

THE SAILS OF WAR

Spielanleitung

1.0 Einleitung

Danke für den Kauf von THE SAILS OF WAR („SoW“), der ersten Erweiterung unseres Bestseller-Fantasy-Brettspiels BATTLEMIST. Das Grundspiel und Kenntnis der Regeln von BATTLEMIST sind nötig, um SoW spielen zu können.

SoW verändert die Grunddynamik von BATTLEMIST drastisch, da es viele neue Spielmöglichkeiten, Änderungen der Interaktion und ein radikal neues Spielfeld einführt. Das ozeanische Spielfeld schafft neue ökonomische und militärische Herausforderungen für die Spieler, und neue Regeln für die Suche geben den Helden größere Bedeutung für die Abenteuer.

SoW ist eine **umfassende Variante** für BATTLEMIST, für die manche Elemente der Originalregeln geändert wurden.

1.1 Spielziel von The Sails of War

Um SoW zu gewinnen muß man, genau wie in BATTLEMIST, 5 Sterne von Timorran gesammelt haben.

SoW bietet jedoch noch eine alternative Möglichkeit zum Spielsieg. Falls ein Spieler *vier* der fünf *Mystischen Länder* zu Beginn der Phase des Rates der Zauberer kontrolliert, so gewinnt er das Spiel.

1.2 Die Rohstofftabellen

In SoW sind 6 farbige Rohstofftafeln, welche die Buchhaltung vereinfachen. Jede Tafel hat Kästchen, von 1 bis 55 durchnummeriert. Zu Spielbeginn setzt jeder Spieler drei Rohstoffmarker (für die drei Rohstoffe Eisen, Getreide und Holz) auf die seinem Anfangsvorrat entsprechenden Zahlen.

Beispiel: Ist der Anfangsvorrat 15 Getreide, setzt man einen Getreidemarker auf die Ziffer 15 – dadurch wird immer der momentane Vorrat des jeweiligen Rohstoffes angezeigt. Hat man 20 Eisen, wird ein Eisencounter auf die 20 gelegt, usw.

Gebraucht man im Laufe des Spieles Rohstoffe (und gewinnt neue hinzu), versetzt man einfach den entsprechenden Counter auf die richtige neue Position auf der Tafel. Diese Übersicht gestattet jederzeit einen schnellen Überblick über den Rohstoffvorrat eines jeden Spielers und macht die lästige Hantiererei mit den Rohstoffcountern überflüssig.

Wir empfehlen dringend, diese Tafeln für die Buchhaltung der Rohstoffe zu benutzen, da die übrigen Counter meist anderweitig für Handel und zur Auktion für die Spielreihenfolge benötigt werden.

Auf der Rückseite der Rohstofftafeln befindet sich eine nützliche Sammlung von Tabellen und Listen für SoW. (In einem Sechs-Personen-Spiel, wenn also alle sechs Tafeln benutzt werden, sind diese natürlich nicht zugänglich – deshalb besser vorher kopieren.)

1.3 The Sails of War und BATTLEMIST

Es folgen nun die kompletten Regeln für die SoW Variante. Wenn SoW gespielt wird, sollten auch alle Regeln dieser Variante angewendet werden.

Es wird vorkommen, daß die SoW Regeln die Grundregeln von BATTLEMIST außer Kraft setzen. Falls ein Konflikt zwischen den Regeln von SoW und BATTLEMIST auftritt, haben die SoW Regeln auf jeden Fall Vorrang.

1.4 Material

Diese Erweiterung enthält folgendes:

- 1 Regelheft (und gegebenenfalls diese Übersetzung)
- 1 (28“ x 35“) Ozeanspielplan
- 6 Rohstofftafeln
- 1 Counterbogen mit 156 Countern

2.0 Spielaufbau SAILS OF WAR

Der Spielaufbau von SoW unterscheidet sich deutlich vom BATTLEMIST Grundspiel. Man befolgt einfach die folgenden Schritte, um das Spiel mit dem neuen Ozeanelement aufzubauen.

- 1) Die Spieler wählen ihre Rassen, nicht benutzte Heimatreiche werden aus dem Spiel entfernt.
 - 2) Alle neutralen Gebiete werden gemischt. Dann werden reihum und zufälligerweise an alle Spieler jeweils 5 neutrale Gebiete verteilt. Die übrigen neutralen Gebiete werden auf einen Stapel zur Seite gelegt.
 - 3) Der Ozeanspielplan wird auseinandergefaltet und auf dem Spieltisch ausgebreitet.
 - 4) Jeder Spieler wählt nun **drei** der fünf erhaltenen Gebiete aus. Der *Gesamtrohstoffwert* dieser ausgewählten drei Gebiete *darf 10 nicht übersteigen*. Wer nicht drei Gebiete wählen kann ohne dabei 10 zu überschreiten darf dann nur zwei Gebiete auswählen. Die jeweils zwei (bzw. drei) nicht ausgesuchten Gebiete werden zusammen mit den übrigen nicht verteilten Gebieten gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.
 - 5) Alle Spieler würfeln. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis legt als erster, gefolgt von seinem linken Nachbarn als zweiter etc. Das geht so lange reihum, bis alle neutralen und alle Heimatgebiete auf dem Spielplan ausgelegt sind.
- 5a) Wer an der Reihe ist um zu „legen“, hat folgende Möglichkeiten:
1. Plazierung auswürfeln
 2. Neutrales Gebiet aus der Hand legen
 3. Eigenes Heimatgebiet legen (nur einmal natürlich).

Möglichkeit 1) Plazierung auswürfeln

HINWEIS: Hierfür wird ein normaler sechsseitiger Würfel benötigt.

Der große blaue Ozeanspielplan besteht aus einem Sechseckraster mit 96 leeren Ozeanfeldern. Der äußere Ring leerer Ozeanfelder (dunkelblau) besteht aus „Tiefseazonen“. The 60 inneren Felder (hellblau) sind „Küstengewässerzonen“. Jede Küstengewässerzone hat

zwei durch einen Schrägstrich („/“) getrennte Zahlen in der linken unteren Ecke.

Wer die Plazierung auswürfeln möchte, nimmt eine beliebige Hexplatte aus dem Stapel der verdeckten neutralen Gebiete. Dann würfelt er mit einem sechsseitigen Würfel und mit einem zehnseitigen. Das Ergebnis bezeichnet genau den Platz, wo das zufällig ausgewählte Gebiet hingelegt wird. Man vergleicht dazu einfach das Resultat des sechsseitigen Würfels mit der Zahl vor dem Schrägstrich (*), das des Zehnseiters mit der Zahl nach dem Schrägstrich (*).

Beispiel: Bill möchte lieber eine Plazierung auswürfeln statt ein Gebiet aus seiner Hand zu legen. Er nimmt also „blind“ ein beliebiges Gebiet aus dem bereitliegenden Stapel, dann würfelt er mit dem Sechseiter und dem Zehnseiter. Er wirft eine „5“ und eine „8“. Das bedeutet, daß er das Gebiet auf das mit 5/8 bezifferte Hexfeld des blauen Ozeanspielplanes legen muß.

Folgende Regel ist bei der Plazierung zu beachten:

Wer eine bereits durch ein Gebiet besetzte Plazierung auswürfelt, muß nochmals würfeln, und zwar so lange, bis er das Gebiet auf ein leeres Hexfeld setzen kann.

Möglichkeit 2) Neutrales Gebiet aus der Hand legen

Wer sich für diese Option entscheidet, legt eines der neutralen Gebiete aus seiner Hand, die er zu Spielbeginn (aus den fünf zugeteilten) ausgewählt hat. Unter Beachtung der folgenden drei Einschränkungen kann dieses Gebiet beliebig irgendwo ausgelegt werden:

- 1) Ein neutrales Gebiet darf nie auf eine Tiefseezone gelegt werden.
- 2) Ein neutrales Gebiet muß immer so gelegt werden, daß seine Farbmarkierungen mit denen aller angrenzenden neutralen Gebiete übereinstimmen
- 3) Ein neutrales Gebiet darf **nie an eine Landmasse** angelegt werden, die insgesamt **größer als 4 Hexfelder** ist. Falls keine andere Möglichkeit zur Ablage besteht, muß der Spieler die Plazierung auswürfeln (mit dem Sechseiter und dem Zehnseiter).

Möglichkeit 3) Eigenes Heimatgebiet legen

Anstatt der beiden vorgenannten Möglichkeiten kann man sein Heimatgebiet unter Beachtung der folgenden Einschränkungen beliebig irgendwo auslegen:

- 1) Ein Heimatgebiet darf nie auf eine Tiefseezone gelegt werden.
- 2) Ein Heimatgebiet darf nie innerhalb einer Entfernung von zwei Gebieten zu bereits ausliegenden Heimatgebieten gelegt werden.

