstelle eine Zone auf der Taktiktafel zu beanspruchen, dürfen zivile Einheiten als ihre Aktion in einem Quadranten platziert werden. Der Punktwert der zivilen Einheit wird zu dem Gesamtpunktwert des Spielers in diesem Quadranten hinzugezählt. Jeder Spieler darf in jedem Quadranten nur 1 zivile Einheit stehen haben.

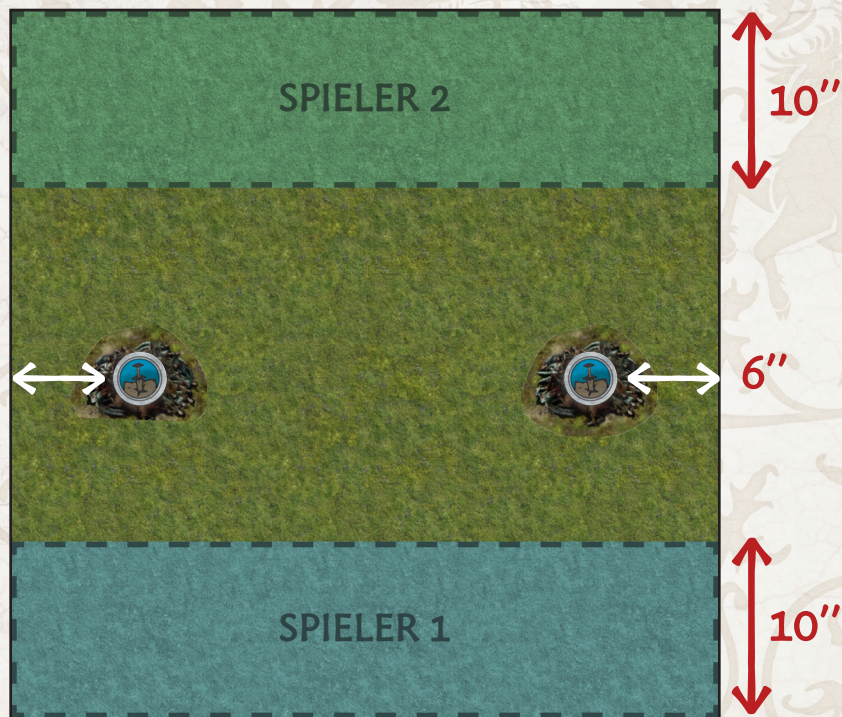
### Sonderregeln (Heerführer)

- Heerführer fügen 3 Armeepunkte zu einem Quadranten hinzu, um die Kontrolle eines Quadranten zu bestimmen.

### Sonderwertung

- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde 1 Siegpunkt für jeden Quadranten, den sie kontrollieren.





## ZEIT DER KRÄHEN

**Aufstellung:** 10 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.

### Aufbau

- **Leichenhaufen** können nicht als Geländeteile gewählt werden.
- Falls das Gelände zufällig ausgewählt wird, muss das Ergebnis für den Leichenhaufen erneut geworfen werden.
- An beiden seitlichen Schlachtfeldrändern wird ein Zielobjekt-Marker in **Kurzer Reichweite** (6 Zoll) entlang der Mitte des Schlachtfelds platziert. Anschließend wird unter die beiden Marker je ein Leichenhaufen platziert. Sie werden zusätzlich zu den anderen Geländeteilen platziert.
- Es darf kein anderes Geländeteil innerhalb von 1 Zoll zu diesen Leichenhaufen platziert werden.

### Sonderregeln (Zielobjekte)

- Zu Beginn der Partie oder sobald ein Zielobjekt-Marker platziert wird, wird für jeden Zielobjekt-Marker 1 zufällige Zielkarte vom Stapel gezogen und je einem Marker zugeordnet. Auf ihr steht, welche Fähigkeiten der Marker in dieser Partie hat.
- Ein Zielobjekt-Marker ist mit dem Leichenhaufen verbunden, auf dem dieser platziert ist.
- Eine Einheit, die ihre Bewegung so beendet, dass ein Teil ihres Tableaus auf einem Zielobjekt-Marker liegt, beansprucht diesen Marker. Er wird auf der Einheit platziert, um anzuzeigen, dass sie ihn kontrolliert.
- Jede Einheit darf nur 1 Zielobjekt-Marker gleichzeitig kontrollieren. Falls eine Einheit, die einen Zielobjekt-Marker kontrolliert, am Ende ihrer Bewegung einen anderen Zielobjekt-Marker berührt, platziert der Gegner jenen Zielobjekt-Marker irgendwo auf den damit verbundenen Leichenhaufen.

