Die Claymore Saga

Reloaded

by Sinthoras

Inhalt

1.Vorwort … 3
2.Beschreibung … 3
3.Einleitung … 3
4.Was benötigt wird … 4
5.Zusammenbau … 5
6.Vorbereitung … 6
6.1 Die Streitkräfte … 6
6.2 Die Gestaltung des Schlachtfeldes … 6
7. Regeln für die Gestaltung des Schlachtfeldes … 7
7.1 Der Fluss … 7
7.2 Furten … 7
7.3 Sümpfe … 7
7.4 Palisaden … 7
7.5 Der Turm … 8
8. Aufmarsch zum Kampf … 9
9. Die Profile … 10
10. Die Spielphasen … 12
10.1 Die Initiativphase … 12
10.2 Die Zugphase/Schussphase … 12
10.3 Die Schadenstabelle … 13
10.4 Die Nahkampfphase … 14
11. Die Haubitze … 15
12. Der Turm … 17
13. Liste der Profile … 19
14. Liste der Sonderregeln … 21
15. Impressum … 22

Version: Beta 1.0
Stand: 20.04.2011

Vorwort

Eine Reloaded-Edition der Claymore-Saga? Wozu wenn wir doch Warhammer haben??? – Eine gute Frage! Ich bin mir durchaus des Umstandes bewusst, dass vermutlich kaum jemand dieses Werk nutzen wird. Doch eines sei gesagt: Es ist bei weitem nicht so komplex wie Warhammer, sondern nach wie vor recht einfach gehalten. Ich habe lediglich versucht, Schwächen des Spiels auszumerzen und hoffe, dass es einigen gefällt. Für Anregungen, Kritik, etc. bitte eine E-Mail an: info@heroquest-reloaded.de

Beschreibung

Die Claymore-Saga, auch Battle Masters genannt, ist ein Spiel der großen, epischen Schlachten, welche zwischen dem edlen Heer des Imperiums und der bestialischen Chaos-Armee ausgetragen werden. Jeder Spieler übernimmt eine der beiden Fraktionen und muss, unter Aufbringung seines gesamten taktischen Geschicks, versuchen die feindlichen Truppen zu vernichten.

Einleitung

Wieder einmal hat sich die Chaos-Armee unter dem Banner des Schreckens versammelt, um in die vom Krieg geschwächten Ländereien des Imperiums einzufallen. Und diesmal soll ihre niederträchtige Arglist über die heldenhafte Tapferkeit der imperialen Armee triumphieren.

Doch das Imperium wird sich nicht kampflos geschlagen geben und es ist ungewiss wer am Ende des Tages den Sieg davonträgt...

Für die Reloaded-Edition wird aus dem Grundspiel benötigt...

Die Armee des Imperiums

- 3 Lehnsherren, beritten (1 Einheit)
- 9 Imperiale Ritter, beritten (3 Einheiten)
- 15 Imperiale Soldaten (3 Einheiten)
- 10 Imperiale Bogenschützen (2 Einheiten)
- 5 Imperiale Armbrustschützen (1 Einheit)
- 1 Haubitze, mit 2 Kanonieren (1 Einheit)

Die Chaos-Armee

- 3 Champions des Chaos, beritten (1 Einheit)
- 10 Chaoskrieger (2 Einheiten)
- 10 Chaosbogenschützen (2 Einheiten)
- 10 Orks (2 Einheiten)
- 10 Goblins (2 Einheiten)
- 6 Wolfreiter, beritten (2 Einheiten)
- 10 Tiermenschen (2 Einheiten)
- 1 Oger (1 Einheit)

Zubehör

- 1 Spielmatte
- 25 Bases
- 1 Bogen Aufkleber
- 1 Turm
- 10 Haubitzenfelder
- 3 Geröllchips
- 4 Geländefelder
- 50 Totenkopfchips
- 22 Elitechips

Außerdem wird folgendes benötigt:

- 1 6-seitiges Würfelset

Für ein besseres Spielerlebnis solltest du außerdem besitzen:

- 1 Erweiterung „Schattenlegion“
- 1 Erweiterung „Kaiserliche Garde“
- 1 weiteres Grundspiel mit beiden Armeen und Zubehör

Für die Reloaded-Edition wird aus den Erweiterungen benötigt...