Anmerkung: Wer sein Heimatgebiet bereits gelegt hat, kann diese dritte Möglichkeit nicht mehr wählen.

Starteinheiten

Das Spielfeld ist nun vollständig. Alle neutralen und alle Heimatgebiete sind Landfelder, alle leeren blauen Hexe sind Seefelder.

Nach dem komplettem Aufbau des Spielplanes setzen alle Spieler kostenlos je zwei Fußsoldaten und einen

Helden auf ihr Heimatgebiet. Außerdem zieht jeder eine Suchkarte (Abenteuer) für seinen Helden.

3.0 Plazierung der Seeschlangen

Nach Vollendung des Spielfeldes werden vier zufällige Ozeanfelder ausgewürfelt (wie das Auswürfeln der Plazierung beim Spielfeldaufbau). Auf jedes dieser Felder wird ein Seeschlangencounter gelegt.

ACHTUNG: Die Seeschlangen müssen auf jeden Fall auf ein Ozeanfeld plaziert werden. Falls ein Landgebiet ausgewürfelt wird, muß nochmals gewürfelt werden, so lange, bis ein Seegebiet ausgewürfelt wird.

4.0 Phase des Rates der Zauberer

SoW führt einige radikale Änderungen der Grundregeln von BATTLEMIST ein. So auch in der Phase des Rates der Zauberer, die Aktionskarten betreffend.

ÄNDERUNG: Die Caravan Karte (Karawane)

Die Auswirkung dieser Karte wird wie folgt geändert:

Caravan

Wenn Du diese Karte spielst, kannst Du während dieser gesamten Runde mit den Freien Händlern im Verhältnis 2:1 tauschen.

Falls Du eine oder zwei Städte hast, kannst Du während dieser gesamten Runde sogar im Verhältnis 1:1 tauschen.

Ausspielen: Während des Rates der Zauberer

ÄNDERUNG: Die EREIGNISKARTEN

Eine der Hauptänderungen in SoW betrifft die EREIGNISKARTEN. Wer in SoW eine EREIGNISKARTE zieht, muß dies sofort bekannt geben und eine weitere Aktionskarte ziehen, so lange bis er eine reguläre (d. h. keine Ereigniskarte) Aktionskarte zieht.

Nachdem alle Spieler Aktionskarten gezogen haben, *ohne die dabei gezogenen Ereigniskarten so wie eigentlich gefordert anzuwenden*, würfeln die Spieler ein EREIGNIS auf der **EREIGNISTABELLE** aus (mit zwei Würfeln, einer für die Einerzahl, der andere für die Zehnerzahl), und zwar für jede in dieser Runde zuvor gezogene Ereigniskarte.

Die **EREIGNISTABELLE** ist im Mittelteil der Originalregel abgedruckt, und befindet sich im Anhang dieser Übersetzung.

Die Auswirkungen jedes EREIGNISSES werden jeweils direkt nach dem Würfelwurf angewandt. Anschließend wird die EREIGNISKARTE aus dem Spiel genommen.

ACHTUNG: Diese Art und Weise, EREIGNISSE ins Spielgeschehen zu bringen, macht die „Beratung“ in der Phase des Rates der Zauberer hinfällig. SoW bringt so viele neue Elemente in die Erkundungen, Eroberungen und Aufgaben von BATTLEMIST ein, daß diese „Abstimmungsphase“ abgeschafft wurde.

Änderung: Festungen

Um die Wirkung der Festungen (Städte und Großstädte) zu erhöhen, wurden die Modifikatoren für die Kampfwürfe folgendermaßen geändert:

Bei BATTLEMIST erhielt die verteidigende Armee einen Bonus von +1 auf alle Kampfwürfe bei der

Verteidigung einer Stadt, und von +2 bei einer Großstadt.

Bei SoW erhält der Verteidiger hierbei KEINEN Bonus, sondern der **Angreifer** erhält einen **Malus** von -1 beim Angriff auf eine Stadt, von -2 beim Angriff auf eine Großstadt.

5.0 Bewegung und Angriffe der Seeschlangen

Unmittelbar nachdem die Spieler in der Phase des Rates der Zauberer ihre Sternkräfte aufgefüllt haben, muß für die Bewegung der Seeschlangen gewürfelt werden.

Für jeden Seeschlangencounter wird mit einem zehneitigen Würfel die Richtung ermittelt, in die sich die Schlange bewegt. Rechts oben auf dem Ozeanspielplan befindet sich das Diagramm, welches die Richtungen anzeigt. Bei einem Ergebnis von 1 - 6 bewegt sich die Schlange ein Hex weiter in die Richtung, die durch das Diagramm vorgegeben ist. Bei 7 - 10 bewegt sich die Seeschlange nicht und bleibt in dem Hex, wo sie gerade ist.

- Eine Seeschlange kann nicht an Land gehen. Falls dort, wohin sie sich bewegen müßte, Land ist, bleibt die Seeschlange in dem Feld, wo sie gerade ist.
- Seeschlangen können auf Tiefseefelder ziehen.
- Falls eine Seeschlange durch ihre Bewegung das Spielfeld verläßt, wird ihr neuer Standort ausgewürfelt, auf gleiche Art wie die Platzierung eines neutralen Gebietes beim Spielaufbau.

Angriffe der Seeschlangen

Falls eine Seeschlange zum Ende Ihrer Bewegung in einem Seegebiet ist, in dem sich ebenfalls eines oder mehrere Schiffe befinden, greift sie diese an.

Für jede Schlange in einem solchen Gebiet werden 3 Würfel geworfen. Für jeden Wurf von 7 oder mehr wird ein Schiff in dem betreffenden Gebiet zerstört, nach **zufälliger** Auswahl.

Achtung: Befinden sich zwei (oder sogar mehr) Seeschlangen in solch einem unseligen Hexfeld, wird mit 3 Würfeln für JEDE der Schlangen gewürfelt. (Bei zwei Schlangen können also maximal 6 Schiffe zerstört werden.)

Beispiel: In einem Seegebiet nicht weit entfernt vom „Realm of Mellon“ befinden sich zwei Handelsschiffe der Loth K'har, voll beladen mit Rohstoffen, und ein Transportschiff der Zwerge, bemannt mit drei Fußsoldaten. Während der „Seeschlangen-Phase“ zieht eine Seeschlange in dieses Gebiet.

Einer der Spieler wirft drei Würfel, und zwar eine „5“, „7“ und „10“. Zwei Schiffe müssen zerstört werden! Die Schiffscounter werden in eine Tasse (oder ähnlichen Behälter) gelegt, geschüttelt, und ein anderer Spieler zieht zwei Counter daraus, natürlich ohne hinzusehen ... beide sind Loth K'har Handelsschiffe. (Der Zwerg grinst heimlich ob seines Glückes!) Diese beiden Schiffe werden zerstört, die gesamte Ladung bzw. Mannschaft ist verloren, anschließend wird das Transportschiff der Zwerge in das Gebiet zurück gesetzt.

Achtung: Auch wenn eine Schlange sich nicht bewegt, greift sie die Schiffe in ihrem Gebiet an.

Ladung und Armeeeinheiten an Bord von Handels- bzw. Transportschiffen sind verloren, wenn das Schiff zerstört wird. Es gibt keinerlei Verteidigung oder Gegenangriff gegen die Wut der Seeschlangen.

6.0 Der ewige Kampf mit der See

Das wichtigste Element von SoW ist, ganz klar, die See.

Um sich über den Ozean hinweg ausdehnen zu können, müssen die Spieler Transportschiffe einsetzen, um so ihre Armeeeinheiten über die Seefelder zu bringen. Durch die Nutzung von Handelsschiffen können völlig neue Rohstoffquellen erschlossen werden. Die mächtigen Kriegsschiffe bringen sowohl Verderben als auch Schutz über die turbulenten Seegebiete.

6.1 Der Hafen

SoW führt den **Hafencounter** ein, ein Element zur Belebung der Infrastruktur, das den Bau von Schiffen ermöglicht und als Handelszentrum dient.

Häfen werden während der Rekrutierung der Wirtschaftsphase gebaut, wie Städte und Großstädte. Ein Hafen kostet 5 Eisen **oder** Holz (in beliebiger Kombination zahlbar). Häfen gestatten den Bau eigener Schiffe und den Handel mit anderen Spielern. (Siehe Abschnitt 6.5 hinsichtlich näherer Informationen zum Handel.)

