

Episches™

BATTLELORE

GROß ANGELEGTE
SZENARIEN





Epische Schlachten

Die Erweiterung *Episches BattleLore* bietet erfahrenen Spielern die Möglichkeit, groß angelegte Kämpfe auszufechten, indem sie mehrere Spielbretter kombinieren, so dass ein einziges, riesiges Schlachtfeld entsteht.

Da nicht jeder Spieler zwei Exemplare des Spiels „BattleLore“ besitzt, haben wir die ersten fünf epischen Szenarien, die Sie in dieser Erweiterung finden, so angelegt, dass sie mit den Fahnen, Figuren, Karten und dem Spielbrett eines einzelnen Exemplars gespielt werden können.

Alles, was Sie brauchen, sind also ein oder mehrere Gegner, ein zweites Spielbrett und ein paar Münzen oder Marker (die als zusätzliche Machtplättchen dienen).

Spielmaterial

Die Erweiterung *Episches BattleLore* enthält:

- ein zusätzliches „BattleLore“-Spielbrett
- 19 zusätzliche Machtplättchen
- 36 doppelseitige Bündnisplättchen, für beide Lager verwendbar
- 4 Rundenmarker, für beide Lager verwendbar
- 7 epische Szenarien

Das Spielbrett und die Machtplättchen werden bei allen epischen Szenarien gebraucht. Die Bündnisplättchen und die Rundenmarker sind nur für die epischen Szenarien mit der Variante *Widerstrebende Verbündete* erforderlich, die in Anhang II beschrieben wird.



EPISCHE SCHLACHTEN

Das epische Schlachtfeld

Epische Szenarien werden auf zwei Spielbrettern statt auf einem gespielt. Die Rückseite jedes Bretts, um 90 Grad gedreht, wird mit einem zweiten Brett kombiniert, so dass sich ein Schlachtfeld mit den epischen Ausmaßen von 13 mal 17 Feldern ergibt. Wie gewöhnlich grenzen die rot gepunkteten Linien die drei Bereiche des Schlachtfelds gegeneinander ab – den linken Flügel, die Mitte und den rechten Flügel.

Mehr Mitspieler

Durch die großformatige Anlage der epischen Szenarien können bis zu sechs Spieler teilnehmen und gemeinsam Spaß bei dem riesigen Kampfspektakel haben.

Bei einer Partie zu sechst besteht jedes Lager aus drei Spielern – einem Feldherrn, der gewöhnlich in der Mitte sitzt, und zwei Feldmarschällen links und rechts von ihm.

Der Feldherr entscheidet, welche Kommando- und Machtkarten sein Lager ausspielt. Er sollte sich dabei jedoch mit seinen Feldmarschällen beraten, wie es auch in einem richtigen Kriegsrat üblich ist.

Außerdem befehligt, bewegt und führt der Feldherr die Einheiten in der Mitte des Schlachtfelds, während seine beiden Feldmarschälle dasselbe bei den Einheiten tun, die sich in den jeweiligen Flügeln befinden.

Wenn die Einheit eines Spielers während eines Spielzugs die rote Linie überschreitet, die zwei aneinander grenzende Bereiche trennt, kontrolliert und spielt dieser Spieler die Einheit dennoch während des gesamten Zugs. Im nächsten Zug wird die Einheit dann von demjenigen Spieler übernommen, der für den Bereich zuständig ist, in dem die Einheit aktuell steht.

Bei Partien mit weniger als drei Spielern pro Lager übernimmt der Feldherr auch die Verantwortung für die Einheiten der Flügel seines Lagers, für die es keinen eigenen Feldmarschall gibt.

Spielaufbau für ein episches Szenario

Wählen Sie ein Szenario des *Epischen BattleLore* und folgen Sie den Anweisungen auf S. 8/9 des *BattleLore*-Spielregelbuchs. Bei den meisten epischen Szenarien sind beide Lager mit einem Kriegsrat ausgestattet, so dass die Vorbereitungsschritte entsprechend angepasst werden müssen, wie in den Kapiteln 8 und 9 des Spielregelbuchs beschrieben.

