

Schlachten

Vor Beginn jeder Schlacht, und bevor das Szenario ausgewürfelt/festgelegt wird, legen die Spieler geheim fest, ob sie Angreifer oder Verteidiger sein wollen.

Mit der nachfolgenden Tabelle wird die Auswahl des umkämpften Territoriums festgelegt und der Angreifer definiert.

Auswahl	Angreifer	Verteidiger	Scenario
Angreifer und Verteidiger	Wählt ein Territorium aus dem Reich des Verteidigers aus.	Der Verteidiger kann das ausgewählte Territorium bei einer 4+ gegen ein anderes Territorium austauschen.	Der Angreifer ist im Szenario.
Beide Spieler sind Angreifer	Beide Spieler wählen ein Territorium aus dem Reich ihres Gegners.	-	Würfle den Angreifer für das Szenario aus.
Beide Spieler sind Verteidiger	-	Beide Spieler wählen ein Territorium aus ihrem Reich aus.	Würfle den Angreifer für das Szenario aus.

Auswürfeln des Geländes

Zuerst werden die Pflichtteile, danach die optionalen Teile gelegt. Der Angreifer beginnt.

Würfelergebnis	Position des Geländeteiles
1	max. 6 Zoll von der gegnerische Tischkante entfernt
2	max. 6 Zoll von der eigenen Tischkante entfernt
3	max. 6 Zoll von der seitlichen Tischkante in der gegnerischen Hälfte entfernt
4	max. 6 Zoll von der seitlichen Tischkante in der eigenen Hälfte entfernt
5	In der gegnerischen Hälfte, min. 3 Zoll über die Mittellinie
6	In der eigenen Hälfte, min. 3 Zoll über die Mittellinie

Der Gegenspieler kann das gelegte Geländeteil verschieben/entfernen:

- bei einem Würfelergebnis von 4, 5: um bis zu 6 Zoll verschieben
- bei einem Würfelergebnis von 6: entfernen

Wer nicht will, kann das Auswürfeln des Geländes auch streichen. Bastelt Euch was!

Auswürfeln des Szenarios

Würfelergebnis	Würfelergebins
11 – 16	Szenarios Dragon Rampant A - F
21 – 26	Szenarios Lion Rampant A – F
31 - 36	Szenarios Lion Rampant G - L

Natürlich kann man sich auf ein beliebiges Szenario, mit den zugehörigen Siegesbedingungen, einigen. Bastelt Euch mehr!

Ruhmpunkte

Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Ruhmpunkte hat, ist der Sieger des Spiels.

Die Ruhmpunkte addieren sich aus:

- Ruhmpunkte aus Siegbedingungen des Szenario
- Ruhmpunkte für getötete Helden, Charakter
- Ruhmpunkte für gewählte Boasts/Quests
- Ruhmpunkte aus der Underdog Rule

Eine gleiche Anzahl an Ruhmpunkten für beide Spieler bedeutet ein Unentschieden.

Territoriengewinn

Nach dem Spiel wird ein Geländeteil ausgewürfelt.

Wird ein Spion oder ein Event ausgewürfelt, wird zuerst dieser abgehandelt, und erneut für ein Territorium gewürfelt.

Der Sieger, oder bei einem Unentschieden der Spieler mit der geringeren Anzahl an Territorien, wählt das umkämpfte Territorium des Gegners oder das ausgewürfelte Territorium aus und fügt es seinem Reich zu. Bei einem Raid kann nur das ausgewürfelte Territorium gewählt werden.

Underdog Rule

Im Laufe der Kampagne können die Spieler unterschiedlich große Warbands haben. Der Spieler mit der Warband mit der höheren Punktzahl kann entscheiden, ob er mit der niedrigeren Punktzahl seines Gegners oder mit bis zu seiner vollen Punktzahl spielen will.

Wenn die größere Warband mit mehr Punkten spielen will als die kleinere gilt folgende Regel:

Die größere Warband darf um zwei Punkte größer sein als die kleinere Warband ohne das sich Einschränkungen ergeben.

Ist die Warband größer als zwei Punkte erhält die kleinere Warband für jeden Punkt über 2 einen Ruhmpunkt.

RAIDS

Wenn das Reich Deines Gegners doppelt so viele Territorien umfasst, wie das Deinige (und mehr), kannst Du einen Raid anstelle einer Schlacht durchführen.

Ein Raid funktioniert prinzipiell wie eine Schlacht, außer:

- Die Warbands auf beider Seiten sind jeweils auf 24 Punkte begrenzt
- Es dürfen nur die Eigenschaften von max. 3 Territorien berücksichtigt werden (keine Eigenschaften, die zusätzliche Punkte bringen)
- Nur das größere Reich muss ein umkämpftes Territorium anbieten und es muss aus den 3 Territorien ausgewählt sein, deren Eigenschaften bei diesem Raid berücksichtigt werden.