Wenn ein Hafen gebaut wird, muß der Besitzer ihn auf ein Reich unter seiner Kontrolle plazieren. Ein Hafen muß so eingesetzt werden, daß er *eindeutig einer bestimmten Seeseite des Gebietes zugeordnet* ist. Dadurch ist der Zugang zu eben diesem bestimmten Seegebiet gegeben. Schiffe, die in diesen Hafen einfahren, müssen das von diesem Seegebiet aus tun und den Hafen auch wieder in dieses Seegebiet hinein verlassen.

Auf einem Landgebiet dürfen mehrere Häfen gebaut werden, jedoch pro Seite des Hexfeldes nur einer.

ACHTUNG: Heimatgebiete können niemals einen Hafen erhalten.

Folgende Regeln gelten für Häfen:

- Schiffe, die im Hafen sind, werden auf den Hafen gelegt, um ihre dortige Anwesenheit klarzustellen (Schiffe werden auch immer im Hafen gebaut).
- Schiffe im Hafen können nicht von feindlichen Kriegsschiffen angegriffen werden, auch vor Seeschlangen im entsprechenden Seegebiet sind sie sicher.
- Häfen können von anderen Spielern übernommen werden, genau wie Städte und Großstädte. Zum Zeitpunkt der Übernahme im Hafen befindliche Schiffe können vom dem Eindringling EROBERT werden. Der Eroberer ersetzt einfach die Counter der Schiffstypen durch entsprechende Counter seiner eigenen Schiffe. (Achtung: Die Counteranzahl ist begrenzt, durch die Eroberung von Schiffen kann man nicht mehr Schiffe unter seine Kontrolle bringen als man eigene Schiffscounter hat.)

- Häfen können geplündert werden, genau wie Städte und Großstädte. Die Plünderung eines Hafens erbringt die gleichen Rohstoffe wie die Plünderung einer Stadt.
- Die Menge von Schiffen in einem Hafen ist nicht begrenzt.
- Transport- und Kriegsschiffe dürfen nie in Häfen anderer Spieler einlaufen.

6.2 Allgemeine Regeln für Schiffe

Schiffe werden in der Rekrutierungsphase gebaut, genau wie andere Einheiten. Schiffe können nur in Häfen gebaut werden, und *jeder Hafen kann pro Runde nur ein Schiff produzieren*. (s. Tabelle 1.0 bezüglich der Kosten für Schiffe). Ein gebautes Schiff wird „in“ dem Hafen eingesetzt, in dem es gebaut wurde. In der später folgenden „Bewegungsphase“ kann das Schiff dann den Hafen verlassen.

Tabelle 1.0 Schiffskosten u. Bewegung

<u>Schiffstyp</u>	<u>Bewegung</u>	<u>Kosten</u>	<u>Unterhalt</u>
Handelsschiff	2	4 H oder E	1 H oder E
Transportschiff	2	5 H oder E	1 H oder E
Kriegsschiff	3	6 H oder E	1 H oder E

6.3 Counterlimit

Niemand darf mehr Schiffe bauen als es die Anzahl der Counter gestattet. Der Herr der Finsternis (Dark Lord) kann bis zu sieben Transportschiffe und acht Kriegsschiffe bauen, alle anderen jeweils bis zu fünf Handelsschiffe, fünf Transportschiffe und fünf Kriegsschiffe.

6.4 Schiffsbewegung

Alle Spieler bewegen ihre Schiffe jeweils im Bewegungsabschnitt ihrer Individuellen Spielphase. Alle Schiffe können in die Tiefseezonen hinein und hinaus ziehen. Einige Tiefseehexfelder sind durch den Spielfeldrand halbiert, auch diese halben Felder können befahren werden. Siehe Tabelle 1.0 bezüglich der Bewegungsreichweite der einzelnen Schiffstypen.

Folgende Bewegungen kosten jeweils einen

Bewegungspunkt:

- Bewegung von einem Seefeld in ein anderes.
- Bewegung aus einem Hafen heraus in das angrenzende Seefeld.
- Bewegung aus dem Seefeld in den angrenzenden Hafen hinein.

Weitere Regeln für die Schiffsbewegung

- Handelsschiffe und Transportschiffe können *durch Seefelder fahren oder auch dort ihre Bewegung beenden*, in denen sich Handelsschiffe und Transportschiffe anderer Spieler befinden.
- Handelsschiffe, Transportschiffe und Kriegsschiffe können **durch** Seefelder fahren, in denen eines oder mehrere Kriegsschiffe anderer Spieler sind. Das ist jedoch **nur** dann möglich, wenn der andere Spieler dieses **gestattet**.

- Handelsschiffe und Transportschiffe können ihre Bewegung in einem Seefeld **beenden**, in welchem eines oder mehrere Kriegsschiffe eines anderen Spielers sind (hierfür ist keine Erlaubnis nötig).

- Kriegsschiffe zweier verschiedener Rassen können sich **niemals** in einem gemeinsamen Seefeld aufhalten. Falls Kriegsschiffe ihre Bewegung in einem Seefeld mit einem oder mehreren Kriegsschiffen einer anderen Rasse beenden, kommt es unweigerlich zu einer „Seeschlacht“. In Abschnitt 6.6 folgt eine genaue Beschreibung der Seeschlacht.

6.5 Schiffstypen

Transportschiffe

Transportschiffe dienen dazu, Armeeeinheiten über See zu befördern.

Armeeeinheiten einschiffen.

Bevor sich ein Transportschiff bewegt, darf es bis zu drei eigene Armeeeinheiten von irgendeinem zu seinem Seegebiet direkt benachbarten Landgebiet an Bord nehmen. Mehr als drei Armeeeinheiten kann ein Transportschiff niemals gleichzeitig befördern.

Armeeeinheiten ausschiffen.

Transportschiffe können ihre Armeeeinheiten an Land setzen, **nachdem** sie ihre Bewegung beendet haben. (Anders gesagt: ein Transportschiff darf sich nicht mehr bewegen, wenn es seine Truppen ausgeladen hat.) Ein Transportschiff kann seine Ladung Armeeeinheiten auf jedes Landgebiet entladen, welches direkt benachbart ist zu dem Seegebiet, in welchem es sich gerade befindet. Wenn ein Transportschiff in einem Hafen ist, können die Truppen nur auf das Gebiet, in dem der Hafen liegt, ausgeladen werden. Die Armeeeinheiten können nicht ausgeladen werden, wenn ein anderer Spieler ein oder mehrere Kriegsschiffe in demselben Seegebiet wie das Transportschiff hat.

Abb. 2 der OR zeigt ein komplettes Beispiel eines Seetransportes.

Abb. 2.0 OR – Transportbewegung

In diesem Beispiel bringt ein Transportschiff der Ritter von Daqan drei eigene Armeeeinheiten über die See, um ein Gebiet der Loth K'har anzugreifen.

- 1) Bevor sich das Transportschiff bewegt, nimmt es drei Armeeeinheiten der Ritter von Daqan vom angrenzenden Landgebiet aus an Bord.
- 2) Das Transportschiff fährt zwei Seegebiete weit.
- 3) Das Transportschiff schifft alle drei Armeeeinheiten auf das von nur einem Fußsoldaten der Loth K'har besetzte Gebiet aus. (Dort wird ein Kampf in der entsprechenden Phase des aktiven Spielers folgen.)

- Transportschiffe *müssen nicht* unbedingt Truppen an Bord haben, um sich bewegen zu können.
- Armeeeinheiten können nur dann an Bord eines Transporters gehen, **wenn sie sich in dieser Runde noch nicht bewegt haben**. Armeeeinheiten können sich nach dem Ausladen in dieser Runde **nicht mehr bewegen**.
- Armeeeinheiten können auch nach der Bewegung des Transportschiffes an Bord bleiben. Das ist z. B.

nötig, wenn man die Einheiten über eine lange Strecke transportiert (mehr als zwei Seegebiete).

- Transportschiffe können ebenfalls Helden und Monster transportieren, genau wie reguläre Truppen. Helden und Monster zählen nicht gegen das Limit von drei Einheiten. (Wie normale Truppen dürfen aber auch Helden und Monster sich weder vor noch nach dem Transport bewegen.)

STRATEGIETIP: Transportschiffe sind wertvolle Besitztümer, besonders wenn sie gerade Armeeeinheiten transportieren. Es ist klug, seine Transportschiffe durch Kriegsschiffe zu schützen

Handelsschiffe

Handelsschiffe repräsentieren lokale Händler der jeweiligen Rasse und bringen das Handelselement ins Spiel.

Um durch den Handel zu profitieren, müssen die Spieler ihre Handelsschiffe von ihren eigenen Häfen zu den Häfen anderer Spieler bewegen, um anschließend mit wertvoller Fracht beladen zum eigenen Hafen zurückzukehren.