Erweiterung Schattenlegion"

- 2 Chaos Champions, beritten (2 Einheiten)
- 20 Tiermenschen (4 Einheiten)
- 2 Oger (2 Einheiten)
- 1 Bogen Aufkleber
- 10 Bases

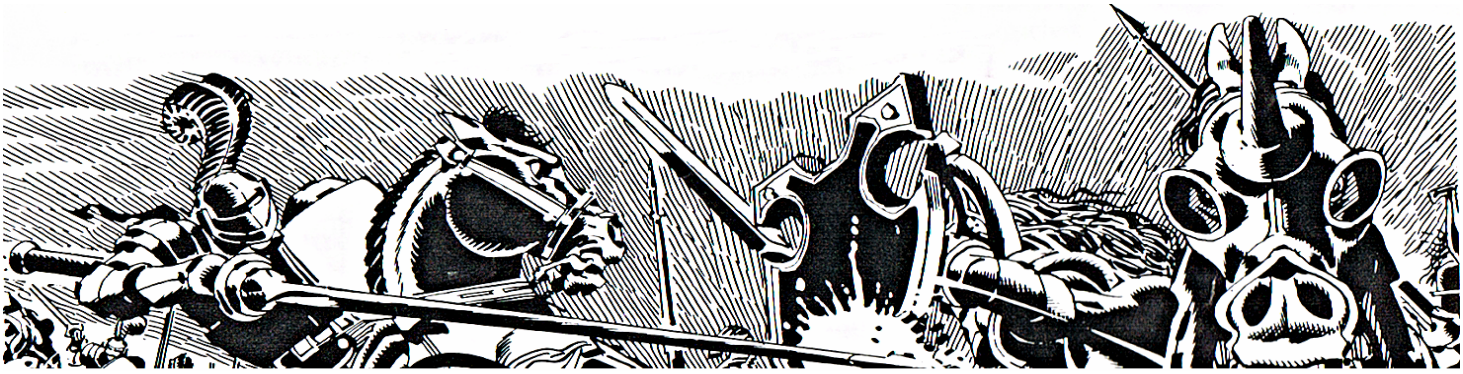
Tipp:
Bemalst du deine Miniaturen, solltest du die Aufkleber erst nach der Bemalung anbringen!

Erweiterung Kaiserliche Garde"

- 1 Lehnsherr, beritten (1 Einheit)
- 3 Ritter des Imperiums, beritten (1 Einheit)
- 10 Bogenschützen des Imperiums (2 Einheiten)
- 5 Armbrustschützen des Imperiums (1 Einheit)
- 5 Soldaten des Imperiums (1 Einheit)
- 1 Haubitze, mit 2 Kanonieren (1 Einheit)
- 1 Bogen Aufkleber
- 7 Bases

Zusammenbauanleitung

Sollten die Regimenter noch nicht zusammengebaut sein, gehe, wie auf der Innenseite der Verpackung des Grundspiels beschrieben, vor.



Vorbereitung

Die Streitkräfte

Jeder Spieler wählt eine der beiden Streitmächte, Chaos oder Imperium, und bereitet seine Regimenter auf die Schlacht vor, indem er sie gemäß der Anleitung zusammensteckt. Außerdem müssen die Aufkleber auf den Regimentbases angebracht werden.

Jeder Regimentaufkleber enthält folgende Informationen:

1. Name und Wappen des Regiments
2. Kampfwert des Regiments

Der Spieler, der die imperiale Armee befehligt, nimmt sich außerdem die zehn Haubitzenfelder.

Die Gestaltung des Schlachtfeldes

Nach der Platzierung der Spielmatte, auf einem Tisch oder dem Boden, wird festgelegt, wie das Schlachtfeld aussehen soll. Einige Gestaltungselemente sind bereits fest eingezeichnet (Fluss und Straßen). Andere hingegen müssen erst aufgestellt werden: Sümpfe, Palisaden, Türme, etc.

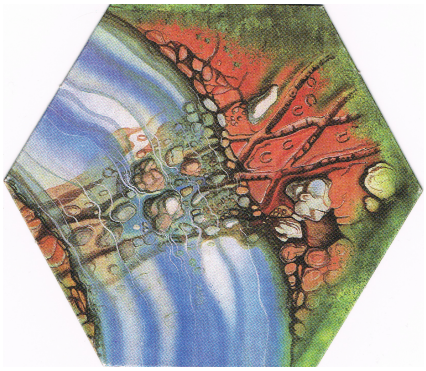
Die Spieler gestalten nun das Gelände ganz nach ihrer Phantasie, oder einem Szenario, dass sie zuvor geplant haben. Hängt diese Aufstellung nicht mit einem Szenario zusammen, sollte man auf eine gerechte Aufteilung der Elemente achten.

Regeln für die Gestaltung des Schlachtfeldes

Der Fluss

Der eingezeichnete Fluss darf nur durch eine Furt überquert werden. Außerhalb dieser Übergänge darf kein Regiment ein Feld betreten, indem sich ein Teil des Flusses befindet.

Die Furten

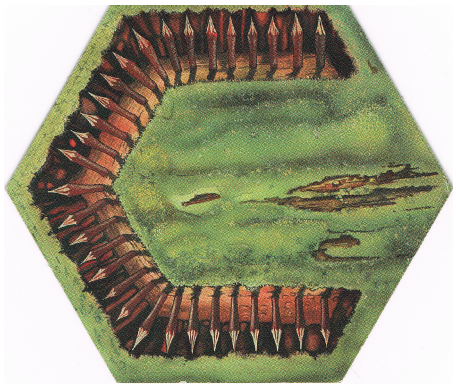


Furten sind flache Stellen, an denen die Regimenter beider Heere den Fluss überqueren dürfen. Das macht sie zu strategisch wichtigen Stellen in einer Auseinandersetzung. Die Furten können in jedem beliebigen Flussfeld ausgelegt werden.

