

## WILLKOMMEN, WARLORD!

Warlord: Saga of the Storm™ kam ursprünglich 2001 auf den Markt – just als das weltweit erfolgreichste Fantasy-Rollenspiel in der 3. Edition neu aufgelegt wurde. Seitdem hat Warlord drei Basis-Sets und 21 Erweiterungen bekommen.

Die 4. Edition von Warlord – made in Germany – ist ein Neustart. Die Macher, allesamt ehemalige Spieler, Turnierorganisatoren und Spieldesigner, haben sich Qualität auf die Fahnen geschrieben: Dieses Spiel ist für all diejenigen, die ein Spiel mögen, das man schnell spielt, leicht lernt, das aber auf Dauer immer wieder eine Herausforderung bietet.

### WORUM GEHT ES?

In Warlord steht eine Arme aus Fantasyhelden und -kreaturen einem oder mehreren Gegnern gegenüber. Wie in einem d20-Rollenspiel agieren die Charaktere einer nach dem anderen, wirken Zaubersprüche, greifen ihre Gegner an oder bemächtigen sich magischer Gegenstände.

Das ultimative Ziel ist es, den Warlord des Gegners zu erledigen, bevor er deinen erwischt.

### DER ANFANG

Suche dir eines der beiden Decks (blau für Söldner, hellgrau für Elfen) aus. Schau dir die oberste Karte an, deinen Warlord:



Es handelt sich dabei um eine Charakterkarte und es befinden sich etliche Informationen darauf:

- Kartennamen:** Dies der Name oder eine allgemeine Beschreibung des Charakters.
- Attackewert (ATK):** Die Zahl auf der Axtklinge zeigt, wie leicht der Charakter seine Gegner trifft. Manche Charaktere bekommen mehr als einen Schlag, wenn sie angreifen; bei diesen Charakteren sind zwei oder mehr Zahlen durch einen Schrägstrich getrennt.
- Rüstungsklasse (RK):** Die Zahl im Schild zeigt dir, wie gut der Charakter geschützt ist.
- Stufe / Klasse / Gesinnung:** Diese Symbole zeigen die Charakterklasse an.
  - Heiliges Symbol: Kleriker (Cleric), ein heiliger oder unheiliger Priester und Heiler.
  - Panzerhandschuh: Kämpfer (Fighter), ein Recke, der für das Schlachtgetümmel lebt.
  - Handschuh: Gauner (Rogue), Dieb, Spion oder ein Vertreter eines anderen unlauteren Gewerbes.
  - Schritfrolle: Zauberer (Wizard), ein Gelehrter, der die magischen Künste beherrscht.
  - Oval: Keiner der vorher genannten, Adliger, Händler und andere.

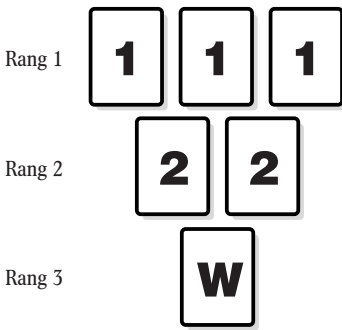
Die Zahl im Symbol besagt welche Stufe der Charakter erreicht hat. Die Farbe des Symbols verrät die Gesinnung: Weiß für gut, schwarz für böse.

- Eigenschaften:** Fettgedruckte Worte am oberen Rand des Textkastens sind Eigenschaften, die Auswirkungen auf das Spiel haben. Eine dieser Eigenschaften besagt, zu welcher der sieben großen Faktionen der Charakter gehört. In diesem Set sind dies die Elfen und Söldner.
- Regeltext:** Der größte Teil des Textkastens enthält die speziellen Fähigkeiten und Aktionen, die ein Charakter einsetzen kann.
- Story Text:** *Kursiv* geschriebener Text am unteren Rand des Textkastens hat keinen Einfluß auf das Spiel, verrät aber viel über die Welt von Warlord.
- Fertigkeit:** Die Zahl im Edelstein besagt, wie gut ein Charakter bei Rettungswürfen und Proben ist, die nicht direkt mit dem Kämpfen zu tun haben.
- Trefferpunkte:** Die Zahl im roten Tropfen sagt dir, wie viele Wunden nötig sind, um den Charakter zu töten.

Die meisten Charaktere sterben schon mit einer Wunde.