Wenn Sie ein episches Szenario spielen möchten, verwenden Sie die 19 Machtplättchen aus dieser Erweiterung und kombinieren sie zusammen mit den Plättchen aus einem Basisspiel zu einem einzigen, großen Vorrat.



EIN EPISCHES SCHLACHTFELD

Es wird ein einfaches Deck mit 60 Kommandokarten verwendet.

Während des Aufbaus müssen Sie außerdem aus je einem Kartenhalter jedes Lagers einen großen, „epischen“ Kartenhalter zusammenbauen. Dieser wird neben das Schlachtfeld und den Nachziehstapel der Kommandokarten gestellt.

Vor dem ersten Zug des Startspielers werden drei Kommandokarten vom Stapel gezogen und auf den epischen Kartenhalter gestellt. Achten Sie darauf, dass alle Spieler beider Lager diese Kommandokarten sehen und erreichen können.



Epische Schlachten



Während der Partie stellen diese drei Karten – und neue Karten, welche nach deren Ausspielen als Ersatz gezogen werden – die Besonderheiten des Schlachtfelds sowie gewöhnliche Manöver und Taktiken dar, die beiden Lagern zur Verfügung stehen, wenn sie ihre Truppen in die Schlacht führen.

Jedes Lager besitzt darüber hinaus seine restlichen Kartenhalter, die wie im normalen Szenario für die Kommando- und Machtkarten des eigenen Lagers verwendet werden.

Etwaige spezielle Orte können auf jedem freien Feld der vierten bis achten Reihe platziert werden, vom kontrollierenden Spieler aus gesehen.

In epischen Szenarien beginnt dasjenige Lager die Partie, das am Anfang die meisten grünen Einheiten auf dem Schlachtfeld hat.

Veränderungen des Spielzugs bei epischen Szenarien

Während der Kommandophase des Zugs kann ein Lager entweder:

- **Bis zu zwei Bereichskarten ausspielen.** Wenn zwei Bereichskarten gespielt werden, muss eine davon unter den drei Kommandokarten ausgewählt werden, die auf dem epischen Kartenhalter stehen, während die andere vom eigenen Kartenhalter des Lagers stammen muss.

Falls nur eine einzige Bereichskarte gespielt wird, kann sie entweder vom eigenen Kartenhalter des Lagers oder vom epischen Kartenhalter genommen werden.

ODER

- **Eine einzige Taktikkarte spielen.** Diese stammt entweder aus der eigenen Auswahl an Kommandokarten oder vom epischen Kartenhalter.

Machtkarten werden gemäß den normalen Regeln gespielt – in Kombination mit oder anstelle von Kommandokarten – und in der jeweiligen Spielphase.

Unter keinen Umständen darf ein Lager während seines Zugs eine andere Kombination von Kommandokarten spielen. (Es ist also nicht möglich, eine Bereichskarte und eine Taktikkarte oder zwei Taktikkarten während desselben Zugs zu spielen. Eine Machtkarte darf auch nicht anstelle einer Kommandokarte *zusammen* mit einer anderen Kommandokarte gespielt werden.)

Den epischen Kartenhalter auffüllen

Zu Beginn jedes Spielzugs müssen immer drei Kommandokarten auf dem epischen Kartenhalter stehen.

Wenn ein Lager seinen Zug beendet und die gespielten Karten abgelegt hat, füllt es den eigenen Kartenhalter durch Nachziehen vom Stapel der Kommandokarten (und eventuell auch vom Stapel der Machtkarten) auf. Falls nötig, wird auch der epische Kartenhalter wieder auf drei Karten ergänzt.