Die Sümpfe

Sümpfe sind unüberwindbar für beide Heere. Kein Regiment darf einen Sumpf betreten. Sümpfe dürfen auf jedem beliebigen Feld ausgelegt werden, aber *nicht* auf einer Straße, dem Fluss oder einer Furt.

Die Palisaden



Palisaden sind von Menschenhand geschaffene Hindernisse, die von keinem Regiment überquert werden dürfen. Palisaden dürfen auf jedem beliebigen Feld ausgelegt werden, aber *nicht* auf einer Straße, dem Fluss oder einer Furt. Regimenter beider Heere dürfen mit Palisaden geschützte Felder nur von einer offenen Seite aus betreten.

Regeln für die Gestaltung des Schlachtfeldes

Der Turm

Die Grenzen und Ländereien des Imperiums werden von befestigten Türmen aus überwacht. Der Turm kann auf jedem beliebigen Feld aufgestellt werden, aber *nicht* auf einer Straße, dem Fluss oder einer Furt.

Außerdem dürfen auf einem Feld nie mehrere Elemente platziert werden!

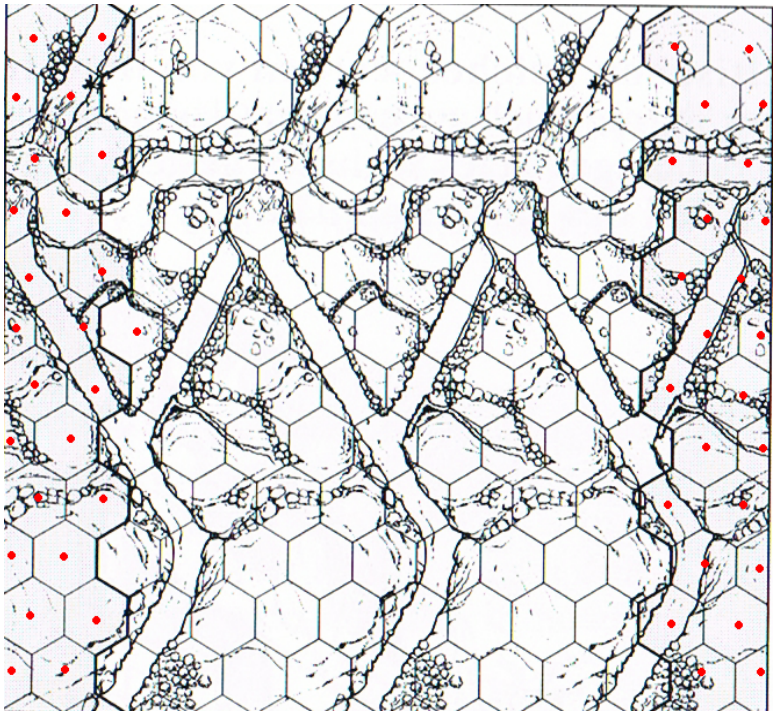
Tipp:

Werden Truppen aus mehreren Grundspielen genutzt, solltest du ebenfalls mehrere Spielmatten, sowie Gestaltungselemente verwenden.

Aufmarsch zum Kampf

Nachdem das Spielfeld aufgestellt wurde, werfen beide Spieler einen 6-seitigen Würfel (W6). Der Spieler der die höhere Augenzahl erzielt hat darf wählen, auf welcher Spielfeldseite er seine Truppen platzieren möchte. Der andere Spieler stellt nun seine Truppen auf der gegenüberliegenden Seite auf.

Achtung: Regimenter dürfen nicht auf einem Sumpf- oder Flussfeld platziert werden. Außerdem darf sich auf jedem Feld nur ein Regiment befinden.



Die Karte zeigt die als Rand geltenden Felder. Natürlich können die Truppen auch so aufgestellt werden, dass der Fluss zwischen ihnen liegt.

Die Profile

In der Claymore-Saga gibt es viele verschiedene Einheiten. Um die Unterschiede darzustellen, haben sie alle verschiedene Profile.

Beispiel: Ritter des Imperiums

BW	RW	A	S	V	L	PW
2	1	4	4	4	3	8

SR: Furchteinflößend, Standhaft

BW = Bewegungsreichweite
Die BW gibt an, um wie viele Felder sich ein Regiment fortbewegen kann (siehe Abschnitt: Ziehen).

RW = Reichweite
Die RW gibt an, wie viele Felder weit ein Regiment angreifen darf (siehe Abschnitt: Schießen). Regimenter mit RW 1 dürfen nur angrenzende Felder attackieren.

A = Attacken
Der Attackenwert gibt an, wie viele Würfel eine Einheit beim Angriff werfen darf. Er ist identisch mit dem Kampfwert der Einheit (siehe Abschnitt: Die Streitkräfte).

