

UPRISING

CURSE OF THE LAST EMPEROR



DEUTSCHE REGELN

(BETA VERSION)

Deutsche Regeln für Uprising (Beta)

Willkommen, Rebell aus Deutschland! Dirk hier von Nemesis.Games. Du hast es bis hierhin geschafft und das bedeutet wohl, dass du dich für unser Baby interessierst - dafür schon einmal einen herzlichen Dank! Wir bieten Uprising derzeit nur auf englisch an, ein paar Hintergründe dazu und ein paar unserer Ansätze, dir und deinen Freunden das Spiel dennoch zugänglich zu machen:

- Dies ist unser erster Kickstarter und unser erstes Spiel. Es gibt für uns soviel zu beachten und zu lernen - ein zweisprachiges Produkt würde in vielerlei Hinsicht auch den Aufwand und mögliche Fehlerquellen verdoppeln.

- Ich spreche mit Cornelius englisch, da er des Deutschen noch nicht so mächtig ist. Daher haben wir Uprising von Beginn an auf englisch entworfen.

- Würden wir das Spiel auf deutsch anbieten, müsste ich auch die kommenden Monate investieren, um diese Texte auf allen Komponenten anzupassen. Und da war hoffentlich alle Hände voll zu tun haben werden mit der Produktion, ist das zeitlich leider nicht realistisch.

Dies sind einige der Hintergründe - dennoch: Wir wollen alles derzeit in unserer Macht stehende tun, um euch das Spiel dennoch zugänglich zu machen:

- Ich habe die letzten Tage vor dem Kickstarter auch dazu genutzt, das komplette Regelwerk zu übersetzen. Es ist mit der heißen Nadel gestrickt, also bitte verzeiht mir etwaige Fehler. Ben Klock war so lieb, sich auch noch einmal tagelang hinzusetzen und diese Version mit mir zu redigieren. Wir sind über jeden Hinweis dankbar und werden dieses Dokument pflegen und updaten.

- Ich stelle gerne jedem, der eine Übersetzung selbst beginnen möchte, Grafiken und Karten ohne Text zur Verfügung, damit ihr euch eine eigene Print and Play Version auf deutsch basteln könnt.

- Wir haben in den letzten Wochen und Monaten auch eine Vielzahl an deutschen Youtubern besucht, es sollte in den kommenden Tagen mindestens ein deutsches Video mit den Regeln und auch ein Playthrough erscheinen.

So viel von mir - vielen Dank noch einmal für euer Interesse! Ich hoffe, ich konnte mit den oben genannten Punkten ein wenig Licht ins Dunkel bringen, euch mit dieser Übersetzung eine Hilfestellung geben und würde mich sehr über eure Unterstützung freuen!

Liebe Grüße, euer Dirk

EINLEITUNG UND SPIELZIEL

„Uprising: Curse of the Last Emperor“ ist ein vollständig kooperatives und strategisch herausforderndes Erlebnis für 1-4 Spieler.

Das Spiel findet auf den Inseln von Azuhl statt – dem hinterletzten Winkel der bekannten Welt und einem der letzten dieser Welt, an dem Leben noch möglich scheint.

Als Spieler übernimmst Du die Rolle eines Helden, um die Rebellion deines ehemals unterjochten Volkes gegen die gebrochenen Überreste des Imperiums anzuführen. Doch sei gewarnt – hinter dem Horizont der gefrorenen See lauert eine Gefahr weit größer, als die Legionen des Imperiums: Die Horden des Chaos, getrieben von einem unstillbaren Hunger, sind auf dem Weg nach Azuhl. Beide Seiten werden Dich – und wann immer möglich auch sich gegenseitig – bekämpfen!

Über den Verlauf mehrerer Kapitel sammelt jeder Spieler mit seinem Helden und seiner Fraktion Siegpunkte (VP, Victory Points). Aber auch das Imperium und Chaos werden Siegpunkte sammeln – ihre Handlungen werden durch das Regelwerk bestimmt und von den Spielern ausgeführt. Wann immer ein Spieler oder eine der Gegnerfraktionen im Spiel Siegpunkte erhält, wird der zugehörige Siegpunktemarker auf der Leiste am Rand des Spielfelds vorwärts bewegt.

Siegpunkte erhält man durch erfolgreiche Kämpfe gegen das Imperium und Chaos, indem man den Flüchtlingen, die nach Azuhl kommen eine sichere Zuflucht (Haven) gewährt oder indem euer Held Abenteuer (Quests) besteht.

Das Ziel des Spiels ist es, dass am Ende der Partie jeder einzelne Spieler mit seiner Fraktion mehr Siegpunkte hat als die Fraktionen des Imperiums UND Chaos. Schafft ihr dies, gewinnt ihr alle gemeinsam!

SPIELAUFBAU

Das Spielfeld und die Reserve

Das Spiel findet auf dem Spielfeld (Map) statt, welches aus drei Teilen besteht: Dem inneren Spielfeld, das die Inseln von Azuhl auf einer Hexkarte darstellt und zwei Seitenteilen, eines für verschiedene Karten und das andere, um eure Gegner (Chaos und Imperium) zu sortieren.

Das gesamte Spielmaterial, welches sich während des Spiels nicht auf dem Spielfeld befindet, gehört zu der sogenannten Reserve (zum Beispiel Einheiten auf eurer Fraktionstafel). Sollte ein Effekt eine Komponente aus dem Spiel entfernen (remove from the game), dann wird diese zurück in die Spielschachtel gelegt, dieses Material gehört dann nicht mehr zur Reserve. Alle Komponenten sind begrenzt auf die dem Spiel beiliegende Anzahl, ein Spieler kann und darf somit nicht mehr Einheiten besitzen, als das Spiel bereitstellt.

Spielerbereich vorbereiten



Zu Beginn des Spiels wählt jeder Spieler eine der rebellierenden Fraktionen aus und erhält die seiner Fraktion zugehörige Schachtel mit allem benötigten Spielmaterial und seine Fraktionstafel (Player Board). Auf dieser Fraktionstafel (1) kann jeder Spieler seine Einheiten platzieren (Reserve) und erhält eine Übersicht über deren Kosten und ihr zugehörigen Würfel. Zudem zeigt die Fraktionstafel alle im Spiel zugänglichen Aktionen (Actions) an. Wann immer du eine Aktion ausführst, legst du einen deiner acht Aktionspunkte (2) auf das entsprechende Aktionsfeld (3).

Folgende Schritte führt jeder Spieler zu Beginn einer Partie aus:

- Entscheide dich für eine Fraktion und erhalte deren Schachtel. Diese enthält die Spielfiguren in der Farbe der Fraktion (faction) (4) sowie die beiden Helden (hero) und deren Karten (Hero Card & feat decks). Suche dir aus den Hexfeldern das Heimat-Hexfeld der Fraktion heraus (5).

- Entscheide dich nun für einen Helden der Fraktion, indem du die Heldenkarte (Hero Card) (6) auf die entsprechende Seite drehst und neben deine Fraktionstafel legst. Platziere die Heldenfigur (7) neben deine Fraktionstafel.
- Suche dir aus dem Deck deines Helden (8) die Fähigkeiten (feats) heraus, die mit dem Wort **START** markiert sind und lege sie neben deinem Helden aus (9). Mische danach deine restlichen Fähigkeiten.
- Platziere deine Zufluchten (Haven) (10) auf deiner Fraktionstafel – diese bedecken die Anzahl an Ressourcen (11), die du später im Spiel produzieren wirst.
- Platziere die folgenden Ressourcen in deiner Reichweite: 5x Salz (Salt) (12), 5x Beute (Plunder) (13) und 5x Nahrung (Food) (14).
- Nimm Dir 8 Aktionspunkte (AP) (2) und deinen Siegpunktemarker (VP Tracker) (15).

Das Spielfeld vorbereiten



Lege die drei Spielbretter (1, 2 & 3) wie oben zu sehen in die Mitte deines Tisches. Alternativ kannst Du die beiden Seitenteile (2 & 3) weglassen und dir eine eigene Anordnung der Karten und Materialien überlegen.