Handelsschiffe können sehr wertvolle Besitztümer sein, und die Einrichtung und Aufrechterhaltung von Handelswegen zu anderen Spielern kann eine bedeutende Einkommensquelle sein.

DER HANDELSZYKLUS

Um den Handel zu beginnen, muß ein Handelsschiff seinen „Handelszyklus“ in einem eigenen Hafen beginnen (Heimathafen genannt). Während der folgenden Runde(n) muß es sich dann bewegen und in einen Hafen eines anderen Spielers einlaufen (Zielhafen genannt). Bevor das Schiff tatsächlich in den Hafen des anderen Spielers einläuft, muß der betreffende Spieler dem Handel zustimmen. (Falls er nicht zustimmt, darf das Handelsschiff nicht in den Hafen einlaufen.)

- Sobald ein Handelsschiff in den Zielhafen einläuft, zählen die Spieler die Anzahl vollständiger Hexfelder zwischen dem Heimathafen des Handelsschiffes und dem Zielhafen. Hierbei muß die *kürzeste Entfernung* zu Grunde gelegt werden (Luftlinie!). Diese Entfernung ist der HANDELSWERT.
- Unmittelbar nachdem der Handelswert festgestellt wurde, erhält der Besitzer des Zielhafens so viele Rohstoffe, wie es dem Handelswert entspricht – jeder Rohstofftyp ist gestattet und jede beliebige Kombination.
- Der Besitzer des Handelsschiffes nimmt den doppelten Handelswert an Rohstoffcountern (jeder Rohstofftyp ist gestattet und jede beliebige Kombination) und legt die Counter, die nun seine Ladung repräsentieren, **auf** seinen Schiffsmarker. Das Schiff kann in dieser Runde nicht mehr weiterfahren.
- Sobald das Handelsschiff den Heimathafen erreicht, nimmt der Besitzer die Counter vom Schiff herunter und erhöht seine Rohstoffvorräte entsprechend.

Wird ein Handelsschiff zerstört, ist die gesamte Ladung verloren.

ACHTUNG: Der Herr der Finsternis hat keine Handelsschiffe und kann also nicht mit anderen Spielern handeln.

HINWEIS: Die Spieler „handeln“ nicht tatsächlich miteinander, sondern beide Parteien „gewinnen“ jeweils Rohstoffe vom allgemeinen Vorrat hinzu.

Abb. 3 der OR zeigt ein komplettes Beispiel eines Handelszyklusses.

Abb. 3.0 – Handelsbeispiel

Die Ritter von Daqan und die Loth K'har haben Frieden geschlossen. Die Ritter von Daqan schicken nun ein Handelsschiff auf die Reise.

1) Das Handelsschiff der Ritter von Daqan beginnt die Reise in seinem Heimathafen und fährt zwei Runden lang über die See.

2) Die Loth K'har stimmen dem Handel zu und das Daqan-Schiff fährt in der dritten Runde seines Handelszyklusses in den Zielhafen ein.

Die Spieler bestimmen nun die kürzeste Entfernung zwischen Heimat- und Zielhafen, in diesem Falle 3. Also beträgt der Handelswert 3.

- Der Loth K'har Spieler erhöht seinen Rohstoffvorrat um drei Getreide.

- Der Daqan Spieler nimmt 4 Eisencounter und 2 Holzcounter (den doppelten Handelswert) und legt diese auf sein Handelsschiff.

3) In den nächsten drei Runden fährt das Handelsschiff der Daqan in seinen Heimathafen zurück. Nachdem das Schiff in den Hafen eingelaufen ist, werden die darauf befindlichen Counter entfernt und der Daqan Spieler erhöht seinen Rohstoffvorrat um 4 Eisen und 2 Holz.

Kriegsschiffe

Kriegsschiffe sind die mächtigen Zerstörer der Ozeane. Sie dienen der Zerstörung fremder und dem Schutz eigener Handels- und Transportschiffe.

Falls während des Kampfsegmentes der Individuellen Spielerphase Kriegsschiffe zweier Rassen in einem Seegebiet sind, muß sofort eine „Seeschlacht“ ausgefochten werden.

6.6 Seeschlachten

Seeschlachten werden während des normalen Kampfabschnittes geschlagen und folgendermaßen ausgeführt:

1) Der Angreifer (der Spieler, der die Kriegsschiffe in die umstrittene Zone hineingezogen hat) würfelt für jedes seiner Kriegsschiffe in dem Gebiet mit je einem Würfel. Jedes Ergebnis von „7“ oder höher gilt als „Treffer“.

2) Der Verteidiger würfelt für jedes seiner Kriegsschiffe in dem Gebiet mit je einem Würfel. Jedes Ergebnis von „6“ oder höher gilt als „Treffer“.

3) Beide Spieler entfernen jeweils so viele ihrer Kriegsschiffe in dem Gebiet, wie der Gegner Treffer erzielt hat (überzählige Treffer sind verloren).

4) Falls noch beide Parteien Kriegsschiffe in dem Gebiet haben, werden die Schritte 1 – 4 wiederholt, so lange, bis nur noch Schiffe einer Seite (oder gar keine) übrig sind. Eine Rückzugsmöglichkeit gibt es nicht.

Nach Beendigung des Kampfsegmentes können so nur noch Kriegsschiffe einer Partei (oder keiner) in den umstrittenen Zonen sein.

Beispiel: Die Orks bringen drei Kriegsschiffe in ein Seegebiet, in dem sich bereits zwei Kriegsschiffe der Ritter von Daqan befinden sowie zwei ihrer voll beladenen Transportschiffe und zwei Handelsschiffe der Elfen.

In der Kampfphase des Orkspielers muß eine Seeschlacht in diesem Gebiet stattfinden. Der Orkspieler würfelt für seine drei Kriegsschiffe eine „3“, „7“ und „10“ - zwei Treffer. Die Ritter von Daqan würfeln für ihre beiden Kriegsschiffe eine „4“ und eine „6“ – ein Treffer. Ein Kriegsschiff der Orks ist damit zerstört, und beide Kriegsschiffe der Ritter von Daqan. Nun sind nur noch Kriegsschiffe der Orks in dem Gebiet, und die Seeschlacht ist beendet.

6.7 Seehoheit

Nach dem Ende aller normalen Kämpfe und aller Seeschlachten können die Kriegsschiffe des aktiven Spielers ihr Recht der „Seehoheit“ ausüben.

Das bedeutet, das der aktive Spieler irgendwelche oder auch alle Transport- und Handelsschiffe anderer Rassen in solchen Seegebieten zerstören kann, in denen er Kriegsschiffe hat.

Für jedes Transport- oder Handelsschiff, welches der aktive Spieler zerstören möchte, wirft er einen Würfel. Bei einer „3“ oder höher ist das Ziel **zerstört**. Die Zielschiffe haben keinerlei Gegenmittel.

Bei einer „1“ oder „2“ entkommt das anvisierte Schiff der Zerstörung und kann in dieser Runde nicht mehr angegriffen werden.

Der aktive Spieler kann seine Seehoheit in allen Gebieten ausüben, in denen er möchte (und wo es möglich ist, natürlich).

Beispiel: Nach dem vorigen Beispiel hat der Orkspieler noch zwei Kriegsschiffe in einem Gebiet mit zwei Transportschiffen der Ritter von Daqan und zwei Handelsschiffen der Elfen. Die Zeit ist gekommen, um die Seehoheit auszuüben. Der Orkspieler möchte gerne ein Bündnis mit den Elfen schließen und beschließt, die Elfenschiffe in Frieden zu lassen. Er möchte nur die beiden Daqanschiffe zerstören und würfelt für jedes der beiden Transportschiffe. Er wirft ein „4“ und eine „8“. Beide Transportschiffe der Ritter von Daqan sind zerstört, und die an Bord befindlichen Truppen fallen der See zum Opfer.

7.0 Die Marker für die Reihenfolge

In SoW sind sechs schwarz/gelb/rote „Reihenfolgemarkers“ enthalten. Jeder Marker trägt zwei einzigartige Nummern, wobei jeweils die Worte „Spring“ (Frühling) und „Fall“ (Herbst) auf eine bestimmte Nummer zeigen.

Die Spielrunden von SoW haben einen „Zwei-Jahreszeiten“-Rhythmus. Die erste Runde besteht immer aus der „Frühlingsrunde“, die zweite aus der „Herbstrunde“, dann folgt wieder eine „Frühlingsrunde“ usw.

Die erste Nummer („Spring“) des Reihenfolgemarkers bestimmt die Spielreihenfolge der ersten Runde, die zweite Nummer („Fall“) des Reihenfolgemarkers bestimmt die Spielreihenfolge der zweiten Runde.