- Falls eine Einheit, die einen Zielobjekt-Marker kontrolliert, am Ende ihrer Bewegung nicht mehr den verbundenen Leichenhaufen berührt, verliert sie den Marker. Der Gegner platziert den Marker irgendwo auf dem damit verbundenen Leichenhaufen.
- Immer wenn eine Einheit mit einem Zielobjekt-Marker an einer **Panikprobe** scheitert oder **vernichtet** wird, beansprucht 1 feindliche Einheit (*vom Gegner bestimmt*), die mit dieser Einheit im Nahkampf ist, diesen Marker. Falls es keine feindliche Einheit gibt, die mit jener Einheit im Nahkampf ist, platziert der Gegner jenen Zielobjekt-Marker innerhalb von 2 Zoll zu dem Bewegungstableau dieser Einheit. Dabei darf der Marker nicht auf Geländeteilen mit dem Schlüsselwort **Unpassierbar** oder anderen Bewegungstableaus platziert werden.
- Nachdem ein Nahkampfangriff auf eine Einheit, die einen Zielobjekt-Marker kontrolliert, vollständig durchgeführt wurde, falls der Angreifer mehr verbleibende Schlachtreihen als der Verteidiger hat, beansprucht er den Zielobjekt-Marker von dieser Einheit.

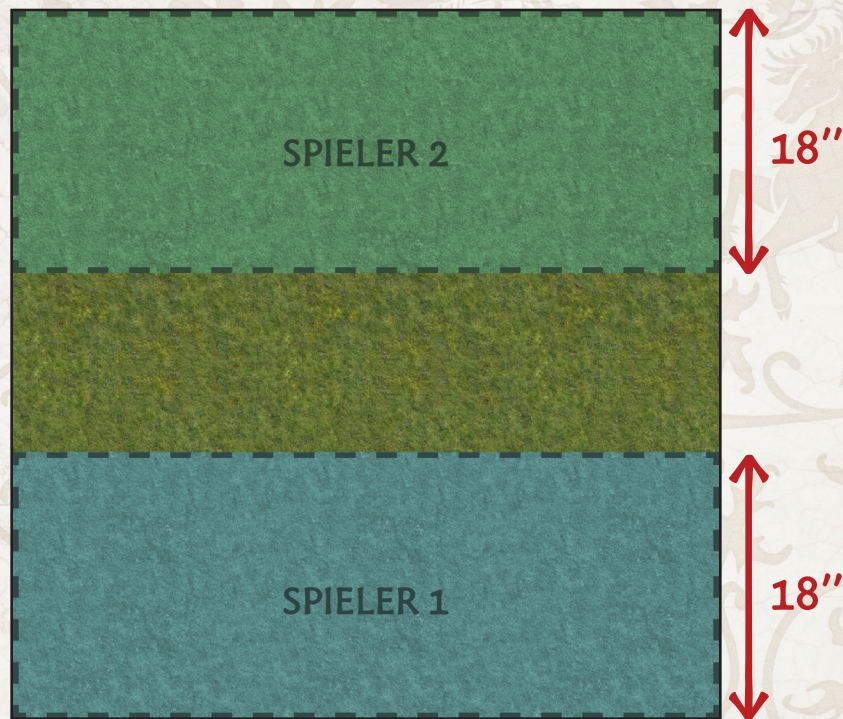
### Sonderregeln (Leichenhaufen)

- Falls sich weniger als 4 Leichenhaufen im Spiel befinden, wird, jedes Mal wenn eine **Infanterie-Einheit** vernichtet und bevor deren Tableau entfernt wird, von ihrem Besitzer 1 Leichenhaufen-Geländeteil **innerhalb Langer Reichweite** zu der vernichteten Einheit und mit mindestens 1 Zoll Abstand zu anderen Geländeteilen oder Einheiten-Tableaus platziert. Dann wird ein Zielobjekt-Marker mittig auf dem Leichenhaufen platziert.