- Rahmenfarbe:** Jede der Faktionen hat einen unterschiedlichen Rahmen um die Karte. Dies hat aber Einfluß auf das Spielgeschehen.

Jetzt lege den Warlord vor dich hin. In die nächste Reihe von dir aus gesehen hinter dem Warlord lege die nächsten zwei Charakterkarten und dahinter die nächsten drei aus, so daß du eine Struktur wie die folgende hast:



Dies ist deine Startarmee und hat immer die gleiche Struktur: Drei Charaktere der Stufe 1 stehen im vordersten Rang, dahinter zwei Charaktere der Stufe 2 und im dritten Rang der Warlord.

Schau Dir jetzt die nächste (rot umrandete) Karte an. Dies ist eine **Aktionskarte**. Ihre Stufe und das Klassensymbol zeigt dir, welche Charakterklasse auf welcher Stufe diese Aktion einsetzen kann.

Im Moment kann nur dein Warlord beide Bedingungen erfüllen. Aktionskarten werden üblicherweise nur für eine der darauf gedruckten Aktionen (manche geben dir eine Wahl aus mehreren Möglichkeiten) benutzt und dann mit der Vorderseite nach oben auf den Ablagestapel abgeworfen.

Die nächste Karte hat einen blau-grauen Rahmen. Dies ist eine **Gegenstandskarte**. Sie funktioniert ähnlich wie die Aktionskarte mit zwei wichtigen Unterschieden.

- Zum Feststellen, ob ein Charakter die Karte anlegen kann, addierst du den Rang, in dem sich der Charakter befindet, zu seiner Stufe hinzu. Das bedeutet, dass dein Warlord, solange er sich in Rang drei befindet, Gegenstände bis zu Stufe 8 anlegen kann!
- Der zweite Unterschied besteht darin, daß Gegenstände an den Charakter angelegt und nicht abgeworfen werden (es sei denn, eine Aktion verlangt dies).

Hast Du schon die fettgedruckten Eigenschaften wie **Reittier** bemerkt? Von diesen kann man jeweils nur einen Gegenstand an einem Charakter anliegen lassen. Man kann später z.B. ein neues **Reittier** anlegen (sofern alle Bedingungen erfüllt sind), aber nur wenn das **Reittier** einen anderen Namen hat. Das alte **Reittier** wird dann abgeworfen.

Die dritte Karte gleicht denen, die du bereits in der Startarmee liegen hast - eine **Charakterkarte**.

Verstärkungen werden im gleichen Rang ins Spiel gebracht wie ihre Stufe. Das bedeutet, dieser Charakter würde in Rang 3 ins Spiel kommen - neben deinem Warlord. Dabei gibt es eine wichtige Regel: Neue Charakter dürfen nur dann ins Spiel kommen, wenn dadurch kein illegaler Rang verursacht wird. Illegale Ränge behandeln wir später.

Das sind schon alle Kartentypen, die es gibt. Einfach, oder?

### SPIELABLAUF

Ein Spiel fängt nach dem Mischen des Decks und dem Ziehen von fünf Karten mit dem Initiativwurf an. Würfele einen d20 (einen 20-seitigen Würfel). Wer das höhere Ergebnis hat, fängt mit dem ersten Befehl an, dann ist der nächste Spieler an der Reihe (Warlord läßt sich auch hervorragend als Mehrspielerspiel spielen).

Wenn du an der Reihe bist, führe einen beliebigen der folgenden Befehle aus.

- Eine aufgedruckte Order ausführen:** Eine Order findest du oft auf deinen Charakteren, Gegenständen oder Aktionen. Es gibt zwei Arten: Die Komplexe Order und die (einfache) Order. Wenn die Order, die du ausführen willst, mit dem Worte „Komplexe“ beginnt, mußt du den sie ausführenden Charakter verausgaben. Ist er bereits verausgabt oder betäubt (um 180° gedreht), kann er die Komplexe Order nicht spielen. Ist er bereits verausgabt (um 90° gedreht), aber nicht betäubt, kann er eine einfache Order noch spielen, da ohne das Wort „Komplexe“ nicht verlangt wird, den Charakter als Kosten für die Aktion zu verausgaben. Aktionskarten wirfst du üblicherweise

nach der Nutzung auf den Ablagestapel. Gegenstände und Charaktere dagegen bleiben in der Regel auf dem Feld.