Wenn überhaupt, muss nur eine einzige Karte aufgefüllt werden. Dazu wird die oberste Karte vom Kommandokartenstapel gezogen und zu den anderen Karten auf den epischen Kartenhalter gestellt, so dass beide Lager sie sehen können.

Entscheidet sich ein Lager, eine Taktikkarte vom epischen Kartenhalter zu spielen, zieht es am Ende des Zugs KEINE Kommandokarte als Ersatz für den eigenen Kartenhalter nach. Nur die fehlende Karte auf dem epischen Kartenhalter wird ergänzt.

Wenn ein Spieler eine neue Kommandokarte für den epischen Kartenhalter zieht und dadurch nun alle drei Karten auf dem epischen Kartenhalter Taktikkarten sind, werden sie alle abgelegt und drei neue Kommandokarten gezogen. Auf dem epischen Kartenhalter muss nach dem Auffüllen immer mindestens eine Bereichskarte stehen.

Sollte der Stapel der Kommandokarten verbraucht sein, werden die abgelegten Kommandokarten gemischt und bilden einen neuen Nachziehstapel.

Gemäß Kommandokartenzahl aktivieren

Wenn durch eine Bereichs- oder Taktikkarte eine Anzahl an Einheiten gemäß der Kommandokartenzahl aktiviert wird, zählen die Kommandokarten des epischen Kartenhalters in epischen Szenarien nicht mit. Gemeint ist ausschließlich die Anzahl an Kommandokarten auf dem Kartenhalter des entsprechenden Lagers; sie legt die Anzahl der Einheiten fest, welche dieses Lager gemäß der Kommandokartenzahl aktivieren darf.

Zwei Bereichskarten spielen

Spielt ein Lager zwei Bereichskarten, werden die Befehle beider Bereichskarten ausgeführt. Hier einige Beispiele für mögliche Kombinationen von Bereichskarten:

- Die Karte „Angriff“ für den linken Flügel und „Patrouille“ für den rechten Flügel, um 3 Einheiten im linken Flügel und 2 Einheiten im rechten Flügel zu aktivieren.



- „Vorwärts“ und „Auf dem Marsch“, um 3 Einheiten im linken Flügel, 3 Einheiten in der Mitte und 3 Einheiten im rechten Flügel zu aktivieren.



- „Vormarsch“ für die Mitte und „Auf dem Marsch“, um gemäß der eigenen Kommandokartenzahl Einheiten in der Mitte zu aktivieren sowie mit der „Auf dem Marsch“-Karte 1 zusätzliche Einheit für die Mitte, 1 Einheit für den linken Flügel und 1 Einheit für den rechten Flügel.



- „Vormarsch“ für die Mitte und „Vormarsch“ für den rechten Flügel, um gemäß der eigenen Kommandokartenzahl Einheiten sowohl in der Mitte als auch im rechten Flügel zu aktivieren.



- „Patrouille“ für die Mitte und „Angriff“ ebenfalls für die Mitte, um 5 Einheiten in der Mitte zu aktivieren.



- „Kundschafter“ für die Mitte und „Angriff“ für den linken Flügel, um 1 Einheit in der Mitte und 3 Einheiten im linken Flügel zu aktivieren. Wenn Sie nun eine neue Kommandokarte für Ihr Lager ziehen, nehmen Sie zwei, wählen eine davon aus und legen die andere ab.



- „Kundschafter“ für die Mitte und „Kundschafter“ für den linken Flügel, um 1 Einheit in der Mitte und 1 Einheit im linken Flügel zu aktivieren. Wenn Sie nun eine neue Kommandokarte für Ihr Lager ziehen, nehmen Sie zwei, wählen eine davon aus und legen die andere ab. Ihre Kundschafteraktion gilt nicht doppelt: Sie ziehen nur zwei Karten zum Auswählen, selbst wenn Sie zwei „Kundschafter“ gespielt haben.