S = Stärke
Der Stärkewert gibt an, wie stark ein Regiment im Angriff ist (siehe Abschnitt: Schadenstabelle).

V = Verteidigung
Der Verteidigungswert gibt an, wie gut sich ein Regiment verteidigen kann (siehe Abschnitt: Schadenstabelle).

L = Lebenspunkte
Der Lebenspunktewert gibt an, wie viele Treffer ein Regiment aushalten kann. Hat Ein Regiment so viele, oder mehr, Treffer erhalten, wie es Lebenspunkte hat, wird es als Verlust entfernt.

Die Profile

Beispiel: Ritter des Imperiums

BW	RW	A	S	V	L	PW
2	1	4	4	4	3	8

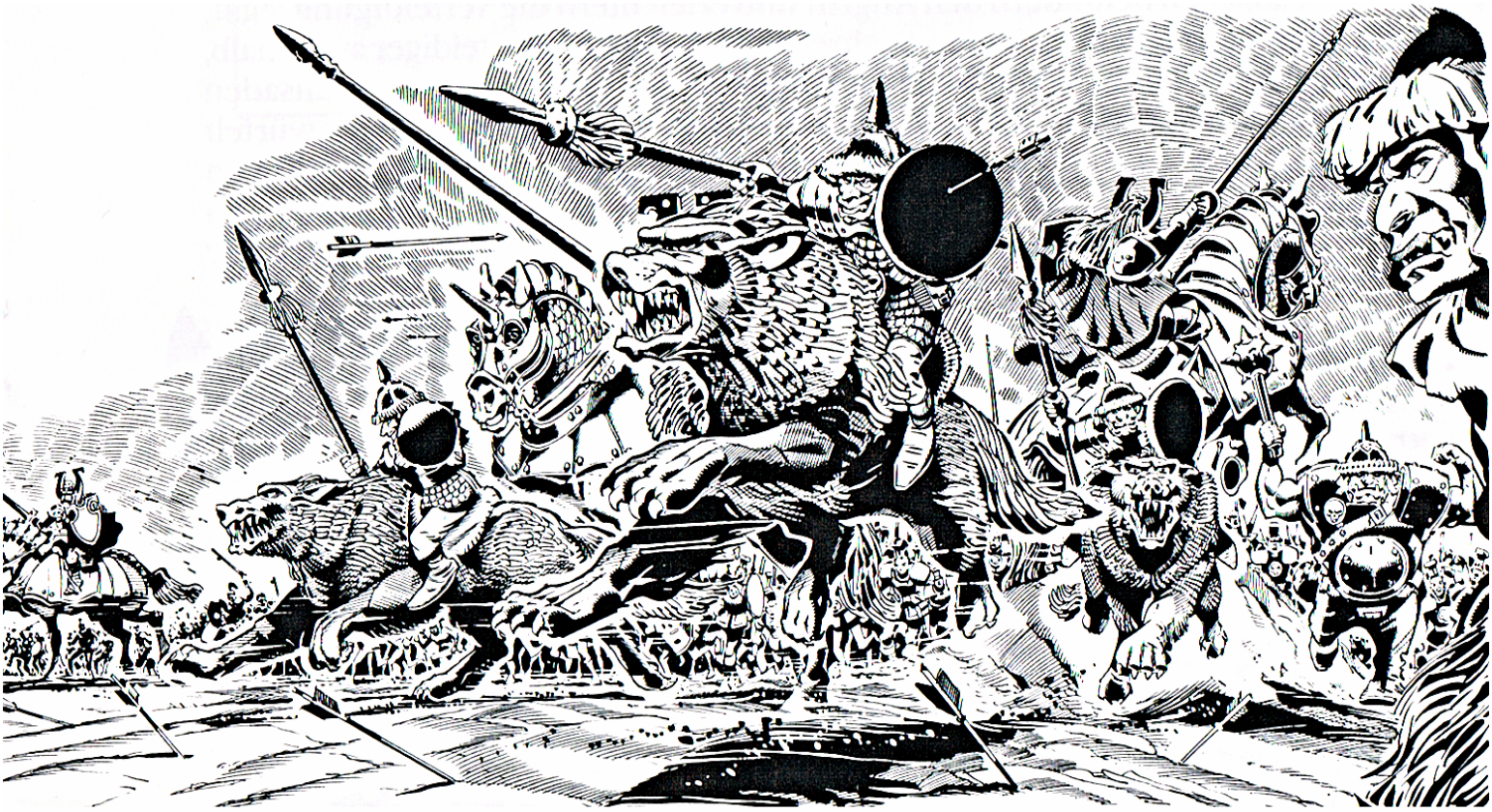
SR: Furchteinflößend, Standhaft

PW = Punktewert

Der Punktewert gibt auf einer Skala von 1-10 den Wert einer Einheit an. Je stärker die Einheit, umso besser der PW. **Mit beiden Erweiterungen kommt die Imperiale Armee auf 130 Punkte und die Chaos-Armee auf 119 Punkte.**

SR = Sonderregeln

Einige Regimenter verfügen über besondere Fähigkeiten. Diese werden durch die Sonderregeln ausgedrückt. (Siehe Abschnitt: Liste der Sonderregeln)



Die Spielphasen

Der Spielablauf ist in die folgenden Phasen unterteilt:

1. Die Initiativphase
2. Die Zug/Schussphase
3. Die Nahkampfphase

Die Initiativphase

In der Initiativphase wird festgelegt, welcher der beiden Spieler in den späteren Phasen zuerst ziehen, schießen und die Nahkämpfe festlegen darf. Jeder Spieler wirft einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis gewinnt für diese Runde (eine Runde besteht aus den oben aufgeführten Phasen) die Initiative.