### Sonderwertung

- Ab Runde 2 werten die Spieler am Ende jeder Runde 1 **Siegpunkt** für jeden Zielobjekt-Marker, den sie kontrollieren.





## FEUER & BLUT

**Aufstellung:** 18 Zoll von dem Schlachtfeldrand entfernt.

### Aufbau

- Die Zielkarten 6–10 werden benötigt.
- Sobald alle Einheiten aufgestellt wurden, wählt jeder Spieler beginnend mit dem Startspieler abwechselnd 1 feindliche Kampfeinheit und platziert 1 Zielobjekt-Marker darauf, bis 2 Einheiten auf jeder Seite ausgewählt wurden. Diese Marker stellen **Markierte Einheiten** dar. Sobald eine Einheit Markiert ist, wählt ihr Besitzer 1 der Zielkarten aus und ordnet sie jener Einheit zu. Sie erhält bis zum Ende der Partie den darauf beschriebenen Effekt, als würde sie einen Zielobjekt-Marker kontrollieren.

### Sonderregeln (Gelände)

- Geländeteile dürfen überall auf dem Schlachtfeld platziert werden, solange sie mindestens 6 Zoll vom Schlachtfeldrand und anderen Geländeteilen entfernt platziert werden.

### Sonderregeln (Heerführer)

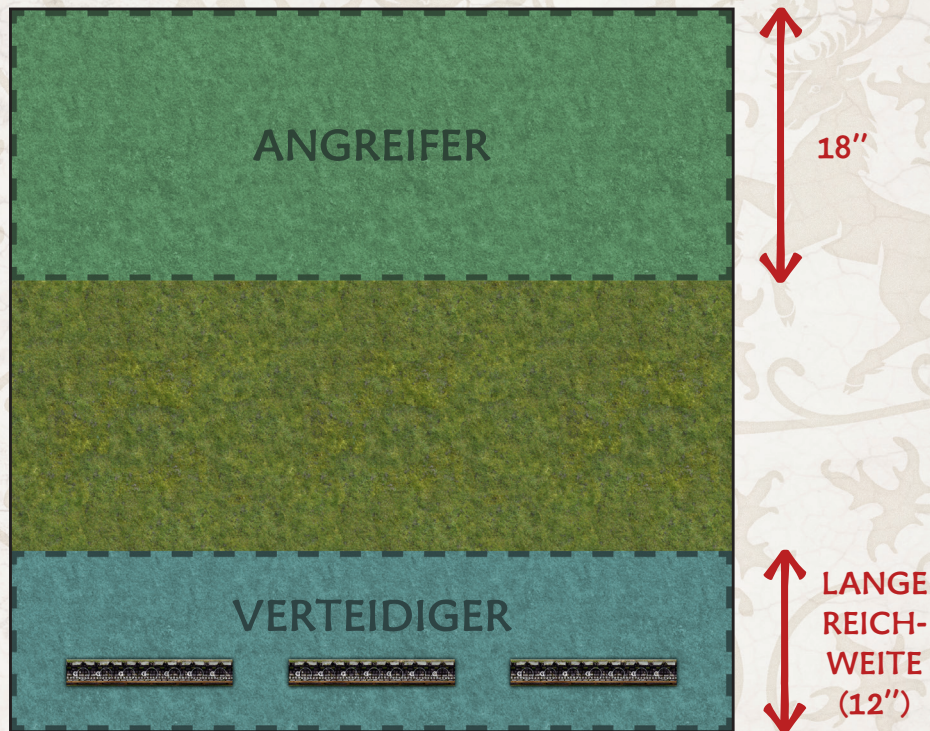
- Sobald die Einheit eines **Heerführers** aktiviert wird, darf ihr Spieler 1 feindliche Kampfeinheit innerhalb **Langer Reichweite** wählen und 1 Siegpunktemarker auf jener Einheit platzieren.

### Sonderwertung

- Immer wenn eine befreundete Markierte Einheit einen Feind mit einem Angriff oder einer Fähigkeit vernichtet, erhält man 1 zusätzlichen Siegpunkt.
- Der Spieler erhält 2 Siegpunkte, sobald eine feindliche Markierte Einheit vernichtet wird.