Eine Taktikkarte spielen

Die folgenden drei Taktikkarten haben bei epischen Szenarien eine leicht veränderte Wirkung:

- „Kampfstärke“: Aktivierte Einheiten kämpfen während des gesamten Zugs mit + 2W. Wenn der Kommando- und der Machtkartenstapel mit den jeweiligen Ablagestapeln neu gemischt





Epische Schlachten



werden, bleiben die Kommandokarten auf dem epischen Kartenhalter stehen und werden nicht mit eingemischt.

- **„Gegenangriff“:** Wenn derselbe Befehl, den das gegnerische Lager gerade gespielt hat, genutzt wird, bezieht sich dies nur auf eine der beiden Bereichskarten.
- **„Führung“:** Zusätzlich zu der einen Einheit, die durch die Karte aktiviert wird, kann das Lager weitere Einheiten aktivieren gemäß dem Level seines Befehlshabers im Kriegsrat. Alle aktivierten Einheiten kämpfen während des gesamten Zugs mit +1W.



Ein Level 1-Befehlshaber aktiviert folglich 2 Einheiten, wenn die Karte „Führung“ gespielt wird, ein Level 2-Befehlshaber aktiviert 3 Einheiten und ein Level 3-Befehlshaber 4 Einheiten.

Die epische Partie mit Macht und Machtkarten

In epischen Szenarien ist das Schlachtfeld so riesig, dass die Spieler lediglich dann Machtplättchen gewinnen, wenn sie im Nahkampf (einschließlich aus nächster Nähe) erwürfelt werden, jedoch *niemals* wenn sie im Fernkampf gewürfelt werden.

Die folgenden beiden Machtkarten haben bei epischen Szenarien eine leicht veränderte Wirkung:

- **„Falsche Befehle“** des Schurken: Wenn der Gegner zwei Bereichskarten ausgespielt hat – eine vom epischen Kartenhalter und die andere vom eigenen Kartenhalter – oder eine einzelne Bereichskarte oder eine Taktikkarte vom epischen Kartenhalter, dann muss er die Kommandokarte, die er vom epischen Kartenhalter genommen hat, wieder zurückstellen. Nun wählen Sie vom Kartenhalter des



gegnerischen Lagers eine neue Kommandokarte, die der Gegner spielen muss. Handelt es sich um eine Bereichskarte, kann der Gegner darüber hinaus noch eine Bereichskarte vom epischen Kartenhalter aussuchen (und darf dabei sogar die Karte wählen, die er ursprünglich als seine zweite Bereichskarte ausgesucht hatte).

- **„Ansturm“** des Kriegers: Wenn diese Karte gespielt wird, bekommt das Lager in *keinem* Kampf Machtplättchen.



Epische Siegbedingungen

Bei epischen Abenteuern muss der Sieger in der Regel 7 Fahnen erringen. Außerdem muss das siegreiche Lager mindestens 2 Siegfahnen mehr besitzen als der Gegner (also 7 zu 5, 8 zu 6 usw.), um zu gewinnen. Andernfalls wird die Partie fortgesetzt, bis ein Lager 9 Siegfahnen errungen hat.