- Für den Aufbau folgt ihr dem Diagramm auf Seite 7 entsprechend der teilnehmenden Spielerfraktionen. Wenn du Uprising im Solo-Modus spielen willst, kannst du zwei bis vier Fraktionen selber steuern.

- Platziere die Imperiale Hauptstadt (The Capital) aufgedeckt (mit dem Text nach oben) in die Mitte des Spielfeldes.
- Platziere das aufgedeckte Heimat-Hexfeld (Home Hex) jeder Fraktion auf die angezeigten Stellen der Karte auf Seite 7.
- Platziere je ein zufälliges Seeturm Hexfeld (Sea Tower Hex) verdeckt auf die im Diagramm auf Seite 7 angezeigten Stellen. Lege die übriggebliebenen Seeturm Hexfelder zurück in die Schachtel.
- Mische die übriggebliebenen Hexfelder und verteile sie zufällig (und verdeckt) auf die angezeigten Felder. Für die ersten Partien empfehlen wir alle Hexfelder, die mit einem roten Totenkopf gekennzeichnet sind, zunächst in der Schachtel zu lassen (oder an einem anderen sicheren und höchst geheimen Ort aufzubewahren), da diese das Spiel erheblich schwieriger machen.
- Zuerst platziere insgesamt **3 Garnisonen** (Synonym: Level 3 Garrison) auf der Imperialen Hauptstadt in der Mitte des Feldes: Baue dazu mit der größten Einheit unten beginnend einen dreiteiligen Turm. Wenn Du auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad spielen möchtest, werden ab jetzt keine weiteren Garnisonen platziert. Für den normalen Schwierigkeitsgrad verteilst Du jetzt noch einmal zusätzlich 3 weitere Level 1 Garnisonen auf 3 unterschiedliche Hexfelder, die an die Imperiale Hauptstadt angrenzen.
- Für den einfachen Schwierigkeitsgrad werden keine Verderbnismarker (Curses) auf dem Spielfeld platziert. Für den normalen Schwierigkeitsgrad platzierst du zwei Verderbnismarker auf einem der äußeren Eiswüsten-Hexfelder (hellblau) deiner Wahl, welches angrenzend an ein Heimat-Hexfeld ist.
- Platziere für jede Spielerfraktion, die an der Partie teilnimmt jeweils **1 Skelett** auf einem Eiswüsten Hexfeld am äußeren Rand der Karte, angrenzend an ein Seeturm Hexfeld.
- Jeder Spieler setzt nun die Figur seines Helden auf sein Heimat Hexfeld. Zusätzlich nimmt jeder Spieler eine Zuflucht vom linken Rand seiner Fraktionstafel und platziert diese ebenfalls auf sein Heimat Hexfeld.
- Mische den Stapel mit den Druiden (Druids) **(4)**. Lege danach jeweils einen Druiden verdeckt auf die entsprechend markierten Felder auf dem Spielfeld.
- Platziere die Siegpunktemarker des Imperiums **(5)**, Chaos **(6)** und aller teilnehmenden Spielerfraktionen **(7)** auf dem Feld 0 **(8)** der Siegpunkteleiste.

2 Fraktionen

3 Fraktionen

Verderbnis-marker

Skelett

Level 3 Garnison

Level 1 Garnison

Diese Hexfelder bleiben leer. Sie sind erforschte Eiswüsten.

Platziere hier 1 zufälliges Hex verdeckt.

4 Fraktionen

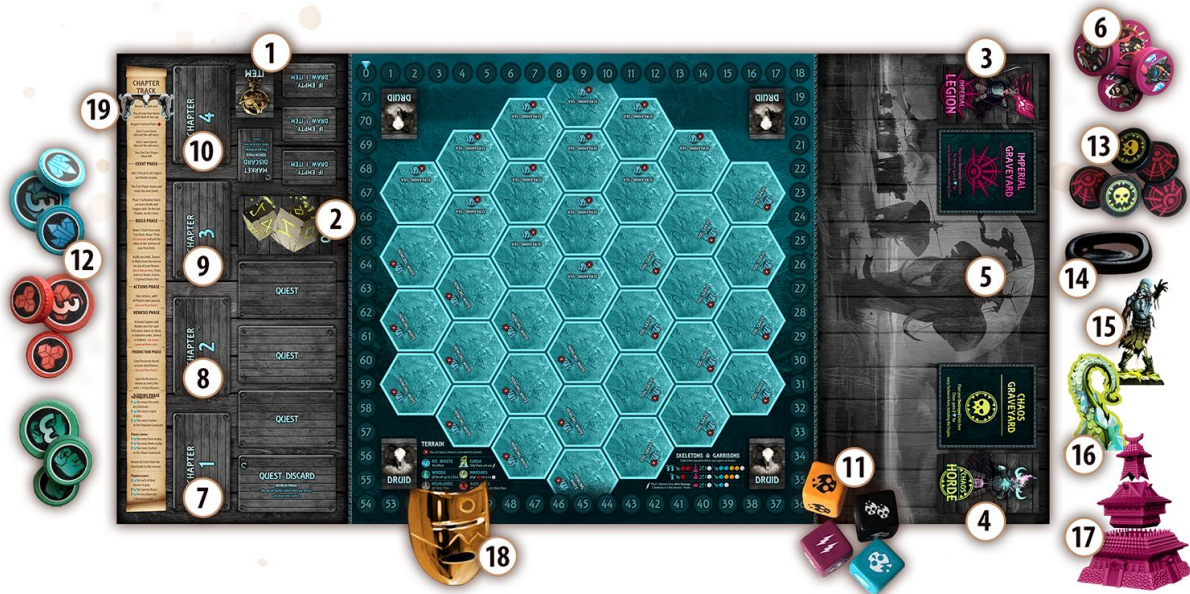
Platziere hier das Hauptstadt Hex aufgedeckt.

Platziere 1 zufälliges Seeturm Hex verdeckt.

Platziere hier 1 Heimat Hex einer Fraktion aufgedeckt.

Für ein Solo-Spiel kannst Du 2 oder mehr Fraktionen steuern

Die Kartendecks vorbereiten



- Sieh Dir die verschiedenen Kartenstapel an und sortiere alle Ereignisse (Events), Abenteuer (Quests), Horden (Hordes), Legionen (Legions) und Gegenstände (Items), die mit einem Roten Totenkopf markiert sind heraus und lege sie zurück in die Schachtel. Diese Karten erschweren das Spiel erheblich und sollten erst nach einigen Einführungsrounds hinzugemischt werden.

- Mische den Stapel der Gegenstände (Items) und platziere ihn verdeckt auf der entsprechenden Stelle auf dem Spielfeld (1).

- Mische die Abenteuer Karten (Quests) und platziere den Stapel verdeckt auf der entsprechenden Stelle auf dem Spielfeld (2).

- Abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Spielerfraktionen bildest du aus allen Horden- und Legionen-Karten nun jeweils einen Stapel:

Bei 2 Spielerfraktionen sind dies jeweils 5 Horden und 5 Legionen. Für jede weitere teilnehmende Spielerfraktion kommt jeweils 1 weitere Horde und 1 weitere Legion hinzu. Mische beide Stapel und platziere den verdeckten Stapel mit den Legionen (3) und den verdeckten Stapel mit den Horden (4) auf die entsprechenden Stellen auf dem Spielfeld. Platziere die Figuren der Legionen und Horden auf dem Spielplan (5) und lege die Zielmarker in ihre Nähe (6).

- Platziere nun ein Level 1 Ereignis (Event) auf dem Spielfeld (7). Verfahre genauso für Level II (8), Level III (9) und Level IV (10).