- Angreifen:** Du kannst einen Gegner innerhalb eines Ranges mit einem Schlag angreifen (dies ist eine Komplexe Order, die für jeden Charakter als aufgedruckt gilt, es sei denn die Karte schließt ein Angreifen explizit aus). Du benennst das Ziel, drehst den angreifenden Charakter um 90° auf die Seite, würfelst einen d20, addierst den ATK und vergleichst das Ergebnis mit der RK (Rüstungsklasse) des Ziels. Wenn du es erreichst oder übersteigst, triffst du den Charakter und fügst ihm eine Wunde zu. Sobald die Anzahl der Wunden die der Trefferpunkte erreicht oder übertrifft, wird er in den Ablagestapel geworfen. Wenn mehr als ein ATK aufgedruckt ist, kann der Charakter nach der Abwicklung des ersten Schlags sofort einen weiteren gegen das gleiche oder ein anderes Ziel ausführen, usw.
- Schiessen:** Auf Karten tauchen häufig Schüsse als Order oder Komplexe Order auf. Schiessen funktioniert genauso wie das Schlagen, nur dass ein Schuss auf einen Charakter genau zwei Ränge entfernt zielen muß, soweit nichts anderes im Kartentext steht. Wenn diese Fähigkeit nicht auf einem Charakter aufgedruckt ist und er sie auch nicht durch einen Gegenstand oder eine Aktionskarte erhält, kann er nicht schießen.
- Einen Gegenstand anlegen:** Du kannst einen Gegenstand von deiner Hand an jeden Charakter anlegen, der die Voraussetzungen dafür erfüllt (sowohl die Klasse als auch die Stufe des Charakters plus dem Rang in dem er sich zu diesem Zeitpunkt befindet müssen den Anforderungen auf der Karte entsprechen).
- Manövrieren:** Du wählst einen deiner Charaktere aus, verausgabst den manövrierenden Charakter und bewegst ihn entweder vorwärts, rückwärts oder in eine andere Position im gleichen Rang. Dadurch darf ein illegaler Rang entstehen, der allerdings sofort behoben werden muß. Auch das Manövrieren ist eine Komplexe Order, die jeder Charakter ausführen kann (es sei denn, es steht anders auf der Karte).
- Verstärkungen ins Spiel bringen:** Dies ist auch eine Order, wird aber vom Spieler ausgeführt. Du bringst einen neuen Charakter im gleichen Rang ins Spiel wie seine Stufe, darfst aber keinen illegalen Rang verursachen.

### ILLEGALE RÄNGE

Im Spiel wirst du merken, dass die Charaktere rasch sterben. Immer wenn ein Rang weniger Charakter enthält, als der Rang dahinter, liegt ein illegaler Rang vor. Dieser Zustand muß sofort korrigiert werden. Das Korrigieren eines illegalen Ranges zählt nicht als Order des Spielers, der die Korrektur vornimmt.

Du korrigierst einen illegalen Rang, indem du einen Charakter aus dem Rang mit zu vielen Charakteren nach vorne fallen läßt. Als Nachteil wird der fallende Charakter verausgabt, bzw. betäubt, wenn er bereits verausgabt war. Betäubte Charaktere können nach vorne fallen, ohne einen weiteren Nachteil zu erleiden.

### REAKTIONEN

Jetzt weißt du, was für Befehle du geben kannst, wenn du dran bist. Oft reicht das aber nicht: Du willst die Aktionen deines Gegners vielleicht zunichte machen, oder die Chancen für das Gelingen deiner eigenen verbessern.

Dafür gibt es Reaktionen. Wie bei einer Order mußt du den handelnden Charakter verausgaben können, wenn es sich um eine Komplexe Reaktion handelt, einfache Reaktionen aber kannst du ohne ein Verausgaben anwenden, selbst wenn der Charakter bereits verausgabt ist (nicht aber, wenn er betäubt ist / um 180° gedreht auf dem Kopf steht). Der Regeltext auf der Karte verrät dir mehr über Voraussetzungen, um die Reaktion auszuspielen zu können, sowie die daraus resultierenden Effekte.