Die Zug- und Schussphase

Ziehen

Der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, darf nun jedes seiner Regimenter pro Bewegungspunkt ein Feld ziehen. Natürlich müssen nicht alle Regimenter gezogen werden. Beim ziehen ist es nicht erlaubt:

- auf ein Feld zu ziehen, auf dem sich bereits ein Regiment oder Hindernis befindet
- ein anderes Regiment zu überspringen
- Regimenter, die sich im Kontakt mit einem feindlichen Regiment befinden (angrenzendes Feld) und in dieser Runde noch keinen Nahkampf ausgetragen haben wegzuziehen

Beispiel: Die imperialen Soldaten haben eine Bewegungsreichweite von 1. Ihr Spieler zieht sie also um ein Feld in beliebiger Richtung weiter.

Die Spielphasen

Schießen

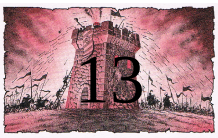
Die Regimenter der Bogen- und Armbrustschützen verfügen über die Fähigkeit zu schießen. Diese Regimenter dürfen sich, wenn sie in derselben Runde noch schießen wollen, in der Zugphase nicht bewegen. Sie dürfen also pro Runde entweder nur schießen, oder nur ziehen – beides zusammen geht nicht. Entscheidet sich ein Spieler zu schießen, wirft er dem Kampfwert bzw. den Attacken entsprechende W6. Dann vergleicht er sein Ergebnis mit der Schadenstabelle um erfolgreiche Treffer festzustellen. Hierbei wird die Stärke des angreifenden Regimentes mit der Verteidigung des beschossenen Regimentes verglichen. Jeder Würfel, der die erforderliche Augenzahl erreicht, zählt als Treffer. Für jeden erfolgreichen Treffer muss sich das angegriffene Regiment einen Totenkopf-Chip nehmen. Besitzt ein Regiment so viele Totenkopfchips, wie es Lebenspunkte besitzt, wird es als Verlust vom Spielfeld entfernt.

Schadenstabelle

		Verteidigung				
	-	1	2	3	4	5
Stärke	1	4	5	5	6	6
	2	4	4	5	5	6
	3	3	4	4	5	5
	4	3	3	4	4	5
	5	3	3	3	4	4

Beispiel: Die Chaosbogenschützen besitzen eine Reichweite und einen Kampfwert von 2 und eine Stärke von 3. Ihr Spieler entscheidet sich auf ein zwei Felder entferntes Regiment imperiale Soldaten zu schießen, welche eine Verteidigung von 4 besitzen. Dafür darf er in dieser Runde nicht mit ihnen ziehen. Er wirft eine 1 und eine 5. Ein Wurf war erfolgreich, der andere nicht. Die imperialen Soldaten müssen sich einen Totenkopf-Chip nehmen.

Nachdem der Spieler mit der Initiative gezogen und geschossen hat, darf nun auch der zweite Spieler seine Regimenter bewegen bzw. mit ihnen Schießen.



Die Spielphasen

Die Nahkampfphase

Wer kämpft und wann?

In der Nahkampfphase wird zuerst ermittelt, welche Regimenter sich in einem Nahkampf befinden: In einem Nahkampf befindet sich jedes Regiment, dass sich im Kontakt mit einem feindlichen Regiment befindet. Das trifft zu, wenn sich auf einem der angrenzenden Felder ein feindliches Regiment befindet. Jetzt legt der Spieler mit der Initiative fest, in welcher Reihenfolge die Nahkämpfe ausgetragen werden.

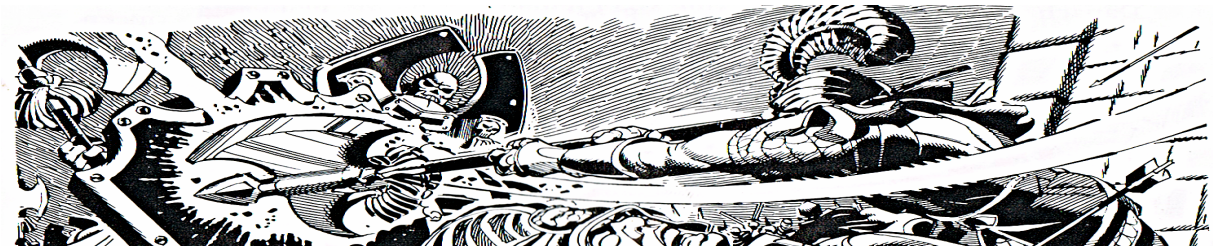
Wie kämpft man?