Letzte Schritte

- Platziere alle Würfel in einer Schale neben dem Spielfeld. Wir empfehlen, alle Würfel nach einem Kampf oder einem Würfelwurf zurück in diese Schale zu legen, sonst verbringt man zuviel Zeit mit der Suche nach ihnen.
- Platziere die Ressourcen Salz, Beute und Nahrung in den im Spiel mitgelieferten Schalen (12) und zwar so, dass jeder Spieler sie bequem erreichen kann. In dem ebenfalls im Spiel enthaltenen größeren Einsatz kannst du nun die Aktivierungstoken (Activation Tokens) (13), die Bedrohungsmarker (Threat Tracker) (14), die Figuren der Skelette (15), die Verderbnismarker (Curses) (16) und die Modelle der Garnisonen (Garrisons) unterbringen (17).
- Wähle einen Startspieler und gib ihm den Startspielermarker (First Player Token). Die Spielerreihenfolge findet im Uhrzeigersinn statt.
- Starte das Spiel, indem du den Kapitelmarker (Chapter Tracker) (19) auf die Kapittelleiste (Chapter Track) (20) legst und jeden der dort enthaltenen Punkte Schritt für Schritt abhandelst .
- Tipp: Wirf einen Blick auf unsere **Spielhilfe** – auf ihr findest Du alle Regeln, für die du am Anfang wahrscheinlich Hilfe benötigen wirst (hier die deutsche Übersetzung als PDF herunterladen). Ebenfalls sind dort die am häufigsten von neuen Spieler übersehenen Regeln aufgelistet.

Spieldauer und Schwierigkeitsgrad

Uprising kann sehr herausfordernd sein – daher kann der Schwierigkeitsgrad aber auch die Spieldauer individuell an die Wünsche der Spieler angepasst werden.

In jedem Kapitel (oder Runde) des Spiels wird eine Ereigniskarte ausgelöst. Je nachdem wie hoch der Schwierigkeitsgrad des Ereignisses ist (es gibt vier verschiedene, I, II, III und IV), wird die Partie einfacher oder schwieriger. Die Spieler können vor dem Spielstart frei entscheiden, welche Ereignisse welchen Schwierigkeitsgrad haben sollen.

Um die Spieldauer zu bestimmen, kann man vor dem Spielstart entscheiden, wie viele Kapitel man spielen möchte – von einem kurzen Spiel mit zwei Kapiteln (Spieldauer mit Auf- und Abbau ca. 2 Stunden) bis zu einer epischen Partie mit vier Kapiteln (Spieldauer mit Auf- und Abbau ca. 3,5-4 Stunden). Wir würden neuen Spielern empfehlen, beim erstmaligen Spielen mit zwei Kapiteln und nur einem Level I Ereignis für Kapitel eins und einem Level II Ereignis für Kapitel zwei zu starten.

Komponenten für Fortgeschrittene

Für die größte Herausforderung gibt es eine Anzahl an Hexfelder und Karten (Ereignisse, Gegenstände, Abenteuer, Legionen, Horden), die den Schwierigkeitsgrad von Uprising erheblich steigern. Alle diese Komponenten sind mit einem **roten Totenkopf in der oberen rechten Ecke** markiert. Wir würden neuen Spielern empfehlen, diese Komponenten in den ersten Partien wohl behütet in der Spielschachtel zu verstecken! Sobald du Deine ersten Partien gewinnst, kannst Du alle diese Karten und Hexfelder nach eigenem Belieben (und auf eigene Gefahr) hinzufügen.

GRUNDLEGENDE SPIELKONZEPTE

Kapitel und Phasen

Eine Partie Uprising kann zwei, drei oder vier Runden lang dauern – diese nennen wir Kapitel (Chapter). Jedes Kapitel ist in sieben unterschiedliche Phasen eingeteilt. Am Rand der Karte findest du auf der Kapitelleiste eine Übersicht zu den verschiedenen Phasen. Diese ist insbesondere beim erstmaligen Lernen des Spiels hilfreich, um dich durch die Struktur eines Kapitels zu geleiten.

Fraktionen und Einheiten

Zu Beginn des Spiels wird jeder Spieler sich für eine Fraktion entscheiden. Wenn Du das Spiel alleine spielen möchtest, wähle einfach zwei oder mehr Fraktionen, die du steuern willst.

Die verschiedenen Fraktionen, die alle einheimische rebellierende Völker der Inseln von Azuhl darstellen, haben alle unterschiedliche Einheiten, Helden und Fähigkeiten.

Die Einheiten (Units) eurer Rebellenarmee werden durch die Spielfiguren in euer Spielerfarbe dargestellt. Eine einzelne Spielfigur bildet ein typisches Mitglied dieser Einheit ab, steht aber symbolisch für hunderte dieser Kämpfer. Jede Fraktion hat verschiedene Einheitentypen, deren Eigenschaften und Kosten auf der Fraktionstafel angezeigt werden.

Das Imperium und das Chaos verfügen ebenfalls über Einheiten: Imperiale Legionen und die Chaos Horden werden durch ihre Spielfiguren und begleitende Karten dargestellt. Zudem verfügt das Imperium über seine Garnisonen – diese werden auf der Karte durch Miniaturen abgebildet, die sich zur besseren Übersicht zusammenstecken lassen. Chaos verfügt zudem noch über kleinere Banden an herum ziehenden Untoten, die durch die Skelettfiguren dargestellt werden. Details über die Garnisonen und Skelette findet ihr auch auf jeder Seite des Spielplans.

Helden

Jede Fraktion bietet euch zwei ikonische Heldenfiguren – eine auf jeder Seite der Heldenkarte. Entscheidet Euch für euren Liebling und benutzt die entsprechende Seite der Heldenkarte und die passende Figur. Dein Held ist im Verlauf des Spiels dein Stellvertreter. Durch ihn wirst du alle Aktionen im Spiel ausführen. Ein Held hat vier unterschiedliche Attribute: Macht, Magie, Charisma und Gerissenheit (Might, Magic, Leadership, Guile). Je nach Anzahl der Punkte in diesen Attributen, erhält euer Held Würfel für verschiedene Aufgaben im Spiel.

Zudem verfügt jeder Held über ein individuelles Deck an Karten mit verschiedenen Fähigkeiten (Feats). Zudem kann ein Held auch Gegenstände finden oder erwerben.

Aktionen

Die Aktionen im Spiel werden durch euren Helden durchgeführt. Helden benutzen dafür Aktionspunkte (Action Points, AP). Diese werden im Spiel auf Karten durch das folgende Symbol dargestellt:



Ein Held verfügt in der Regel zu Beginn des Spiel über **8 Aktionspunkte**. Jede Aktion, die ein Held durchführt, kostet ihn 1 AP. Dein Held kann sich zum Beispiel beliebig viele Hexfelder über die Karte bewegen – **jede Bewegung kostet ihn 1 AP**. Helden können mit anderen Helden, die sich im selben Hexfeld befinden, Ressourcen oder sogar Gegenstände handeln. Diese zwei Aktionen (Bewegung und Handel) kann ein Spieler während seines Zuges beliebig oft durchführen ohne das sie seinen Zug beenden.

Danach kann ein Spieler noch eine der folgenden Aktionen durchführen: Erforschen (Explore / um ein unerforschtes (verdecktes) Hexfeld (Hex) aufzudecken); Kommandieren (Command / um Einheiten in ein ausgewähltes Hexfeld zu bewegen); Zuflucht erbauen (Haven / um eine Zuflucht auf einem Hexfeld ohne Gegner zu errichten); Schwarzmarkt (Market / um einen Gegenstand zu kaufen); Abenteuer (Quest / um eines der für dieses Kapitel verfügbaren Abenteuer zu bestehen).

Beachte: Während Deine Zuges MUSST Du eine Aktion ausführen und entsprechend mindestens 1 AP ausgeben.

Hexfelder, Zufluchten und Ressourcen

Die Mitte der Karte, die die Inseln von Azuhl darstellt, ist eingeteilt in verschiedene Hexfelder. Diese formen in jedem Spiel eine neue und individuelle Karte. Du beginnst das Spiel mit deiner ersten Zuflucht auf deinem Heimat Hexfeld (Home Hex). Ausgehend von dort, wirst du die umliegenden Hexfelder erforschen können und sie hoffentlich von den gegnerischen Einheiten befreien, um weitere Zufluchten für dein Volk und die Flüchtlinge, die nach Azuhl kommen, zu errichten.