Hinweis: „Spielreihenfolge“ bedeutet die Reihenfolge, in der die Spieler ihre Rekrutierungen vornehmen, ihre individuellen Spielphasen ausführen und ihre Unterhaltsleistungen zahlen. Die Angaben „4(Spring)/1(Fall)“ bedeuten z. B., daß der Spieler als vierter im Frühling an der Reihe ist und als erster im darauf folgenden Herbst.

Während der Phase des Rates der Zauberer in jedem Frühling wird die Reihenfolge für die beiden nächsten Spielrunden bestimmt. Die Zuweisung der Reihenfolgemarkers geschieht folgendermaßen:

- 1) Alle Reihenfolgemarkers werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt.
- 2) Die Spieler bieten nun für das Recht, als erster einen Marker zu ziehen. Das geschieht, indem alle so viele Rohstoffcounter in ihre Faust nehmen, wie sie zu bieten bereit sind.
- 3) Nachdem alle die (heimlich) gewählte Anzahl Rohstoffcounter verdeckt in der Hand halten, öffnen alle gleichzeitig ihre Fäuste und legen ihr Gebot offen. *Die jeweils gebotene Anzahl Rohstoffe wird nun vom Vorrat der Spieler abgezogen.*
- 4) Der Spieler, der die meisten Rohstoffe geboten hat, nimmt als erster einen Reihenfolgemarkers auf.
- 5) Anschließend nimmt der Spieler, der die zweitmeisten Rohstoffe geboten hat, einen Marker auf, dann derjenige, der die drittmeisten geboten hat etc.

Achtung: Bei Gleichstand entscheidet der Würfel.

Wer an der Reihe ist, einen Reihenfolgemarkers zu nehmen, geht wie folgt vor:

- 1) Er nimmt einen der ausliegenden Marker.
- 2) Er kann nun **a)** den Marker behalten, *falls ihm noch keiner gegeben wurde* oder **b)** den Marker einem Spieler geben, der noch keinen hat.

Falls ein Spieler einen Marker von einem anderen Spieler, der vor ihm gezogen hat, erhält, **muß** er diesen **behalten**. Das heißt daß er, wenn er selbst an der Reihe ist einen Marker zu nehmen, diesen auf jeden Fall einem anderen Spieler **geben muß**, der noch keinen hat.

ACHTUNG: Bei weniger als sechs Spielern werden auch nur so viele Reihenfolgemarkers benutzt wie die Anzahl der Spieler. Die Spielreihenfolge findet in aufsteigender Nummernreihenfolge statt.

Beispiel: Wir sind in einem Vier-Personen-Spiel. Der Ork bietet heimlich 5, der Ritter 3, die Elfen gar keine und der Herr der Finsternis 6 Rohstoffe. In folgender Reihenfolge werden also die Reihenfolgemarkers gezogen: 1) Der Herr der Finsternis 2) die Orks 3) die Ritter von Daqan 4) die Elfen.

Der Herr der Finsternis beginnt und zieht den „6(Spring)/3(Fall)“ Marker. Da der Herr der Finsternis

in dieser Runde auf jeden Fall vor dem Elfenspieler an der Reihe sein möchte, gibt er diesem den Marker (der ihn auch behalten muß). Als nächster zieht der Orkspieler den „2(Spring)/6(Fall)“ Marker. Er beschließt, ihn zu behalten. Nun ist der Ritter von Daqan dran und zieht den „5(Spring)/2(Fall)“ Marker. Er beschließt, diesen Marker dem Herrn der Finsternis zu geben (der einzige andere Spieler, der noch keinen Marker hat. Sowohl der Elfenspieler als auch der Orkspieler haben schon einen Marker). Schließlich zieht als letztere der Elfenspieler den „1(Spring)/5(Fall)“ Marker und gibt ihn dem Ritter von Daqan (weil er selbst bereits einen Marker hat, genau wie die Orks und der Herr der Finsternis).

8.0 Die Drachen in SoW

In SoW verfügen die Drachen über ein paar zusätzliche Fähigkeiten zu den bereits im Grundspiel BATTLEMIST vorhandenen. Und zwar sind dies die folgenden:

- Die Drachen können sich über Seefelder und feindliche Einheiten hinweg bewegen, dürfen ihren Zug aber nie auf einem Seefeld beenden.
- Die Drachen können zwei Armeeeinheiten (beliebigen Typs) befördern **oder** einen Helden. Diese Einheiten müssen zu Beginn der Bewegungsphase in demselben Hex sein wie der Drache.

Während des Transportes „fliegen“ die Einheiten ganz einfach mit dem Drachen über schwieriges Gelände und gegnerische Einheiten hinweg. Sobald der Drache in einem Gebiet landet, gelten die Einheiten als „abgeladen“, können sich in dieser Runde aber nicht mehr weiter bewegen.

- Ein Drache darf nie in einem gegnerischen Heimatgebiet landen, **es sei denn**, eigene Einheiten ziehen auch in dieses Gebiet, und zwar durch eigene Kraft (also ohne vom Drachen dorthin gebracht zu werden). (Drachen können also nicht über gegnerische Einheiten hinweg in ein fremdes Heimatgebiet einfallen, ohne daß auch gleichzeitig eigene Einheiten dasselbe fremde Heimatgebiet „zu Fuß“ angreifen.)
- Die Anzahl verfügbarer Drachencounter ist auf 8 Stück begrenzt (das ist die Menge der in BATTLEMIST vorhandenen Counter!) Wenn ein Drache „stirbt“, wird der Counter wieder verfügbar.

ACHTUNG: Wenn ein Drache mit einem Helden in einem Gebiet mit gegnerischen Einheiten landet, muß der Drache in der folgenden Kampfphase gegen diese Einheiten kämpfen (der Held muß nicht an diesen Kämpfen teilnehmen).

9.0 Die Suche

Das Element der Suche in SoW bringt einige neue Aspekte ins Spiel und ändert die Grundregeln von BATTLEMIST, was die Suche und die Helden angeht.

9.1 Die Bewegung für die Suche

Anstatt während der separaten „Suchphase“ bewegen sich die Helden und lösen ihre Aufgabe nun während der normalen Bewegungsphase.

Wie in den Grundregeln von BATTLEMIST können die Helden bis zu drei Gebiete weit ziehen, und ihre Bewegung wird nicht durch Wälder und Berge behindert. Sie können aber keine Seegebiete betreten.

Um über See zu fahren hat ein Held drei Möglichkeiten:

1) Er kann wie normale Armeeeinheiten an Bord eines Transportschiffes befördert werden (wobei er nicht gegen das Transportlimit von drei Einheiten zählt). Er darf sich in derselben Runde, in der er transportiert wird, noch nicht vorher bewegt haben und darf sich ebenfalls nicht mehr in derselben Runde bewegen, in der er „landet“.

2) Falls ein Held seine Runde in einem Gebiete mit einem Hafen **beginnt**, darf er sich sofort zu einem beliebigen andern Gebiet mit einem Hafen begeben (einschließlich Häfen der anderen Spieler!). Nach einer solchen „Überseereise“ ist seine Bewegung für diese Runde beendet.

3) Ein Held kann mit einem Drachen fliegen, wie in Abschnitt 8.0 beschrieben.

9.2 Die Kartensuche

Wie in BATTLEMIST beginnen alle Spieler mit einem Helden und einer Abenteuersuchkarte. Die „Suchkarten“ in SoW funktionieren genauso wie in BATTLEMIST, allerdings mit zwei wichtigen Änderungen:

1) Nur **ein** Held kann die von der Karte verlangte Suche durchführen. Also muß jeder Spieler entscheiden, welcher seiner Helden die von der Karte verlangte Suche unternimmt und dies für alle Spieler deutlich machen. Das bedeutet, daß genau dieser Held selber zu den verlangten Orten begeben muß.

Falls der die Suche unternehmende Held getötet wird, wird die Suchkarte abgelegt. In der nächsten Runde kann ein neuer Held eine neue Suche beginnen, aber nur, wenn er in seinem Heimatgebiet ist.

2) Wenn der Held einen Stern von Timorran oder ein Artefakt findet, muß er das Objekt zunächst zurück zu seinem Heimatgebiet bringen, um den Stern auch tatsächlich zu erhalten bzw. das Artefakt nutzen zu können.

Falls der Held eines anderen Spielers den Helden im Kampf Mann-zu-Mann besiegt, und der besiegte Held einen Stern oder Artefakt mit sich führte, so kann der siegreiche Held das **Objekt an sich nehmen**. Er muß aber ebenfalls damit zu *seinem* Heimatgebiet zurückreisen, um den Stern auch tatsächlich zu erhalten bzw. das Artefakt nutzen zu können.