Wenn ein Nahkampf erfolgreich ermittelt wurde, wirft jeder Spieler einen W6, um festzustellen, welches Regiment im Kampf die Oberhand gewinnt und angreifen darf. Der Spieler, der die höhere Augenzahl erzielt darf mit seinem Regiment angreifen, wobei er dem Kampfwert bzw. den Attacken entsprechende W6 wirft. Dieser Angriff funktioniert im Prinzip so wie der Fernkampf, nämlich indem Stärke des Angreifers und Verteidigung des Verteidigers auf der Schadenstabelle verglichen werden. Für jeden erfolgreichen Treffer muss sich das angegriffene Regiment einen Totenkopf-Chip nehmen.

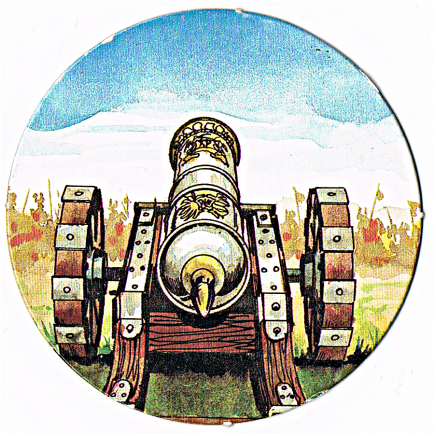
Wird ein Fernkampfregiment in einen Nahkampf verwickelt, wird es genauso behandelt wie oben beschrieben.

Wird ein Regiment von mehreren Regimentern angegriffen, so wird jeder Kampf einzeln ausgetragen.

Regimenter innerhalb der Palisaden erhalten +1W6 Verteidigung im Nahkampf, während Einheiten die von außerhalb der Palisaden angreifen -1W6 im Nahkampf erhalten.



Die Haubitze



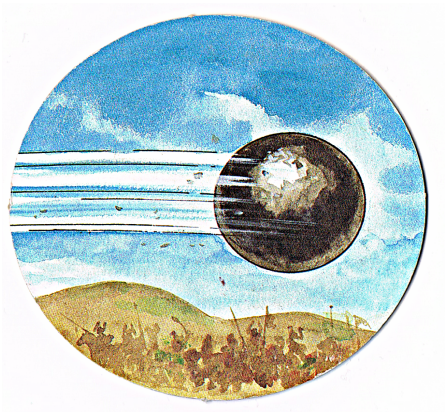
Die Haubitze ist eine mächtige Waffe, für die es einige Sonderregeln gibt. Die Haubitze darf nur in jeder fünften Runde einen Schuss abgeben (diese Regel stellt die Ladezeit dar). Bewegen darf sie sich jedes Mal, um ein Feld, wenn der Spieler der imperialen Armee am Zug ist. Außerdem darf sie sich pro Runde nur bewegen **oder** schießen. Wird die Haubitze in einen Nahkampf verwickelt, so kann sie sich nur verteidigen, d.h. der Angreifer darf sofort auf der Schadenstabelle würfeln.

Die Haubitze abfeuern

Möchte ein Spieler mit der Haubitze schießen, so legt er zuerst das Ziel fest, indem er das entsprechende feindliche Regiment mit dem Zielfeld markiert.

Befindet sich das Ziel auf einem Sechseck, das direkt an die Haubitze angrenzt, so ist es automatisch zerstört und wird vom Schlachtfeld entfernt.

Liegt das Ziel jedoch weiter weg, so muss der Spieler den Weg bis dorthin mit einer ununterbrochenen Kette von Haubitzenfeldern bedecken.
Zuerst werden die Haubitzenfelder gut gemischt und dann eins nach dem anderen aufgedeckt und, Feld für Feld, in Richtung auf das Ziel ausgelegt.



Es gibt drei Sorten von Haubitzenfeldern (HF):

Fliegende Kanonenkugel

Die Kanonenkugel fliegt durch die Luft. Wird dieses HF auf ein Feld gelegt, so übt es dort keinerlei Wirkung aus.