Ein Hex mit einer deiner Zufluchten ist zudem hauptverantwortlich für die Anzahl an Siegpunkten und Ressourcen, die du jedes Kapitel generierst:



Salz ist das meistverwendete Handelsgut am Ende der Welt.



Beute wird benutzt, um deine Truppen auszurüsten und Zufluchten zu bauen



Nahrung wird verwendet, um weitere Einheiten zu rekrutieren und sie zu bewegen.

Das Imperium und Chaos – Eure Nemesis

Euer Gegner in Uprising ist nicht nur das Imperium, das euer Volk seit hunderten von Jahren unterdrückt, sondern auch die Horden des Chaos, die in die Welt gelangten und auf dem Weg nach Azuhl sind. Gemeinsam werden diese beiden Fraktionen die **Nemesis** genannt. Sie werden von den Spielern und dem Spiel selbst kontrolliert und gesteuert. Es ist wichtig zu erwähnen, dass das Imperium und Chaos ebenfalls verfeindet sind! Sollten sich jemals Einheiten beider Fraktionen in dem selben Hexfeld befinden, müssen die Spieler einen Kampf zwischen diesen beiden Fraktionen ausführen.

Die gefährlichsten Einheiten des Imperiums sind die Imperialen Legionen. Dasselbe gilt für die Horden des Chaos. Horden und Legionen werden auf der Karte durch ihre eigenen Figuren dargestellt. Was sie allerdings am meisten von den Spielereinheiten unterscheidet, ist ihr Bedrohungswert (Threat). Diese Nummer (in der Regel von 1 bis 7) gibt an, wieviele und welche Würfel sie im Kampf benutzen und wieviel Schaden sie nehmen können. Die Bedrohung einer Horde oder Legion wird auf ihrer Karte durch eine kleine Klammer angezeigt : Dieser Bedrohungsmarker (Threat Tracker), der an der Seite der Karte herauf- und herunter geschoben werden kann, wird im Laufe des Spiels sehr wichtig sein.

Legionen werden immer aus dem Zentrum der Karte, aus der Imperialen Hauptstadt (der letzten Bastion des Imperiums auf den Inseln von Azuhl und wohl der restlichen Welt) ausrücken und sich in Richtung der Zufluchten der Spieler bewegen um dort die Rebellion im Keim zu ersticken.

Die Horden des Chaos, bestehend aus Untoten, Geistern, Monstern und Zombies, erscheinen über den gefrorenen Meeren, die die Inseln von Azuhl umgeben, um die letzten Überreste der Zivilisation zu zerstören und die Welt für sich selbst zu beanspruchen.

Kampf

Wann immer sich deine Einheiten mit gegnerischen Einheiten (Imperium oder Chaos / Enemy Units) in einem Hexfeld befinden, oder aber auch wenn Einheiten des Imperiums auf Einheiten des Chaos treffen, findet sofort ein Kampf statt. Ein Kampf dauert so lange bis alle Einheiten einer Seite zerstört sind. Jede Einheit wird im Kampf durch Würfel dargestellt. Diese kommen in sechs verschiedenen Farben und bestehen aus einer Zusammenstellung folgender drei Symbole:



Ein **Totenkopf** (Skull) zerstört eine gegnerische Einheit



Ein **Schild** (Shield) negiert einen Totenkopf des Gegners



Ein **Blitz** (Bolt) negiert ein Schild des Gegners oder kann dazu benutzt werden, eine Göttliche Macht (Godpower) zu aktivieren.

Helden bringen im Kampf keine Würfel ein und sind spieltechnisch keine Einheit. Aber die Anwesenheit deines Helden ist dennoch von großer Bedeutung, da viele Eigenschaftskarten (Feats) und Gegenstände (Items) nur in dem Hexfeld benutzt werden können, in dem sich dein Held befindet.

HELDEN UND HELDENWÜRFEL

Ein Held repräsentiert dich als Anführer deiner Fraktion und über ihn führst du alle Aktionen auf der Karte aus. Manche Aktionen als Held finden auf dem Hexfeld statt, auf dem sich der Held gerade befindet – wie zum Beispiel Erforschen oder Zuflucht – während andere Aktionen überall verwendet werden können, wie zum Beispiel die Schwarzmarkt Aktion oder Handel. **Ein Held kann sich auf alle Hexfelder bewegen**, egal ob diese erforscht oder unerforscht sind und dabei auch unpassierbares Gelände überwinden –Einheiten können dies nicht.

Attribute und Heldenwürfel

Jeder Held verfügt über bestimmte Attribute, die wichtig sind für das Bestehen von Abenteuern, einem Würfelwurf außerhalb des Kampfes oder das Benutzen von Gegenständen.



Macht (Might)



Magie (Magic)



Charisma (Leadership)



Gerissenheit (Guile)



Heldenwürfel benutzen

Wenn dein Held sich entscheidet, eines der verfügbaren Abenteuer zu bestehen oder zu einem Würfelwurf außerhalb des Kampfes aufgefordert wird, entscheiden deine Attribute darüber, wieviele und welche Würfel du dafür benutzen kannst. Jedes Attribut auf deiner Heldenkarte ist mit einer Zahl und einem entsprechenden Würfel gekennzeichnet. Ein Wert von 3 im Attribut Charisma beispielsweise gibt dir 3 blaue Würfel. Das Attribut Gerissenheit lässt dich zudem pro Punkt wählen, ob du einen gelben oder einen weißen Würfel für den Würfel verwenden möchtest.

Beispiel: Hanzo wurde aufgefordert, seine Heldenwürfel zu werfen. Da er 1 Punkt im Attribut Magie hat, würfelt er einen violetten Würfel, und weil er 3 Punkte in

Gerissenheit hat, kann er sich maximal für 3 gelbe oder 3 weiße Würfel entscheiden. Er entscheidet sich aber für 2 gelbe (4) und 1 weißen (5) Würfel.

FÄHIGKEITEN UND GEGENSTÄNDE

Fähigkeiten stellen eine Reihe an mächtigen Eigenschaften dar, die dein Held im Laufe des Spiels aus seinem Deck erwirbt – typischerweise einmal pro Kapitel - in der Bauphase. Jeder Held hat sein eigenes Deck an Fähigkeitenkarten. Zwei von diesen sind mit dem Wort **START** markiert, die du bereits zu Beginn des Spiels erhältst.

Gegenstände kaufen und benutzen



Gegenstände sind jederzeit auf dem Schwarzmarkt verfügbar und können während der Aktionsphase erworben werden. Um einen Gegenstand vom Schwarzmarkt kaufen zu können, oder um ihn während einer Handelaktion zu erhalten, muss dein Held fähig sein, den Gegenstand zu benutzen. Viele Gegenstände zeigen eines der Attribute verbunden mit einer Punkteanzahl – diese muss dein Held mindestens auf seiner Heldenkarte abgebildet haben, um einen Gegenstand benutzen zu können. Allerdings kann ein Effekt auch sagen, dass man „Einen Gegenstand erhält, auch wenn man ihn nicht benutzen kann“ (Gain an Item, even if you could not Use it“). In diesem Falle kann die erwähnte Regel ignoriert werden.

Grundsätzliche Regeln für Fähigkeiten und Gegenstände

- Dein Held hat ein **Limit von 10 Karten für Fähigkeiten und Gegenstände**, die er gleichzeitig besitzen kann. Wenn du eine Fähigkeit oder einen Gegenstand erhältst oder kaufen möchtest, der dieses Limit übersteigen würde, ist es dir freigestellt, einen anderen Gegenstand oder eine Fähigkeit abzulegen (den Gegenstand oder die Fähigkeit eingeschlossen, welchen oder welche du gerade erhalten hast).
- Wann immer eine Regel auf einer Karte eine Regel in diesem Buch bricht, folge der Regel auf der Karte.
- Manche Karten fordern dich auf, sie umzudrehen (flip), um sie zu benutzen – diese stehen danach für den Rest des Kapitels nicht mehr zur Verfügung.