ACHTUNG: Falls der siegreiche Held eines Mann-zu-Mann Kampfes selber gerade auf Suche ist, muß er seine momentane Aufgabenkarte abwerfen, um den Stern bzw. das Artefakt des besiegten Helden an sich nehmen zu können.

ACHTUNG: Es ist am klügsten, die Aufgabenkarten geheim zu halten. Wenn man ein Artefakt oder einen Stern zieht, können so die andern Spieler nicht wissen, daß man etwas wertvolles mit sich führt. (Ein cleverer Spieler setzt ein gutes Pokergesicht auf und bringt seinen Helden ruhig und unauffällig zurück ins Heimatgebiet.)

Kampf mit mehreren Helden

Eine der meist gestellten Fragen zum BATTLEMIST Grundspiel ist die, was passiert beim Angriff eines Spielers mit zwei oder noch mehr seiner eigenen Helden gegen einen anderen Helden.

BATTLEMIST ist nicht dazu ausgelegt, daß die Helden sich zu „Banden“ zusammenschließen. Wenn ein Spieler zwei (oder mehr) Helden in ein Gebiet hineinzieht, in dem sich ein gegnerischer Held aufhält, so müssen die Kämpfe nacheinander und einzeln Mann-zu-Mann ausgeführt werden.

Also wird der erste Held gegen den feindlichen Helden kämpfen, bis er den Kampf gewonnen oder verloren hat. Gewinnt der gegnerische Held den ersten Kampf, kann nun der zweite Held gegen ihn kämpfen, usw. (wobei der gegnerische Held nun wahrscheinlich schwächer ist).

- Mehrere Helden können auch nicht gemeinsam gegen Monster kämpfen. Wird ein Held durch ein Monster einer Suchkarte getötet, wird die Suchkarte abgeworfen.

9.3 Die Suchcounter

SoW enthält 44 dunkelviolet umrandete Suchcounter. Zu Spielbeginn, nachdem das Spielfeld aufgebaut worden ist, werden die Suchcounter gemischt und nach dem Zufallsprinzip wird dann auf jedes neutrale Gebiet ein Counter verdeckt hingelegt. (Suchcounter kommen nicht auf die Heimatgebiete!).

Es wird eine gewisse Menge Counter übrig bleiben, diese werden verdeckt zur Seite gelegt, um später nachgezogen zu werden.

Die Suchcounter werden von den Helden aufgedeckt. **Nachdem** sich ein Held in der Bewegungsphase bewegt hat, kann er einen noch verdeckten Counter in dem Gebiet aufdecken, in dem er sich nun befindet (falls dort ein solcher Counter ist).

WICHTIGER HINWEIS: Ein Held, der momentan eine „normale“ Kartensuche unternimmt, darf keine Suchcounter aufdecken.

Zur „Durchsuchung“ eines Suchcounters wird dieser einfach umgedreht und das entsprechende Bild in der **Suchcountertabelle** im Anhang dieser Regel gesucht (bzw. in der Mitte der Originalregel). Dort steht genau beschrieben, welche Auswirkung der jeweilige Counter hat.

Es gibt drei verschiedene Typen Suchcounter:

1) *Monster*

Falls der Held ein Monster aufdeckt, muß er sofort dagegen kämpfen. Die genauen Angaben zu den Monstern sind am Ende der Suchcountertabelle zu finden. Gegen diese Monster wird genauso gekämpft wie gegen die der Suchkarten.

Falls der Held den Kampf gewinnt, wird der Monstercounter aus dem Spiel entfernt (und nicht unter die noch übrigen Suchcounter gemischt!) Dann wird zufällig ein Counter aus den vorher übrig gebliebenen gezogen und verdeckt auf das Gebiet gelegt. (Niemand

darf diesen Counter ansehen. Der siegreiche Held kann ihn ja in der nächsten Runde aufdecken, falls er möchte.)

Falls das Monster gewinnt, wird der getötete Held vom Spielfeld entfernt und der Monstercounter unter die zuvor übriggebliebenen, noch unbenutzten Counter gemischt. Dann wird zufällig ein Counter aus diesem Vorrat noch nicht benutzter Counter gezogen und verdeckt auf das Gebiet gelegt.

2) *Orte*

Unser Held hat einen besonderen Ort entdeckt. Der Counter bleibt nun für den Rest des Spieles auf diesem Gebiet und symbolisiert diesen besonderen Ort. Solche besonderen Orte können nicht zerstört werden.

Manche Orte geben ihren Besitzern besondere Fähigkeiten, andere helfen bei der Produktion und einige bewirken auch gar nichts.

Unter diesen besonderen Orten sind auch die fünf **Mystischen Länder** (Mystic Lands). (The Pit of Flame, Timorran's Tower, The Sky Hall, The Valley of the Wizards und Llovar's Crypt.) Die Mystischen Länder sind die einzigen Counter mit weißem Rahmen.

SoW kann auch dadurch gewonnen werden, daß man vier der fünf Mystischen Länder kontrolliert. Im weiteren Verlauf dieser Regeln werden die neuen Siegbedingungen noch genau beschrieben.

3) *Artefakt*

Einige Suchcounter bieten wertvolle Artefakte. Anders als bei der Kartensuche (wobei der Held mit gefundenen Artefakten/Sternen zunächst zum Heimatgebiet zurückreisen muß), *stehen durch Suchcounter erhaltene Artefakte dem Spieler sofort zur Verfügung* (einschließlich Sterne von Timorran).

Die Eigenschaften jedes Artefaktes werden in der **Suchcountertabelle** genau beschrieben.

Nach der Aufnahme eines Artefaktes wird ein neuer Counter aus dem noch unbenutzten Vorrat gezogen und auf das Gebiet gelegt. Nach der tatsächlichen Anwendung des gefundenen Artefaktes wird der Counter aus dem Spiel genommen (und nicht mit den noch unbenutzten Countern gemischt!).

9.4 Helden und Kämpfe

Im Gegensatz zum BATTLEMIST Grundspiel können die Helden nun am allgemeinen Kampfgetümmel teilnehmen. Wenn ein Held seine Bewegung in einem Gebiet beendet, in dem eigene Truppen in der folgenden Kampfphase kämpfen werden, kann der Held seine **Teilnahme** daran **ankündigen**.

Ein am Kampf teilnehmender Held hat folgende Auswirkungen:

1) Der Spieler darf beim Kampf Mann gegen Mann statt bisher maximal drei nun vier Einheiten einsetzen. (Das ist natürlich nur anwendbar, wenn in der Truppe auch mindestens vier Fußsoldaten/Monster vorhanden sind!)

2) In jeder Kampfrunde darf der Spieler einen Kampfwurf wiederholen.

ACHTUNG: Helden kämpfen nicht tatsächlich mit und können nicht in die Flucht geschlagen oder getötet werden.

Nur ein Held pro Seite kann am Kampf teilnehmen.

Ein am Kampf beteiligter Held stirbt ebenfalls, wenn seine Seite verliert.

10.0 Besondere Siegbedingungen

Zusätzlich zu den üblichen Siegbedingungen von BATTLEMIST kommt durch SoW eine weitere Möglichkeit zum Spielsieg hinzu.

Falls ein Spieler in der Phase des Rates der Zauberer vier der fünf Mystischen Länder kontrolliert (die zuvor durch Suchcounter enthüllt worden waren), so hat dieser Spieler gewonnen – egal, wie viele Sterne von Timorran er besitzt.

Ein Spieler *kontrolliert* einen Ort, wenn er das Gebiet kontrolliert, in dem dieser Ort liegt.

Die Kontrolle über vier Mystische Länder ist noch mächtiger als die Kontrolle über fünf Sterne von

Timorran. Daher hat, wenn ein Spieler vier Mystische Länder kontrolliert und ein anderer fünf Sterne besitzt, der Spieler mit Kontrolle über die Mystischen Länder gewonnen.