Anhang I

Zu den Waffen

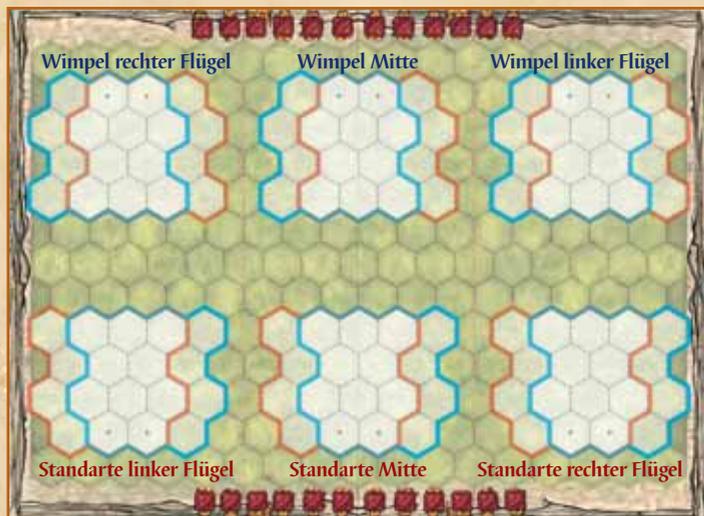
in epischen Szenarien verwenden



Falls Sie die epischen Szenarien zusammen mit den Aufmarsch- und Spezialistenkarten aus der „BattleLore“-Erweiterung *Zu den Waffen* verwenden möchten, müssen Sie während des Aufmarschs folgende Änderungen der Regel beachten:

- Beim *Epischen BattleLore* ist die *Grundlinie eines Lagers* die *zweite Reihe auf der eigenen Seite, nicht die erste*. Auf der ersten Felderreihe jeder Seite dürfen keine Einheiten aufmarschieren.
- Jeder Spieler zieht fünf Aufmarschkarten für seine Bataillone statt der üblichen vier.
- Diese neue, fünfte Karte ist der **Spähtrupp** des Spielers. Er marschiert zuerst auf; alle seine Einheiten werden auf unbesetzte Felder gestellt, die der Spieler in der fünften Reihe (von seiner Seite aus gezählt) aussuchen darf. Wie bei anderen Aufmarschaktionen gilt auch hier: Wenn es keine unbesetzten Felder mehr gibt, müssen die Einheiten des Spähtrupps stattdessen auf unbesetzten Feldern auf der *Grundlinie* des Spielers aufmarschieren – in diesem Fall also in der zweiten Reihe.
- Die Bataillone und die Reserve marschieren dann nach den üblichen Regeln auf. Im Gegensatz zum normalen Zwei-

Bataillone aufmarschieren lassen



Personen-Spiel können jedoch alle Einheiten, die auf der Reservekarte eines Spielers angegeben sind, auf der *Grundlinie* seines Lagers aufmarschieren, sofern dies möglich ist.

- Wenn die Bataillone in den drei Bereichen des Schlachtfelds aufmarschieren, muss der Spieler darauf achten, dass die auf der Aufmarschkarte angegebenen Felder entweder mit allen blauen oder mit allen roten Zonen der unteren Karte übereinstimmen.
- Wenn einige der Einheiten, die in Ihren Bataillonen aufmarschieren dürfen, auf denselben Feldern zu stehen kommen würden wie die bereits aufmarschierten Spähtrupps, müssen die Bataillone stattdessen auf unbesetzten Feldern Ihrer *Grundlinie* aufmarschieren. Aufmarschierte Reserveeinheiten müssen ebenfalls auf der *Grundlinie* aufmarschieren oder kommen – falls diese besetzt ist – nicht ins Spiel.

Falls Sie das Aufmarschsystem von *Zu den Waffen* bei epischen Szenarien mit der Variante *Widerstrebende Verbündete* einsetzen möchten, müssen Sie während des Aufmarschs folgende Änderungen der Regel beachten:

- Jeder Spieler wählt einen einzelnen Satz Aufmarschkarten für sein Lager aus und zieht davon drei Karten.
- Diese Karten bilden die Vorhut, die Hauptarmee und die Nachhut des Spielers. In dieser Variante lassen die Spieler keine Reserve und keine Spähtrupps aufmarschieren.
- In jedem Lager wählen die Spieler eine Farbe (oder ziehen sie zufällig): Ein Spieler wird die Bataillone in den roten Zonen aufmarschieren lassen, sein Verbündeter in den blauen Zonen – gemäß der Aufstellung bei den epischen Szenarien, die links abgebildet ist.
- Wenn die Einheiten zweier Spieler auf demselben Feld positioniert werden würden, platziert der Spieler mit der niedrigsten Kartenkennzahl (falls bei der Kennzahl Gleichstand herrscht: niedrigster Buchstabe des Satzes, in alphabetischer Reihenfolge) seine Einheit wie auf der von ihm gespielten Karte





angegeben. Sein Verbündeter muss seine Einheit dann stattdessen auf einem unbesetzten Feld auf der Grundlinie desselben Bereichs (zweite Reihe auf seiner Seite) aufstellen.