Die Haubitze

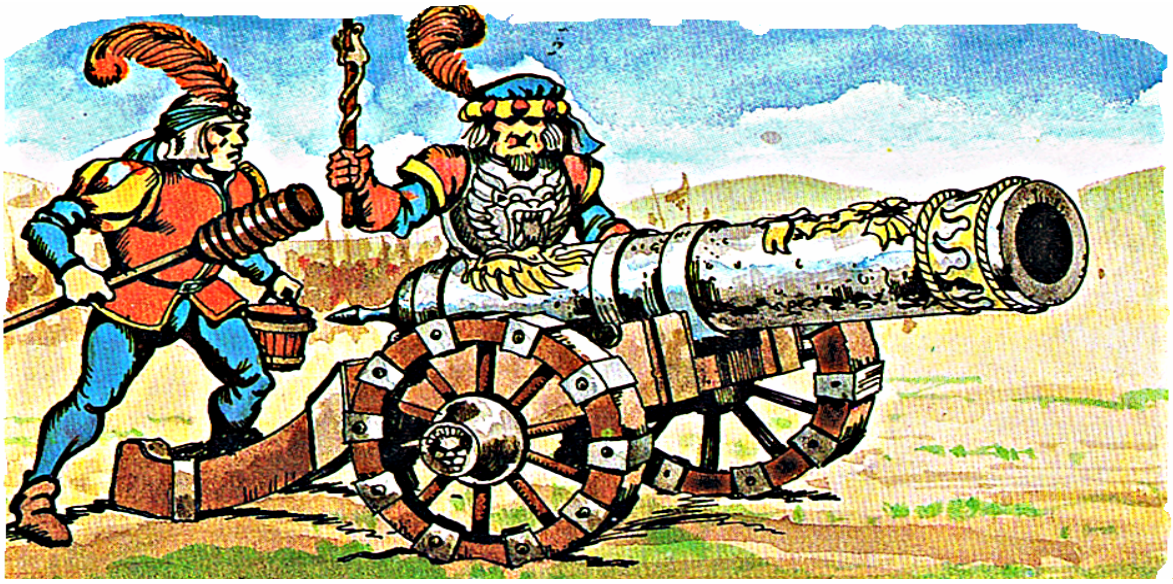
Abpraller

Bei schlechtem oder feuchtem Pulver kann es passieren, dass die Kanonenkugel auf den Boden aufschlägt, eine tiefe Furche reißt und dann wieder weiter fliegt. Wird diese HF auf ein Feld gelegt, so wird ein dort befindliches Regiment (egal ob Freund oder Feind) getroffen und muss sich einen Totenkopf-Chip nehmen.

Explosion

Wummm! Wenn dieses HF auf ein Feld gelegt wird, vernichtet es jedes dort befindliche Regiment (egal ob Freund oder Feind). Da die Kanonengugel nun explodiert ist, ist der Schussversuch der Haubitze beendet.

Gelingt es dem Spieler, der die Imperiale Armee befehligt, eine ununterbrochene Bahn von Haubitzenfeldern bis zum Zielfeld zu legen, so dreht er das Zielfeld um, dass nun eine Explosion zeigt: Das Ziel ist vernichtet und wird vom Spielfeld entfernt.



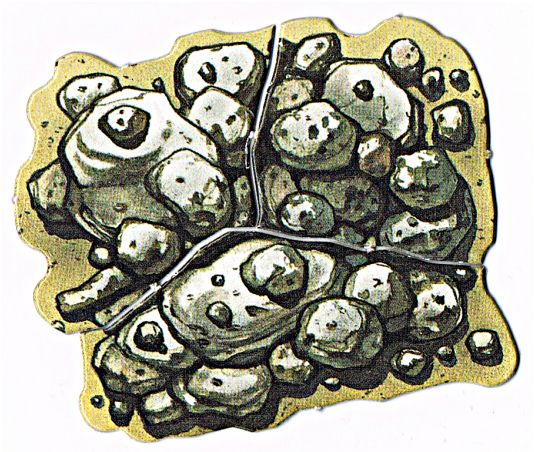
Der Turm

Der erste Spieler, der den unbesetzten Turm erreicht, kann dieses Bollwerk in Besitz nehmen, indem er sein Regiment in der Bewegungsphase auf ihm platziert. Dieser Vorgang zählt als eine Normale Bewegung.

Die Imperiale Armee darf den Turm nur mit Soldaten, Bogen- und Armbrustschützen betreten.
Die Chaos-Armee darf den Turm mit allen Regimentern, außer mit Chaos-Champions, Wolfsreitern und dem Oger, besetzen.

Wer sich im (auf dem) Turm befindet, erhält +1 Verteidigung. Wer von außen die Besatzung des Turmes angreift, erhält -1 Attacken. Bogen- und Armbrustschützen, die sich auf dem Turm befinden, erhalten +1 Reichweite.
Alle Boni gelten nur solange, wie sich das Regiment auf dem Turm befindet.

Kanonenkugeln treffen die Beatzung des Turmes wie gewohnt. Außerdem beschädigen sie aber auch den Turm selbst: Jedes Mal, wenn er von einer Explosion getroffen wird, bekommt er einen Geröll-Chip. Wird er zum dritten Mal getroffen, so wird er vom Spielfeld entfernt und sein ehemaliger Standort wird nun durch den Geröllhaufen blockiert und darf nicht mehr betreten werden.



Von Abprallern kann der Turm nicht beschädigt werden.