- Manche Karten sagen „Im Hexfeld des Helden“ (on your Hero's Hex). Diese Effekte können nur im Hexfeld benutzt werden, in dem sich dein Held gerade befindet.
- Wenn du eine Fähigkeit ablegst (discard) legst Du sie verdeckt **unter** deine bisher nicht erhaltenen Fähigkeitskarten.
- Wenn du einen Gegenstand ablegst (discard), dann wird dieser **offen auf den Ablagestapel** des Schwarzmarktes gelegt.
- Unmittelbare Effekte (Immediate Effects) auf Gegenständen werden dann ausgelöst, wenn du sie erhältst (nicht, wenn sie aufgedeckt werden). Wenn Du einen Gegenstand kaufst, der einen unmittelbaren Effekt hat, führe diesen sofort aus und lege den Gegenstand danach offen auf den Ablagestapel des Schwarzmarktes.
- Wenn eine Karte mit dem IMMER (ALWAYS) Symbol und Text versehen ist, kann diese in jeder Phase des Spiels (auch wenn du nicht am Zug bist) benutzt werden. Wenn eine Karte ein anderes Symbol oder eine andere Phase besitzt (AKTIONEN/ACTIONS zum Beispiel), kann sie nur während dieser Phase benutzt werden, während du am Zug bist.
- Du kannst mehrere Fähigkeiten und Gegenstände gleichzeitig einsetzen. Dies zählt nicht als eine Aktion, die deinen Zug beendet.
- Fähigkeiten und Gegenstände, die du besitzt und die den Kampf beeinflussen, können einzig und allein für Kämpfe deiner Einheiten eingesetzt werden.

HEXFELDER UND REGIONEN

Die meisten Hexe im Spiel sind zu Beginn verdeckt - und somit unerforscht (Unexplored). Einzig die Imperiale Hauptstadt (The Capital) und die Heimat Hexfelder der teilnehmenden Fraktionen sind erforscht. **Spielereinheiten können nicht auf unerforschte Hexe kommandiert oder platziert werden** (diese müssen zunächst von den Helden mit der "Erforschen" Aktion umgedreht werden). Im Gegensatz dazu ist es den Imperialen Legionen, Chaos Horden, Garnisonen oder Skeletten möglich auf unerforschte Gebiete bewegt oder platziert zu werden.

Für jedes Hexfeld im Spiel gibt es die folgenden Einschränkungen:

- Es können sich nur 5 Spielereinheiten gleichzeitig in einem Hex befinden
- Es kann pro Hexfeld nur 1 Zuflucht gebaut werden und diese später nur mit 1 Turm und 1 Wall verstärkt werden.
- Es können sich gleichzeitig nicht mehr als 3 Garnisonen in einem Hex befinden
- Es können nur 2 Skelette gleichzeitig in einem Hexfeld sein (sollte jemals ein drittes Skelett hinzukommen, werden diese Skelette sofort alle vom Hexfeld heruntergenommen und durch eine Chaos Horde ersetzt).
- 1 Verderbnismarker pro Hexfeld ist maximal erlaubt.

Manche Effekte beziehen sich auf ein leeres Hexfeld (Empty Hex). Bei einem leeren Hexfeld handelt es sich um eines, auf dem sich weder eine Zuflucht, noch Verderbnismarker, oder Einheiten (ein Held ist keine Einheit) befinden. Anders gesagt: Befindet sich auf dem Hexfeld etwas anderes als ein Held, ist dieses Hexfeld nicht leer.

Regionen

Jedes Feld auf der Karte, das zu Beginn des Spiels nicht mit einem Hexfeld bedeckt wurde, zeigt eine von drei Regionen als Namen an: Heulendes Weiß (Howling White), Nebelgrab (Fog Grave) und die Schreiende See (Screaming Sea). Für alle Hexfelder mit einem dieser Namen gilt, dass sie zu Beginn des Spiels bereits erforscht sind. – Spielereinheiten können also von Beginn an auf sie kommandiert werden. Allerdings zeigen alle diese Felder auch das folgende Symbol:



Dies bedeutet, dass ein Held hier keine Zuflucht errichten kann.

Jeder Effekt im Spiel, der sich auf eine dieser drei Regionen bezieht, kann potentiell jedes der Hexfelder betreffen, welches den Namen der Region anzeigt. Hexfelder, die diesen Namen überdecken oder nicht anzeigen, gehören nicht zu dieser Region.

Schauen wir uns ein Hex einmal genauer an:



(1) Hex Effekt: Wann immer du ein unerforschtes Hexfeld mit deinem Helden und der "Erforschen" Aktion aufdeckst, führst du zuerst den hier beschriebenen Effekt aus. Jegliche Entscheidungen oder Würfe die von dir verlangt werden, bestimmt derjenige, der das Hex erforscht hat. Oftmals wirst du dazu aufgefordert, gegnerische Einheiten wie Garnisonen oder Skelette zu platzieren, oder bereits vorhandene gegnerische Einheiten zu verstärken (Reinforce). Du kannst mehr zur Platzierung und Verstärkung auf Seite 50 finden.


(2) Gelände (Terrain). Das Gelände (Terrain) eines Hexfelds hat einen starken Einfluß auf die Kämpfe, die auf ihm stattfinden (siehe Seite 42). Das Gelände (Terrain) ist allerdings erst dann aktiv, wenn das Hexfeld erforscht ist. Sobald sich ein **Verderbnismarker auf einem Hex befindet, überschreibt dieser das vorhandene Terrain** und verwandelt es in ein **verfluchtes Ödland!**

(3) Ressourcen zeigen an, was der Spieler in der Produktionsphase erhält, wenn er hier eine Zuflucht errichtet hat.

(4) Unpassierbares Gelände (Impassable Terrain) repräsentiert Bergketten, tiefe Sümpfe oder Schluchten, die es **allen Einheiten** (Spielereinheiten, Imperialen Legionen, Chaos Horden oder

Skeletten) unmöglich macht, diese Seite des Hexfeldes zu passieren. Ein Held wird von unpassierbarem Gelände jedoch nicht aufgehalten.

(5) Siegpunkte auf dem Hexfeld: Sie zeigen zusätzliche Siegpunkte an, die derjenige Spieler in der Auswertungsphase erhält, der eine Zuflucht auf diesem Hexfeld errichtet hat (diese Punkte erhält er - wie der Name schon vermuten lässt - zusätzlich zu den 2 Siegpunkten, die er für die Zuflucht bekommt).

(6)  Dieses Icon mit dem roten Kreuz zeigt an, dass die Spieler auf diesem Hexfeld keine Zuflucht errichten können.

(7) Andauernde Effekte (wie zum Beispiel auf einem Seeturm) sind aktiv, sobald das Hexfeld erforscht und aufgedeckt wurde.

KAPITEL UND PHASEN

Eine Partie von Uprising umfasst 2, 3, oder 4 Kapitel. Jedes dieser Kapitel ist unterteilt in 7 verschiedene Phasen:

- Auffrischungs Phase (Refresh Phase)
- Ereignis Phase (Events Phase)
- Bau Phase (Build Phase)
- Aktions Phase (Actions Phase)
- Nemesis Phase (Nemesis Phase)
- Produktions Phase (Production Phase)
- Auswertungs Phase (Scoring Phase)

Die Kapittleiste (Chapter Track) am linken Rand des Spielfeldes erlaubt dir mit Hilfe des Kapitelmarkers immer genau zu verfolgen, in welcher Phase des Spiels ihr euch gerade befindet. Wir empfehlen, dass der Spieler, der diese Leiste am leichtesten einsehen und erreichen kann, die Rolle für das gesamte Spiel übernimmt, den Kapitelmarker zu bewegen und die Anweisungen für alle laut vorzulesen.