### SK-PROBEN

Manche Karten verlangen einen Rettungswurf oder eine Probe und geben eine SK (Schwierigkeitsklasse) an. Du würfelst einen d20 und addierst die Fertigkeit des Charakters und einen Talentbonus, soweit angebracht. Falls du den SK erreichst oder übertriffst, bist du mit dem Rettungswurf oder der Probe erfolgreich.

### TALENTE

Talente sind spezielle Aktionen, die ein Charakter ausführen kann, sofern er das entsprechende Talent hat. Wenn ein Talent genutzt wird, macht der Charakter eine

Fertigkeitsprobe gegen SK 20, addiert zu diesem Wurf seinen Fertigkeitswert und den spezifischen Bonus, den er erhält (z.B. würde ein Charakter mit +8 Fertigkeit und Schreiben +2 auf seinen Wurf einen Bonus von +10 erhalten).

### DIE TALENTE (AUSWAHL):

**Treffsicherheit** – Reaktion: Einmal pro Runde, bevor dieser Charakter ein Ziel mit einem Schuss anvisiert, der kein Zauberspruch ist: Sei mit einer Treffsicherheitsprobe erfolgreich (SK 20), um entweder ein Ziel einen Rang weiter entfernt anzuvissieren, +5 auf den Würfelwurf zu erhalten oder den Schuss eine zusätzliche Wunde zufügen zu lassen.

**Muskelkraft** – Reaktion: Einmal pro Runde, bevor dieser Charakter einen Schlag würfelt: Sei mit einer Muskelkraftprobe erfolgreich (SK 20), um mit dem Schlag eine zusätzliche Wunde zuzufügen.

**Gelehrte** – Order: Einmal pro Runde zeige einen Zauberspruch in deiner Hand vor, den dieser Charakter sprechen kann, wenn er bereit ist: Sei mit einer Gelehrtenprobe (SK 20) erfolgreich, um diesen Zauberspruch an den Charakter anzulegen. Dieser Charakter kann diesen Zauberspruch dann jederzeit auf die Hand nehmen und sofort anwenden. Wenn die Gelehrtenprobe nicht gelingt, wirf den Zauberspruch ab.

**Schleichen** – Reaktion: Nachdem dieser Charakter das Ziel eines Schlags oder Schusses wird: Sei mit einer Schleichenprobe erfolgreich, um den Schlag oder Schuss zu annullieren. Dies Aktion kann einmal pro Runde angewendet werden, solange sich der Charakter in deiner Formation befindet.

### ENDE DER RUNDE

Wenn es keinen Befehl mehr gibt, den du ausführen kannst oder willst, passt du. Wenn alle Spieler nacheinander passen, ist die Runde vorbei. Jetzt

- Drehst Du alle Charakter um 90° in Richtung der aufrechten Position.
- Wirfst Du alle Karten ab, die du nicht mehr behalten möchtest und ziehst so viele Karten, dass du wieder fünf Karten auf der Hand hast.
- Würfelst du die Initiative.
- Fängst mit der nächsten Runde an, immer mit abwechselnden Befehlen.

### WIE GEHT ES WEITER?

Diese Regeln versetzen dich in die Lage, mit dem Learn-to-Play Set zu spielen. Die vollständigen Regeln findest Du in jedem Adventure Path Set (bisher nur auf Englisch - eine deutsche Ausgabe ist in Vorbereitung). Jedes dieser Sets enthält zwei turnierlegale Decks, die du sofort als ganzes Deck spielst, oder mit deren Karten du ganz neue Decks bauen kannst.

Alternativ dazu kannst du die vollständigen Regeln auf von [www.warlordccg.de](http://www.warlordccg.de) herunterladen oder Regelfragen im Forum stellen. Du wirst schnell merken, dass die weltweite Warlord-Community sich gegenüber neuen Spielern gerne sehr hilfsbereit zeigt. Komm und werde ein Teil davon! Alle Karten werden im Zweifelsfall nach dem Text der neuesten englischsprachigen Version gespielt. Aktuelle Regelerläuterungen oder Errata findest du auf:

### WWW.WARLORDCCG.COM

Warlord 4E ist eine Lizenz der PHOENIX Interactive GmbH.

Warlord: Saga of the Storm, Rank and File, and related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved. S.A. patent 5662352 used with permission from Wizards of the Coast, Inc. Kein Teil dieses Produkts darf als Ganzes oder in Teilen ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung der PHOENIX Interactive GmbH oder der Alderac Entertainment Group reproduziert werden.