Die Claymore Saga

Liste der Profile

Armee des Imperiums

Lehnsherren

BW	RW	A	S	V	L	PW
2	1	5	5	5	3	9

SR: Furchteinflößend, Standhaft, Anführer, Gepanzert

Lehnsherr

BW	RW	A	S	V	L	PW
2	1	2	5	5	1	7

SR: Furchteinflößend, Standhaft, Anführer, Gepanzert

Ritter des Imperiums

BW	RW	A	S	V	L	PW
2	1	4	4	4	3	8

SR: Furchteinflößend, Standhaft, Gepanzert

Imperiale Soldaten

BW	RW	A	S	V	L	PW
1	1	3	3	4	3	5

SR: -

Imperiale Bogenschützen

BW	RW	A	S	V	L	PW
1	2	3	3	2	3	5

SR: Schnell

Imperiale Armbrustschützen

BW	RW	A	S	V	L	PW
1	2	3	4	3	3	6

SR: -

Haubitze

BW	RW	A	S	V	L	PW
1	1	1	*	1	3	10

SR: *Haubitze, Selbstzerstörung

Chaos- A rmee

Chaos-Champions

BW	RW	A	S	V	L	PW
2	1	5	5	5	3	9

SR: Furchteinflößend, Standhaft, Anführer, Gepanzert

Chaos-Champion

BW	RW	A	S	V	L	PW
2	1	2	5	5	1	7

SR: Furchteinflößend, Standhaft, Anführer, Gepanzert

Chaos-Krieger

BW	RW	A	S	V	L	PW
1	1	4	4	5	3	8

SR: Furchteinflößend, Standhaft, Gepanzert

Chaos-Bogenschützen

BW	RW	A	S	V	L	PW
1	2	3	3	2	3	5

SR: -

Wolfsreiter

BW	RW	A	S	V	L	PW
2	1	2	3	2	3	3

SR: Furchteinflößend, Schnell

Orks

BW	RW	A	S	V	L	PW
1	1	3	4	4	3	6

SR: Berserker

Goblins

BW	RW	A	S	V	L	PW
1	1	2	2	2	3	1

SR: Schnell, Feige

Tiermenschen

BW	RW	A	S	V	L	PW
1	1	3	4	3	3	5

SR: -

Oger

BW	RW	A	S	V	L	PW
2	1	3	5	3	6	9

SR: Furchteinflößend, Standhaft

Liste der Sonderregeln

Es folgt eine Auflistung aller Sonderregeln:

Anführer
Einheiten mit der Sonderregel „Anführer“ gewähren allen Einheiten auf angrenzenden Feldern einen Nahkampfbonus, in Form eines Wiederholungswurfes bei der Entscheidung, welches Regiment attackieren darf. Dies gilt auch für die Einheit selbst.

Furchteinflößend
Einheiten mit der Sonderregel „Furchteinflößend“ dürfen beim Angriff im Nahkampf bis zu 2W6 wiederholen.

Standhaft
Einheiten mit der Sonderregel „Standhaft“ sind immun gegen die Sonderregel „Furchteinflößend“.

Gepanzert
Einheiten mit der Sonderregel „Gepanzert“ dürfen mithilfe eines Schutzwurfes versuchen, Verwundungen zu verhindern, indem sie für jede erlittene Verwundung 1W6 werfen. Zeigt das Ergebnis eine 1 oder eine 6, so konnte der Treffer verhindert werden.

Schnell
Einheiten mit der Sonderregel „Schnell“ dürfen in der Bewegungsphase 1W6 werfen. Zeigt das Ergebnis eine 5-6, dürfen sie ein Feld weiter ziehen als in ihrem Profil angegeben ist.

Berserker
Einheiten mit der Sonderregel „Berserker“ dürfen in der Nahkampfphase +2 W6 beim Angriff würfeln, wenn sie dafür einen Lebenspunkt opfern, auch wenn sie dadurch sterben.

Feige
Einheiten mit der Sonderregel „Feige“ ist es nicht erlaubt, Einheiten mit der Sonderregel „Furchteinflößend“ zu attackieren. Werden sie selbst von solchen Einheiten attackiert, so müssen sie sich, sofern sie den Kampf überleben, sofort 3 Felder zurückziehen und den nächsten Spielzug aussetzen. Sollte eine Flucht nicht möglich sein, so erhält das betreffende Regiment einen zusätzlichen Totenkopf-Chip.

Selbstzerstörung
Einheiten mit der Sonderregel „Selbstzerstörung“ dürfen, wenn sie im Nahkampf angegriffen werden, versuchen, sich selbst zu zerstören, wobei das angreifende Regiment ebenfalls vernichtet wird. Hierzu muss 1W6 geworfen werden. Bei 5-6 war die Selbstzerstörung erfolgreich.

Impressum

Idee
© by Sinthoras 2011

Copyright
Dieses Regelwerk ist eine verbesserte Regelversion des Brettspiels „Die Claymore Saga“ von MB und GamesWorkshop und kann unentgeltlich von der Seite www.heroquest-reloaded.de heruntergeladen werden.

Der Inhalt dieses Regelwerks ist ausschließlich zur privaten Nutzung bestimmt. **Jedwede kommerzielle Nutzung ist untersagt.**

Originale Zeichnungen sind © by MB. Verwendet ohne Genehmigung.

Die Claymore Saga