AUFFRISCHUNGSPHASE (Refresh Phase)

Auch wenn die Welt untergeht, muss immer noch Buch darüber geführt werden. Dies sind die einzelnen Schritte der Auffrischungs Phase:

- In jedem Kapitel schließt sich ein Druide eurer Rebellion an. Dreht eine der noch nicht aufgedeckten Druidenkarten um. Dessen göttliche Macht (Godpower) ist nun für alle Spieler im Kampf zugänglich.

- Alle Eigenschaftskarten und Gegenstände der Spieler, die in der letzten Runde umgedreht (Flip) wurden, werden nun wieder auf ihre aktive Seite gedreht und stehen den Spielern wieder zur Verfügung.
- Entfernt alle Aktionspunkte (AP) von den Aktionen auf der Fraktionstafel und legt sie auf eure Heldenkarte. Auch sie stehen euch nun wieder zur Verfügung.
- Legt alle ausliegenden Gegenstände des Schwarzmarkts auf den Ablagestapel und teilt drei neue Gegenstände aus.
- Legt alle Abenteuer (Quests) die sich noch im Spiel befinden auf den Ablagestapel und teilt drei neue Abenteuer aus. Sollten sich auf diesen Karten unmittelbare Effekte befinden (Immediate) werden diese nun abgehandelt.
- Gebt den Startspielermarker (First Player Token) an den Spieler zur Linken weiter (dies kann zu Spielbeginn ignoriert werden).

EREIGNISPHASE (Events Phase)

In der Ereignisphase müssen die Spieler die Effekte, die auf der Ereigniskarte (1) angezeigt werden abhandeln. Dies kann das Platzieren von Imperialen Legionen oder Chaos Horden auf dem Spielfeld beinhalten.



Wann immer ihr dazu aufgefordert werdet eine Legion oder Horde auf der Karte zu platzieren, zieht ihr die oberste Karte des entsprechenden Stapels mit den Legionen- oder Hordenkarten. Platziert nun die Figur der gezogenen Legion (oder Horde) auf den Spielplan und stellt mit Hilfe des Bedrohungsmarkers ihre Bedrohung (Threat) ein. Die

Bedrohung zeigt an, wie machtvoll dieser Gegner ist, welche Würfel er im Kampf verwendet und wieviel Schaden er nehmen kann.

Um die Bedrohung einzustellen, wird der Bedrohungsmarker (die kleine Klammer) einfach an die entsprechende Nummer an der Seite der Karte gesteckt (2). Die Ereigniskarte wird euch immer mitteilen, wie hoch die Bedrohung aktuell ist (3).



Jede Legion und Horde hat zudem einen unmittelbaren Effekt (4)! Dieser wird ausgelöst, nachdem ihr die Horde oder Legion platziert habt. Handelt diesen Effekte komplett ab, bevor ihr mit der Ereigniskarte weitermacht.

Die Ereignis Phase hat folgende Schritte, die nacheinander in genau dieser Reihenfolge abgehandelt werden:

- Erhöhe die Bedrohung (Threat) aller auf dem Spielfeld befindlichen Legionen und Horden um 2 (dies kann in der Regel zu Beginn des Spiel ignoriert werden, da sich zu dieser Zeit noch keine Legionen oder Horden im Spiel befinden).

Sollte diese Erhöhung der Bedrohung einmal dazu führen, dass eine Legion oder Horde ihr **Limit** (in der Regel 7) **überschreiten** würde, erhält die entsprechende Nemesis Fraktion **jeweils einen Siegpunkt pro Bedrohung die nicht vergeben werden kann**.

Beispiel: Zu Beginn der Ereignis Phase des dritten gespielten Kapitel befindet sich die Chaos Horde „Oda der Gefallene“ im Spiel und seine Bedrohung hat bereits das Maximum von 7 erreicht. Die Ereignis Phase fordert nun die Bedrohung aller Horden und Legionen um 2 zu erhöhen. Da Oda’s Bedrohung nicht weiter erhöht werden kann, erhält Chaos stattdessen 2 Siegpunkte.

- Nun dreht der Spieler, der den Startspielermarker besitzt die Ereigniskarte dieses Kapitel um und liest ihren Inhalt laut vor. Handelt alle Effekte von oben nach unten ab. Alle Entscheidungen, die von euch gefordert werden, werden durch den Spieler mit dem Startspielermarker entschieden.

- Abschließend wird ein Aktivierungsmarker (5) auf jede Legionen- oder Hordenkarte platziert. Sollte dies das letzte Kapitel des Spiels sein, platziert stattdessen ZWEI Aktivierungsmarker auf jede Legionen- oder Hordenkarte. Ein Aktivierungsmarker zeigt an, wie oft sich eine Horde oder Legion in der Nemesis Phase bewegen wird.

Solltet ihr später im Spiel aufgefordert werden, einen Aktivierungsmarker zu platzieren, legt ihr diesen stets auf die Horden- oder Legionskarte mit den wenigsten Token. Im Falle eines Unentschiedens könnt ihr entscheiden.

BAUPHASE (Build Phase)

Alle Spieler führen diese Phase gemeinsam und gleichzeitig aus. Zu Beginn der Bauphase ziehen alle Spieler die zwei obersten Karten von ihrem Fähigkeitenstapel (Feats) Entscheidet euch jeweils für eine und legt sie offen neben eure Fraktionstafel. Die andere Fähigkeitskarte legt ihr unter euren Fähigkeitenstapel. Die Fähigkeit, die ihr erhalten habt, ist sofort aktiv und kann ab jetzt verwendet werden.

Danach könnt ihr damit beginnen, eure Einheiten auf den Hexfeldern zu platzieren, auf denen sich eure Zufluchten befinden oder diese Zufluchten mit Türmen und Wällen zu verstärken. Dazu bezahlt ihr die Kosten pro Einheit, Wall oder Turm die ihr auf eurer Fraktionstafel vorfindet. Denkt daran, dass pro Hexfeld sich maximal fünf eurer Einheiten (euer Held ist keine Einheit) und zusätzlich maximal 1 Turm und 1 Wall befinden dürfen.

Im Gegensatz zu allen anderen Aktionen die auf eurer Fraktionstafel aufgelistet sind, darf man die Aktion "Handel" bereits jetzt in der Bauphase einsetzen, um zusätzliches Salz zu generieren.

Denkt auch daran, dass man zu jeder Zeit im Spiel **3 Ressourcen einer Art gegen 1 Ressource** einer anderen Art eintauschen könnt (zum Beispiel 3 Nahrung in 1 Beute). Dies ist **keine Aktion** und kostet euch keinen Aktionspunkt.

Solltest du jemals in der Bauphase über keine Zuflucht auf dem Spielfeld verfügen, darfst du deinen Helden auf ein beliebiges erforschtes Hexfeld ohne gegnerische Einheiten stellen und deine Einheiten nur dort platzieren.

Beispiel



Yanny hat 2 Zufluchten auf der Karte, allerdings befinden sich auf einer davon bereits 5 Einheiten (1). Sie entscheidet sich, die Verteidigungsanlagen dieser Zuflucht zu verstärken, indem sie dort 1 Turm platziert (2), was sie 1 Beute kostet.

Ihre zweite Zuflucht (3) ist derzeit ohne jeden Schutz, also entscheidet sie sich, dort weitere Einheiten zu

stationieren: Sie platziert dort 2 Frischlinge (Younglings) **(4)** und einen Speersänger **(5)**. Dazu nimmt sie die Einheiten aus ihrer Reserve (von ihrer Fraktionstafel)

Jede dieser Einheiten gibt ihr die Freiheit entweder 2 Salz oder 2 Beute zu bezahlen. Sie entscheidet sich 2 Beute für jeden der 2 Frischlinge zu bezahlen und 2 Salz für den Speersänger. Insgesamt gibt Yanny in der Bau Phase also 4 Beute und 2 Salz aus.

Sollte sie weiteres Salz benötigen, gibt es die Möglichkeit, einen oder mehrere Aktionspunkte auf der Handel Aktion zu platzieren, um mehr Salz zu generieren – aber Aktionspunkte sind meist wertvoller als sie in Salz zu verwandeln!