- Jeder Spieler erhält außerdem 2 Spezialistenkarten seiner Wahl.
- Die Spieler eines Lagers dürfen sich bei der Zuordnung ihrer Aufmarschkarten zu den Bataillonen keinesfalls beraten. Dies gilt auch bei der Auswahl der Spezialistenkarten und der Zusammenstellung des Kriegsrats.

Anhang II

Widerstrebende Verbündete – eine Variante für 4 Spieler

In dieser Variante des *Epischen BattleLore* besteht jedes Lager aus zwei Spielern, die miteinander verbündet sind ... bis zu einem bestimmten Zeitpunkt!

Die Spieler eines Lagers haben dieselbe Fahnenart, doch jeder kontrolliert seine eigenen Einheiten. Damit sie ihre Truppen leicht voneinander unterscheiden können, legt in jedem Lager ein Spieler neben jede seiner Einheiten ein Bündnisplättchen seines Lagers. Einheiten derselben Fahnenart, neben denen kein Bündnisplättchen liegt, bilden die Armee des anderen Verbündeten.

Nachdem jeder Spieler seine Einheiten auf dem Spielbrett platziert hat, stellt er seinen eigenen Kriegsrat zusammen (mit Level 6, sofern nicht in den Anweisungen des jeweiligen epischen Szenarios

anders angegeben). Auf jeder Seite gibt es folglich zwei voneinander unabhängige Kriegsräte – einen pro Spieler.

Wie beim normalen Zwei-Personen-Spiel legt der Kriegsrat eines Spielers fest, wie viele Kommando- und Machtkarten beziehungsweise Machtplättchen er zu Beginn und während der Partie besitzt.

Vor Beginn der Partie erhält jeder Spieler außerdem einen Rundenmarker. Er wird folgendermaßen eingesetzt:

Der Spieler, der die meisten Einheiten mit grünen Fahnen *im Lager mit den meisten grünen Fahnen auf dem Spielbrett* kontrolliert, erhält Rundenmarker 1 und gibt Rundenmarker 3 an seinen Verbündeten weiter. Der Spieler mit den meisten grünen Fahnen im gegnerischen Lager bekommt Rundenmarker 2, und Rundenmarker 4 bleibt für seinen Verbündeten übrig. Ein Gleichstand wird zugunsten des Spielers entschieden, der bei einem Wurf mit sechs Würfeln die meisten grünen Helme würfelt.

Der Spielablauf entspricht den üblichen epischen Partien, es gelten jedoch die folgenden Änderungen:

- Die Lager sind abwechselnd an der Reihe. Der Spieler mit dem Rundenmarker 1 beginnt, dann ist sein Gegner mit Rundenmarker 2 an der Reihe, anschließend sein Verbündeter mit Rundenmarker 3 und zum Schluss der zweite Gegner, der Rundenmarker 4 besitzt. Am Ende seines Zugs legt der aktive Spieler seinen Rundenmarker neben das Spielbrett und nimmt ihn erst wieder auf, wenn alle Spieler ihre Züge beendet und ihre Marker ebenfalls neben das Brett gelegt haben.
- Wer an der Reihe ist, darf nur seine eigenen Einheiten aktivieren. Wenn ein Spieler stattdessen die Einheiten seines Verbündeten aktivieren möchte, darf er das tun – zum Preis von ZWEI Aktivierungen pro verbündeter Einheit, die er statt seiner eigenen aktivieren möchte.
- Wenn ein Spieler seine Einheiten (oder die seines Verbündeten) aktiviert, entscheidet er ganz alleine darüber, wie sie am besten

zu verwenden sind – wohin sie sich bewegen, wann und gegen wen sie kämpfen usw. Außerdem würfelt er selbst für diese Einheiten und bekommt gegebenenfalls die Siegfahnen für sie.