- Immer wenn eine beliebige feindliche Einheit, auf der Siegpunktemarker platziert wurden, vernichtet wird, erhält man zusätzliche Siegpunkte in Höhe der Siegpunktemarker auf jener Einheit.





## STURM DER SCHWERTLER

### Aufstellung:

- **Verteidiger:** LANGE REICHWEITE
- **Angreifer:** 18 Zoll von seinem Schlachtfeldrand aus.

### Aufbau

- Jeder Spieler wirft einen Würfel (*bei Gleichstand wird neu gewürfelt*). Wer das höhere Ergebnis erzielt, entscheidet, ob er Angreifer oder Verteidiger sein will.
- Bevor Geländeteile platziert werden, werden 3 **Burgmauern** in 3 Zoll Entfernung zum Schlachtfeldrand des Verteidigers platziert. Die erste wird in der Mitte ihrer Aufstellungszone platziert und die anderen beiden **Burgmauern** auf jeder Seite 4 Zoll entfernt.
- Gelände wird nicht wie gewohnt platziert. Stattdessen darf der Verteidiger bis zu 4 Geländeteile seiner Wahl nach Belieben jenseits von **Kurzer Reichweite** zu seiner Aufstellungszone und allen anderen Geländeteilen platzieren.

### Besondere Siegbedingungen

- Der Angreifer gewinnt wie gewohnt durch das Ansammeln von Siegpunkten.
- Der Verteidiger hingegen erlangt keine Siegpunkte, sondern gewinnt automatisch, wenn es dem Angreifer bis zum Ende von **Runde 6** nicht gelungen ist, den Sieg zu erringen.

### Sonderregeln (Angreifer + Verteidiger)

- Zu Spielbeginn, noch vor der Aufstellung, zieht jeder Spieler 3 zufällige Karten von seinem jeweiligen **Belagerungsstapel**. Dies sind die Belagerungskarten, die in dieser Partie zur Verfügung stehen. Auf jeder Belagerungskarte stehen deren Effekte und ein Zeitpunkt, zu dem die Karte gespielt wird.

### Sonderregeln (Angreifer)

- Zu Beginn jeder Runde darf der Angreifer alle zuvor vernichteten befreundeten Kampfeinheiten neu aufstellen, indem er sie irgendwo in seiner Aufstellungszone platziert. **Charaktere** werden dauerhaft vernichtet und nicht neu aufgestellt (*falls möglich, werden sie durch normale Figuren ihrer ehemaligen Einheit ersetzt*).

### Sonderregeln (Verteidiger)

- Der Verteidiger hat bei Spielbeginn noch nicht alle Kampfeinheiten im Spiel. Er muss die Hälfte seiner Kampfeinheiten (*aufgerundet*) in seiner **Reserve** platzieren. Die restlichen werden wie gewohnt aufgestellt.
- Ab Runde 3 darf der Verteidiger beliebig viele Einheiten aus seiner Reserve aufstellen. Zu Beginn ihrer Aktivierung stellt er sie vollständig innerhalb **Kurzer Reichweite** zu einem beliebigen Seitenrand des Schlachtfeldes auf. Dies verbraucht nicht ihre Aktion für die Runde.

### Sonderregeln (Burgmauern)

- **Burgmauern** sind keine Geländeteile oder Kampfeinheiten. Für sie gelten nur die folgenden Regeln:
- **Burgmauern** dürfen **gestürmt** sowie mit **Nahkampfangriffen** angegriffen werden, als ob sie feindliche Einheiten wären. Sie haben keinen Verteidigungswurf, müssen niemals Moralproben ablegen und gewähren **5 Siegpunkte**, sobald sie vernichtet werden (*sie werden nicht vom Schlachtfeld entfernt*).
- Einheiten dürfen nicht (aus welchem Grund auch immer) hinter die Burgmauern bewegt oder dort aufgestellt werden.
- Jedes nicht vernichtete Burgmauersegment darf (*wie eine Kampfeinheit*) vom Verteidiger aktiviert werden. Die einzig verfügbare Aktion einer Burgmauer ist die Aktion „**Pfeile**“ auf ihrer Einheitenkarte und „**Passen**“.

DIESER SPIELMODUS WIRD NICHT IN  
TURNIEREN VERWENDET.