AKTIONSPHASE (Actions Phase)

Während der Aktions Phase geben alle Spieler im Uhrzeigersinn ihre Aktionspunkte aus, um Aktionen durchzuführen. Die meisten Aktionen beenden dabei den Zug des Spielers, sodass in der Regel 1 Aktionspunkt pro Spieler und Zug ausgegeben wird.

Dieses Prozedere wird solange fortgeführt, bis alle Spieler ihre Aktionspunkte ausgegeben haben.

Jede Aktion im Spiel kostet immer 1 AP – manche Aktionen verlangen vom Spieler jedoch zusätzlich noch die Abgabe von Ressourcen (die Zuflucht Aktion zum Beispiel kostet noch zusätzlich 1 Beute) Diese Abgaben sind häufig von Fraktion zu Fraktion unterschiedlich – ein genauer Blick lohnt sich.

Wenn du mit deinem Helden eine Aktion durchführen möchtest, lege immer zuerst 1 Aktionspunkt auf das Feld auf deiner Fraktionstafel mit der entsprechenden Aktion. So behältst du einen Überblick über die Aktionen, die du in diesem Kapitel ausgeführt hast.

Wenn du am Zug bist, kannst du die Bewegungs- oder Handel Aktion beliebig oft ausführen, ohne dass dein Zug endet. Führst du danach eine der anderen Aktionen aus, beenden diese deinen Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe. In jedem deiner Züge bist du jedoch verpflichtet einen Aktionspunkt auszugeben. Dies wird solange fortgeführt, bis alle Spieler keine Aktionspunkte mehr zur Verfügung haben.

Wenn ein Gegenstand oder eine Eigenschaft anzeigt, dass sie in der Aktionsphase verwendet werden kann, darfst du diesen Gegenstand oder diese Aktion nutzen, ohne dass dein Zug dadurch beendet wird. Dies kostet dich in der Regel auch keinen Aktionspunkt.

Wenn du keinen Aktionspunkt mehr zur Verfügung hast, kannst du nur noch passen oder durch Fähigkeiten und Gegenstände Effekte generieren. Letzteres ist auch dann noch möglich, wenn du bereits gepasst hast.

Wenn du gepasst hast, aber durch einen Effekt Aktionspunkte (AP) zurück erhältst, kannst du wieder regulär am Spiel teilnehmen.

Lass uns einen genauen Blick auf die acht unterschiedlichen Aktionen werfen:

BEWEGUNG (Move) (Kostet 1 Aktionspunkt (AP) pro Hexfeld und **beendet deinen Zug nicht**)

Platziere deinen Helden auf einem angrenzenden Hexfeld – selbst wenn dieses noch unerforscht ist oder sich gegnerische Einheiten darauf befinden. Du kannst dich danach entscheiden, eine oder mehrere weitere Bewegungen für jeweils 1 Aktionspunkt durchzuführen. Alternativ kannst Du jetzt auch jede andere Aktion ausführen.

Mithilfe der Bewegungsaktion könntest du dich beispielsweise über weite Strecken auf dem Spielfeld bewegen, um dann die Abenteueraktion auszuführen. In der Regel wirst du deinen Helden aber um 1 Hexfeld weit bewegen, um dann noch 1 weitere Aktion durchzuführen.

Dein Held startet, wenn er ein Hex mit gegnerischen Einheiten betritt, keinen Kampf, da er keine Einheit ist. Also mach dir keine Sorgen über Legionen, Horden, Skelette oder Garnisonen – dein Held ist gewitzt genug, diesen auszuweichen. Gleiches gilt auch für unpassierbares Terrain – dein Held kann dies, im Gegensatz zu allen Einheiten, ignorieren und sich einfach darüber hinweg bewegen.

Die Seetürme, die du auf dem Spielfeld finden kannst, stellen Portale in die Untersee dar. Die Untersee erlaubt es dir, mithilfe der Magie der Uralten weite Strecken innerhalb kürzester Zeit zu überbrücken. Sie wurden hauptsächlich vom Imperium benutzt, um seine Legionen blitzschnell zu bewegen und stehen nun auch dir offen. Helden und Spielereinheiten, die sich auf einem aufgedeckten Seeturm befinden, gelten als angrenzend an jedes andere Hexfeld. Solltest du Einheiten von dort kommandieren oder deinen Helden bewegen, kannst du sie zu jedem anderen Hexfeld entsenden.

Bewegung: Beispiel



Ronja möchte ihren Einflussbereich erweitern um in der Zukunft weitere Zufluchten zu bauen. Sie bewegt sich dazu auf ein bisher noch unerforschtes Hexfeld, das an ihre Figur angrenzt (1). Diese Aktion kostet sie 1 Aktionspunkt. Nachdem sie diesen bezahlt hat, kann sie (solange sie noch über Aktionspunkte verfügt) direkt eine weitere Aktion ausführen. Sie entscheidet sich jedoch zunächst abzuwarten, um zu sehen, was die anderen Helden tun.

HANDEL (Trade) (Kostet 1 AP und kann **jederzeit (Immer)** und **mehrfach benutzt werden und beendet deinen Zug nicht**)

Gib 1 Aktionspunkt aus, um 1 Salz zu erhalten. Du kannst danach beliebig viele weitere Aktionspunkte auf der Handelaktion platzieren, um weiteres Salz zu generieren. Diese Aktion kann **JEDERZEIT** benutzt werden, also zum Beispiel auch in einer anderen Phase, solange du noch über Aktionspunkte verfügst, und sogar, wenn du gerade nicht am Zug bist.

Sollten sich zwei Heldenfiguren im selben Hexfeld befinden, während einer ihrer Spieler die Handelaktion durchführt, können diese beiden Spieler zusätzlich noch jede beliebige Anzahl an Ressourcen untereinander tauschen. Zusätzlich können sie dem anderen Helden auch Gegenstände geben, aber nur solche, die der Erhaltende entsprechend seiner Attribute ermächtigt ist nutzen zu können.

Handel: Beispiel

Kha'al braucht Beute, um weitere Zufluchten zu bauen. Glücklicherweise ist er nicht weit vom Hexfeld entfernt, auf dem sich Ronja derzeit befindet, die sich bereit erklärt hat, die Bemühungen der Krowh zu unterstützen. Kha'al bewegt sich für 1 Aktionspunkt zu ihrem Hex und gibt danach 1 Aktionspunkt für die Handelaktion aus – dies beschert ihm direkt 1 Salz. Ronja gibt ihm nun 3 Beute. Kha'al gibt ihr nichts zurück, allerdings hätte er ihr einen Gegenstand geben können, den Ronja benutzen kann oder auch eine beliebige Anzahl an Ressourcen. Nun könnte Kha'al eine weitere Aktion durchführen, er entscheidet sich aber dagegen.

KOMMANDIEREN (Command) (Dies kostet **1 AP** und **1 Nahrung** und **beendet deinen Zug**)

Platziere 1 Aktionspunkt auf dem Kommandieren Aktionsfeld auf deiner Fraktionstafel und zahle zusätzlich noch 1 Nahrung. Danach wählst du ein Hexfeld aus und kannst nun alle deine Einheiten von angrenzenden Hexfeldern und auch deinen Helden auf dieses Hexfeld kommandieren. Einheiten und Helden, die sich auf einem entdeckten Seeturm befinden, könnten ebenfalls in das von dir gewählte Feld kommandiert werden, da der Seeturm als angrenzend zu allen Feldern gewertet wird.

Es gibt bei der Kommandieren Aktion jedoch die folgenden Restriktionen zu beachten:

- **Spieler** können niemals mehr als **5 eigene Einheiten** in einem Hexfeld besitzen. Ressourcen sind knapp und große Armeen sind für die Rebellen immer noch sehr schwer zu unterhalten – im Gegensatz gilt diese Regel nicht für das Imperium oder das Chaos.