- Alle Gegenschläge liegen in der Verantwortung des Spielers, der die Einheit kontrolliert, welche den Gegenschlag durchführt. Das bedeutet, dass während des Zugs von Spieler 1 unter Umständen sowohl Spieler 2 als auch Spieler 4 die Möglichkeit zu einem Gegenschlag erhalten können, wenn ihre Einheiten angegriffen werden und zu einem Gegenschlag berechtigt sind.
- Nur der aktive Spieler darf eine Machtkarte spielen, doch beide Spieler des gegnerischen Lagers haben theoretisch die Möglichkeit, als Reaktion eine Machtkarte zu spielen. Allerdings darf pro Zug von jedem Lager nur eine einzige Machtkarte eingesetzt werden.
- Am Ende seines Zugs zieht der aktive Spieler neue Kommando- und Machtkarten und/oder Machtplättchen, wie in der normalen Partie. Diese Karten und Plättchen können nicht mit dem Verbündeten geteilt werden.
- Das Spiel endet am Ende der Runde, in der die beiden Spieler eines Lagers insgesamt 8 oder mehr Siegfahnen besitzen. Wenn also Spieler 1 die achte Siegfahne für sein Lager erbeutet, endet die Partie, sobald die Spieler 2, 3 und 4 ebenfalls ihre Züge vollendet haben. So haben die Spieler 2 und 4 die Möglichkeit, in einer letzten, heldenhaften Anstrengung die Schlacht doch noch zu ihren Gunsten zu wenden.
- Am Ende der Partie gewinnt das Lager, das die meisten Siegfahnen besitzt. Innerhalb des Lagers hat derjenige Spieler gewonnen, der mehr Siegfahnen erringen konnte; er ist der Gesamtsieger der Partie.

Zusätzlich zu den Karten, die durch die epischen Standardregeln verändert werden, wie auf Seite 5–6 beschrieben, müssen die folgenden Regeln beachtet werden:

- **„Den Himmel verdunkeln“** aktiviert alle Einheiten mit Fernwaffen – also die eigenen und die des Verbündeten! Sie unterliegen dennoch den Beschränkungen der Karte (also keine Bewegung und kein Waffeneinsatz aus nächster Nähe).



- Wenn der aktive Spieler Machtkarten spielt, können sie gegen jeden der Feinde eingesetzt werden, sofern möglich (z. B. „Taschendieb“ (Schurke), „Machtverlust“ (Zauberer) usw.).
- Wenn der aktive Spieler Machtkarten spielt und normalerweise (im Zwei-Personen-Spiel) seine eigenen Einheiten ins Visier nehmen würde, kann er stattdessen auch Einheiten seines Verbündeten wählen. In diesem Fall muss er jedoch 1 zusätzliches Machtplättchen für jede verbündete Einheit zahlen, die er statt seiner eigenen ins Visier nimmt. (Eine verbündete Einheit zu heilen kostet also 1 Machtplättchen zusätzlich, und das Verstecken zweier verbündeter Einheiten im Schatten kostet 2 Machtplättchen mehr.)

EPISCHE SZENARIEN

Die im Folgenden erläuterten ersten fünf epischen Szenarien sind so konzipiert, dass sie mit einem einzigen „BattleLore“-Exemplar in Kombination mit dieser Erweiterung gespielt werden können.

Die letzten beiden epischen Szenarien – *Logroño* und *Der Weg nach Najera* – wurden für die Vier-Personen-Variante *Widerstrebende Verbündete* kreiert. Um sie spielen zu können, benötigen Sie zwei vollständige Exemplare von *BattleLore*.