Fragen zum Spiel

In Kürze wird eine eigene FAQ (Frequently Asked Questions – Häufig gestellte Fragen) Rubrik zu SoW auf unserer Webseite zu finden sein. Unsere Internetadresse ist:

www.angelfire.com/biz/fantasyflight

Auf dieser Seite ist auch die Möglichkeit geboten, uns per e-mail Fragen zu irgendwelchen unserer dort vorgestellten Produkte zu stellen. Fragen können auch an folgende Adresse geschickt werden:

townmail@sprintmail.com

Credits s. Originalregel

Übersetzung Ferdinand Köther

Rundenablauf

1. Phase des Rates der Zauberer
 - a) Auffüllen der Sternkräfte
 - b) Würfeln für Seeschlangen
 - c) Auktion* für Reihenfolge
 - d) Aktionskarten ziehen
 - e) Ereignisse auswürfeln
2. Wirtschaftsphase
 - a) Ernte
 - b) Rekrutierung
 - c) Graue Gilde
3. Individuelle Phase
 - a) Bewegung
 - b) Kampf
4. Unterhaltphase

* jede zweite Runde

Ablauf einer Kampfrunde

- 1) Truppensammlung
- 2) Zusammenbruch
- 3) Bogenkampf
 - Max. 2 Bogenschützen
 - keine B.schützen als Verlust
- 4) Kavalleriekampf
 - Max. 2 Kavallerieeinheiten
 - Verlust: Kavallerie
- 5) Fußsoldaten/Monsterkampf
 - Max. 3 Fußsoldaten/Monster
 - Max. 4 bei Teilnahme eines Helden

Truppensammlungstabelle

Würfelwurf	* wiedergewonnene Einheiten
1 - 4	0
5 - 6	1
7 - 8	2
9 - 10	3

*Riese +3
*Feuerspeier -3

Rekrutierungstabelle

Heimatgebiet	3 Armeeeinheiten / Runde
Großstadt	3 Armeeeinheiten / Runde
Stadt	1 Armeeeinheit / Runde
Hafen	1 Schiff / Runde

BATTLEMIST

THE SAILS
 OF
WAR

Die Graue Gilde

Anzahl der Sterne in Besitz	Preis des nächsten Sterns
1	10 jedes Rohstoffes
2	15 jedes Rohstoffes
3	20 jedes Rohstoffes
4	25 jedes Rohstoffes

Rekrutierung und Unterhalt

Einheit	Rekrutierung	Unterhalt
Fußsoldat	1H & 1E	1 G
Bogenschütze	2H & 1E	1 G
Kavallerie	1H & 2E	1G & 1E
Held	5H & 5E	(kein)
Handelsschiff	4 H oder E	1 H oder E
Transportschiff	5 H oder E	1 H oder E
Kriegsschiff	6 H oder E	1 H oder E
Stadt	5H & 5E	1H & 1E
Großstadt*	5H & 5E	1H & 1E
Hafen	5H & 5E	1 H oder E

* Eine Großstadt kann nur als Ersatz für eine Stadt gebaut werden

Monster Bewegung In die Flucht schlagen Töten

Drache	3	5	8
Feuerspeier	2	3	7
Riese	2	4	6

Drache: Würfelt im Kampf mit zwei W. Muß bei Bewegung nicht in Bergen oder Wäldern anhalten. Kann über Seegebiete fliegen, aber Bewegung nicht auf See beenden. Kann einen Helden oder zwei beliebige Armeeeinheiten transportieren. Diese dürfen sich weder vor noch nach dem Transport bewegen.

Feuerspeier: Nehmen einer oder mehrere Feuerspeier am Kampf teil und sind nicht in die Flucht geschlagen, so erhält der Gegner einen Malus von -2 bei seinen Truppensammlungen.

Riese: Nehmen einer oder mehrere Riesen am Kampf teil und sind nicht in die Flucht geschlagen, so erhält ihr Besitzer einen Bonus von +3 bei seinen Truppensammlungen.

SUCHCOUNTERTABELLE

Abbildungen der Counter s. Originalregel

Dungeon - Verlies (Dieser Counter bleibt auf dem Spielfeld)

Wenn ein Held ein Gebiet mit einem Verlies betritt, kann er sich für den Rest der Runde nicht mehr weiter bewegen.

The Last Cozy Inn – Die letzte gemütliche Kneipe (Dieser Counter bleibt auf dem Spielfeld)

Wenn ein Held seine Bewegung auf diesem Gebiet beginnt, kann er sofort zwei Wunden heilen.

Auf diesem Gebiet kann ein Held niemals von anderen Helden angegriffen werden.

Village - Dorf (Dieser Counter bleibt auf dem Spielfeld)

Dieses Reich ist mit einem gut bevölkerten Dorf gesegnet. Der Eigentümer dieses Reiches erhält 3 zusätzliche Rohstoffe der Sorte dieses Gebietes (nach Anwendung der Modifikation für Stadt/Großstadt). Ein geplündertes Dorf erbringt die gleiche Anzahl an Beute wie eine Stadt. (Nach einer Plünderung wird der Dorfcounter entfernt.)

Magic Portal - Magisches Tor (Dieser Counter bleibt auf dem Spielfeld)

Ein Spieler kann von diesem Gebiet in einem Zug zu einem anderen Gebiet mit einem offenliegenden Tor ziehen (solange nur ein Tor aufgedeckt ist, ist diese magische Reise nicht möglich). Man muß vor der eigenen Bewegungsphase einen Stern opfern, um die Tore für seinen Zug zu öffnen. Die Tore können nicht benutzt werden, falls der Eigentümer des Tales der Zauberer (The Valley of the Wizards) die Magischen Tore für diese Runde blockiert hat.

Ruins - Ruinen (Dieser Counter bleibt auf dem Spielfeld bis dort eine erneute Suche stattfindet – dann wird er entfernt)

Auf den ersten Blick gibt es in diesem Gebiet nichts außer kahlen und verlassenen Ruinen. Wenn hier aber eine erneute Suche unternommen wird, wird ein zufällig gezogener bisher unbenutzter Counter aufgedeckt um zu sehen, was sich sonst noch in diesem Gebiet verbirgt.

Sky Hall – Himmlische Halle (**Mystisches Land**) (Dieser Counter bleibt auf dem Spielfeld)

Wenn ein GUTER oder NEUTRALER Spieler dieses Gebiet kontrolliert, kann er automatisch einen **Riesen** auf seiner Seite in jedem Kampf zu Lande einsetzen, an dem er beteiligt ist. Nach dem Kampf wird der Riese jeweils aus dem Spiel entfernt (falls er überlebt hat).

The Pit of Flame – Die Feuergrube (**Mystisches Land**) (Dieser Counter bleibt auf dem Spielfeld)

Wenn ein BÖSER oder NEUTRALER Spieler dieses Gebiet kontrolliert, kann er automatisch einen **Feuerspeier** auf seiner Seite in jedem Kampf zu Lande einsetzen, an dem er beteiligt ist. Nach dem Kampf wird der Feuerspeier jeweils aus dem Spiel entfernt (falls er überlebt hat).

The Tower of Timorran – Der Turm von Timorran (**Mystisches Land**) (Dieser Counter bleibt auf dem Spielfeld)

Der Besitzer dieses Gebietes erhält einen zusätzlichen STERN VON TIMORRAN (zählt für Siegbedingung). Verliert der Spieler die Kontrolle über dieses Gebiet, so muß er diesen Stern dem neuen Besitzer geben. Der Herr der Finsternis erhält keinen zusätzlichen Stern für die Kontrolle dieses Gebietes.

The Valley of the Wizards – Das Tal der Zauberer (**Mystisches Land**) (Dieser Counter bleibt auf dem Spielfeld)

Der Eigentümer dieses Gebietes kann die Bewegung mittels der Magischen Tore unterbinden, falls er das möchte. Er muß dann in der Phase des Rates der Zauberer ankündigen, daß der Zugang durch die Magischen Tore in dieser Runde blockiert ist. Auch er selber kann in dieser Runde die Magischen Tore nicht benutzen.

Für den Eigentümer dieses Gebietes ist die Reise durch die Magischen Tore kostenlos, er braucht dafür keinen Stern zu zahlen.

The Crypt of Llovar – Die Gruft von Llovar (**Mystisches Land**) (Dieser Counter bleibt auf dem Spielfeld)

Unbeabsichtigt hat ein Held die Totengruft von Llovar geöffnet. Sobald dieser Ort entdeckt wird, finden die folgenden einmaligen Ereignisse statt:

1) Alle Helden, Armeeeinheiten, Städte/Großstädte/Häfen dieses Gebietes werden sofort zerstört.

2) Es wird sofort das Ereignis „Catastrophic Tremors“ (Verheerendes Erdbeben) aus der Ereignistabelle ausgeführt.

Falls der Herr der Finsternis die Gruft von Llovar kontrolliert, erhält er einen Stern von Timorran. (dieser zählt nicht für die Siegbedingung). Sollte er die Kontrolle über dieses Gebiet verlieren, so verliert er auch sofort den Stern (erobert er das Gebiet zurück, erhält er auch sofort den Stern wieder).

Empty Lands – Ödes Land (Dieser Counter bleibt auf dem Spielfeld)

Hier gibt es absolut nichts besonderes.

THE SCROLL OF SIGHT – Die Rolle der Geheimsicht (Dieser Counter wird, sobald er aufgedeckt wird, durch einen zufällig gezogenen noch unbenutzten Counter ersetzt.)

Dieses Artefakt kann man jederzeit benutzen, um sich heimlich, d. h. ohne daß man es den anderen Spielern zeigt, drei noch verdeckt liegende Suchcounter anzuschauen. Die Counter werden nach der Inspektion wieder auf ihren ursprünglichen Platz gelegt. Nach der Benutzung wird dieser Counter aus dem Spiel genommen.

THE WAND OF TIME – Der Zauberstab der Zeit (Dieser Counter wird, sobald er aufgedeckt wird, durch einen zufällig gezogenen noch unbenutzten Counter ersetzt.)

Dieses Artefakt kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Rates der Zauberer eingesetzt werden, um den Reihenfolgecounter mit einem anderen Spieler zu tauschen. Nach der Benutzung wird dieser Counter aus dem Spiel genommen.

THE PURPLE SAIL – Das purpurne Segel (Dieser Counter wird, sobald er aufgedeckt wird, durch einen zufällig gezogenen noch unbenutzten Counter ersetzt.)

Dieses Artefakt wird während der Rekrutierungsphase eingesetzt. Man erhält sofort zwei Kriegsschiffe in einem beliebigen eigenen Hafen. Nach der Benutzung wird dieser Counter aus dem Spiel genommen.

THE TOOTH OF THE SEA – Der Günstling der See (Dieser Counter wird, sobald er aufgedeckt wird, durch einen zufällig gezogenen noch unbenutzten Counter ersetzt.)

Dieses Artefakt wird unmittelbar vor der Bewegung der Seeschlangen benutzt. Anstatt zu würfeln, kann der Besitzer dieses Artefaktes die Richtung bestimmen, in die sich alle Seeschlangen bewegen. Nach der Benutzung wird dieser Counter aus dem Spiel genommen.

THE SILVER FLUTE – Die Silberflöte (Dieser Counter wird, sobald er aufgedeckt wird, durch einen zufällig gezogenen noch unbenutzten Counter ersetzt.)

Dieses Artefakt wird während der Rekrutierungsphase eingesetzt. Ein Drache erscheint sofort auf dem eigenen Heimatgebiet. Nach der Benutzung wird dieser Counter aus dem Spiel genommen.

THE CHEST OF LUMII – Die Truhe von Lumii (Dieser Counter wird, sobald er aufgedeckt wird, durch einen zufällig gezogenen noch unbenutzten Counter ersetzt.)

Mit diesem Artefakt kann man jederzeit bis zu vier Aktionskarten nachziehen (das Handlimit von sieben darf dabei aber trotzdem nicht überschritten werden). Dabei gezogene Ereigniskarten werden nicht ausgeführt und werden aus dem Spiel genommen (es wird dafür keine neue Aktionskarte als Ersatz gezogen). Nach der Benutzung wird dieser Counter aus dem Spiel genommen.

THE HORN OF WAR – Die Kriegssirene (Dieser Counter wird, sobald er aufgedeckt wird, durch einen zufällig gezogenen noch unbenutzten Counter ersetzt.)

Dieses Artefakt wird unmittelbar vor einem Kampf zu Lande eingesetzt, an dem der Eigentümer beteiligt ist. Er greift sofort mit fünf beliebigen Einheiten seiner Wahl an. Der Gegner kann sich nicht gegen diesen Angriff verteidigen. Anschließend geht der Kampf in gewohnter Weise weiter. (Modifikatoren auf Grund der Teilnahme eines Helden am Kampf gelten nicht bei diesem besonderen Angriff mit fünf Einheiten.)

STAR OF TIMORRAN – Stern von Timorran (Dieser Counter wird nicht durch einen anderen ersetzt.)

Der Entdecker dieses Artefaktes legt sofort einen Stern von Timorran auf sein Heimatgebiet. (dieser Stern zählt für die Siegbedingung.) Der Counter wird dann aus dem Spiel entfernt.

MONSTER

Ogre	2L	2A	8H	2D
Drei Kobolde (3)	1L	1A	8H	1D
Drache	2L	2A	7H	2D
Troll	5L	1A	8H	1D
Schlangenmann	2L	2A	9H	2D
Goodland Attentäter	1L	2A	3H	1D

EREIGNISTABELLE

Würfelerggebnis Ereignis

01 – 25 Kein Ereignis

Der Mond steht schlecht, aber sonst ist nichts los.

26 – 32 Waldbrände

Alle Waldbesitzkarten werden eingesammelt, gemischt und eine davon nach dem Zufallsprinzip gezogen. (Die übrigen Karten werden wieder an ihre Besitzer zurückgegeben.) Dieses Waldgebiet brennt. In dieser Runde gibt es kein Einkommen von diesem Gebiet. 1) Für jede Armeeeinheit und jeden Helden in diesem Gebiet wird gewürfelt. Bei einer 9 oder 10 ist die Einheit getötet. 2) Für jede Stadt, Großstadt und Hafen in dem Gebiet wird gewürfelt. Bei einer 10 ist die Stadt/Großstadt/Hafen zerstört.

Jedes Waldgebiet, das an das brennende angrenzt, fängt ebenfalls Feuer. Die oben genannten Schadenswürfe werden für alle brennenden Waldgebiete ausgeführt. (Waldbrände breiten sich in Windeseile auf alle mit dem zuerst brennenden Gebiet zusammenhängenden Waldgebiete aus.)

33 – 39 Buschbrände

Es gilt die gleiche Vorgehensweise wie bei Waldbränden, außer daß nun „Wald“ durch „Ebene“ ersetzt wird.

40 – 46 Schlamm- und Schneelawinen

Es gilt die gleiche Vorgehensweise wie bei Waldbränden, außer daß nun „Wald“ durch „Berge“ ersetzt wird.

47 – 54 Gutes Jahr

Alle Gebiete produzieren zwei zusätzliche Rohstoffe (nach Berücksichtigung der Modifikatoren für Stadt/Großstadt) während des Ernteabschnittes der Wirtschaftsphase.

55 – 61 Handelswinde

Alle Handelsschiffe dürfen sich in dieser Runde zwei Hexfelder zusätzlich bewegen.

62 – 68 Jahr des Wurmes

Für alle Seeschlangen werden neue Gebiete ausgewürfelt. Falls eine Schlange in ein Gebiet mit Schiffen gerät, greift sie diese sofort an.

69 – 75 Böser Odem

Die Vulkane der Todesspitzenberge sind ausgebrochen. Dunkelheit und Ruß überziehen das Land. Alle GUTEN/NEUTRALEN Spieler müssen sofort alle Aktionskarten bis auf eine abgeben.

76 – 83 Gelber Mond

Die Weiße Magie ist in diesem Jahr stark. Alle GUTEN/NEUTRALEN Spieler dürfen sofort zwei neue Aktionskarten ziehen und eine zusätzliche Sternenkraft einsetzen.

84 – 90 Das Himmelszeichen

Der Himmel ist voller Vorzeichen und eigenartiger Lichter. Die Soldaten werten das als gutes Zeichen. In dieser Runde brauchen keine Unterhaltskosten bezahlt zu werden.

91 – 94 Der Ruf der Wildnis

Alle von Spielern kontrollierte Monster lassen ihre Herren im Stich. Alle Riesen, Feuerspeier und Drachen werden vom Spielplan genommen.

95 – 97 Verheerende Erdbeben

Alle Gebietskarten, inklusive Heimatgebiete, werden eingesammelt, gemischt und fünf davon nach dem Zufallsprinzip gezogen.

Für jedes gezogene Gebiet wird gewürfelt und anschließend das Ergebnis mit dem Richtungsdiagramm (rechts oben auf dem Ozeanplan) verglichen. Das Gebiet wird ein Hex weit in die entsprechende Richtung verschoben (bei 7 – 10 findet keine Verschiebung statt!). Falls es dort bereits ein Landgebiet gibt, wird das Gebiet nicht verschoben. Falls das Gebiet über den Spielfeldrand hinweg verschoben würde, wird es nicht verschoben.

98 – 00 Großer Sturm

Es wird eine Richtung entsprechend dem Richtungsdiagramm (rechts oben auf dem Ozeanplan) ausgewürfelt. (Bei 7 - 10 passiert gar nichts!). Dann werden sofort alle Schiffe ein Hex weit in die entsprechende Richtung getrieben. Falls sich dort ein Landgebiet befindet, bleibt/bleiben das Schiff/die Schiffe wo es/sie ist/sind, aber für jedes Schiff wird gewürfelt. Bei einer 9 oder 10 läuft das Schiff auf Grund und wird dabei zerstört. (Mögliche Seeschlachten werden regelkonform erst in der Bewegungsphase des ersten Spielers ausgeführt.)

Falls ein Schiff vom Spielplan geweht wird, ist es auf See verschollen und wird zerstört. Schiffe in Häfen werden vom Sturm nicht beeinträchtigt.