- Die Inseln von Azuhl sind von feindlichen und kalten Bergketten und tiefen Sümpfen gespickt! Einheiten können die Seite eines Hexes, das durch unpassierbares Terrain gekennzeichnet ist, nicht überqueren! Dein Held allerdings kann dies ignorieren.

- Spielereinheiten können nicht auf ein **unerforschtes** Hexfeld kommandiert werden – sie brauchen einen Gegenstand/Fähigkeitenkarte, welche ihnen das erlaubt! Dies gilt allerdings nicht für die Einheiten des Imperiums und des Chaos. **Hinweis: Die Eiswüsten, die zu Beginn des Spiels die Karte umgeben, gelten als bereits erforscht.**

- Spielereinheiten können nicht auf ein Hexfeld mit Einheiten oder Zuflucht (mit oder ohne Turm/Wall) eines anderen Spielers gezogen werden – die Völker von Azuhl haben sich zwar zur gemeinsamen Rebellion gegen das Imperium zusammengeschlossen, aber das gegenseitige Vertrauen muss erst langsam wachsen. Verfeindet sind sie jedoch nicht.

Wann immer deine Einheiten in einem Hex auf **gegnerische** Einheiten treffen, beginnt ein Kampf. Wenn sich auf einem Hexfeld zusätzlich zu einer Legion noch eine Anzahl von Garnisonen oder auf einem Hexfeld mit einer Horde zusätzlich noch Skelette befinden, müssen die Skelette oder Garnisonen zuerst in einem eigenständigen Kampf besiegt werden. Wenn sich in einem Feld mehrere Horden oder Legionen befinden, muss zunächst diejenige angegriffen werden, welche die niedrigste Initiative besitzt.

Jeder dieser Kämpfe zählt als eigenständiger Kampf. Man kann Effekte, die vor oder nach dem Kampf ausgelöst werden, entsprechend mehrfach erhalten.

Spielereinheiten (und Helden) auf einem Seeturm gelten als angrenzend zu jedem Hex. Wenn Du Einheiten auf verschiedenen Seetürmen hast, kannst du diese gleichzeitig in dasselbe Hexfeld kommandieren.

Kommandieren: Beispiel



Ronja hat in ihrem letzten Zug Rigma erforscht. Nun nutzt sie die Kommandieren Aktion indem sie 1 Aktionspunkt und 1 Nahrung ausgibt: Sie wählt Rigma (1) aus und sieht sich nun die Hexfelder an, die an Rigma angrenzen:

Sie kann zwei Gladiatoren von ihrem Heimat Hex (2) und 1

Berserker aus der Screaming Sea (3) nach Rigga kommandieren, nicht aber die Sklaventreiber aus Torment (4), da dieser Weg durch das Unpassierbare Terrain an der Seite von Rigga versperrt ist.

Wenn Ronja selbst auf einem angrenzenden Hex gewesen wäre, hätte sie gleichzeitig mit den Einheiten durch die Kommandieren Aktion nach Rigga bewegt werden dürfen.

ERFORSCHEN (Explore) (Kostet 1 AP und **beendet den Zug**)

Wenn sich dein **Held** auf einem unerforschten (verdeckten) Hex befindet, kannst du die Erforschen Aktion benutzen, um dieses umzudrehen (Flip). Lese den Namen des Hexfeldes und seinen Effekt laut vor. Jegliche Entscheidungen werden von dir gefällt. Oftmals wird der Text auf dem Hex von dir verlangen, dass du Skelette oder Garnisonen auf ihm platzierst (Place) oder aber, wenn dort bereits Einheiten (des Imperiums oder Chaos) sind, diese zu verstärken (Reinforce).

FALLS LEER, PLATZIERE (If empty, place...)

Die Aufforderung: "Falls leer, platziere" (If empty, place) besagt, dass wenn sich auf dem Hexfeld, dass gerade erforscht wurde, keinerlei Einheiten (Garnisonen, Skelette, Horden, Legionen oder Spielereinheiten) befinden, die genannten Einheiten nun dort platziert werden. Bedenke, dass Helden keine Einheiten sind.

VERSTÄRKEN (Reinforce)

Verstärken (Reinforce) meint, dass, falls sich Einheiten des Imperiums oder Chaos bereits auf diesem Hex befinden, diese nun verstärkt werden: Falls sich auf dem Feld Garnisonen oder Legionen befinden, platziere 1 (weitere) Garnison. Falls sich auf dem Hexfeld Skelette oder Horden befinden, platziere 1 Skelett. Spielereinheiten können niemals verstärkt werden.

Falls das Spiel dich dazu auffordert 1 Aktivierungsmarker auf eine Legionen- oder Hordenkarte (Place 1 Activation Token on a Legion or Horde card) zu platzieren, bedeutet dies,

dass du einen Aktivierungsmarker auf die Karte platzierst, die die wenigsten Aktivierungsmarker hat. Bei einem Unentschieden entscheidet ihr.

Falls ein Hexfeld, das du erforscht hast unpassierbares Gelände anzeigt, darfst du das Hexfeld so ausrichten, wie du möchtest. Es gibt viele weitere Effekte, die beim Erforschen eines Hexes ausgelöst werden können – zum Beispiel werden dir die meisten Hexfelder einmalig 2 Ressourcen geben, wenn du sie umdrehst. Sollte ein Effekt dich auffordern ein Hexfeld umzudrehen, dann werden die Effekte sofort abgehandelt und nur der Spieler, der aufgefordert wurde das Hexfeld umzudrehen, erhält diese Ressourcen.

Sobald ein Hexfeld umgedreht wurde, gilt es als erforscht. **Denke daran, dass ein Hexfeld mit einem Verderbnismarker – selbst wenn es noch verdeckt ist – als erforscht gilt und nicht mehr durch die Erforschen Aktion umgedreht werden kann.**

Erforschen: Beispiel



Ronja hat sich in ihrem letzten Zug auf ein unerforschtes Hex bewegt. Sie nutzt die Erforschen Aktion und bezahlt 1 Aktionspunkt um es umzudrehen – es handelt sich um Rigga (1). Der Effekt (2) sagt: „Erhalte 2 Nahrung. Falls leer, platziere 1 Garnison hier; falls nicht, verstärke hier. Platziere 1 Garnison auf einem Leeren Hex ohne X.“

Ronja erhält sofort 2 Nahrung. Da sich keine feindlichen Einheiten auf Rigga befinden, muss sie 1 Garnison hier platzieren (3) – wäre jedoch ein Skelett oder gar eine Horde auf diesem Hex gewesen, hätte der Verstärkungseffekt hier 1 Skelett platziert.

Nun platziert sie 1 Garnison auf einem leeren Hex ohne X – Rigga steht diesbezüglich nicht mehr zur Verfügung, da nun ja bereits 1 Garnison dort platziert wurde (4).

Zum Abschluss dreht sie noch Rigga so, dass das unpassierbare Gelände eine Schlucht zur Imperialen Hauptstadt bildet (5).

Tipp: Folgt den Effekten einzeln von links nach rechts. Um Verwirrungen zu reduzieren, sind sie einzeln durch einen | Strich voneinander gut zu unterscheiden.

ZUFLUCHT (Haven) (Kostet 1 AP und 2 Beute und **beendet den Zug**)

Bezahle 2 Beute (jedenfalls für die meisten Fraktionen, die Krowh müssen 3 Beute bezahlen) und platziere eine Zuflucht auf dem Hex, auf dem sich dein Held befindet. Dieses Hex muss:

- Erforscht sein
- Darf kein rotes X-Symbol enthalten. So kann zum Beispiel auf den äußeren Eiswüsten oder der Hauptstadt keine Zuflucht gebaut werden.

- Es dürfen sich keine Einheiten einer anderen Fraktion auf diesem Hexfeld befinden.

- Es darf sich nicht bereits eine andere Zuflucht oder ein Verderbnismarker auf diesem Hexfeld befinden.

Auf einem Hex mit einer Zuflucht können in der Bauphase eigene Spielereinheiten oder auch ein Turm und ein Wall platziert werden. Zusätzlich wird ein Hex mit einer Zuflucht in der Produktionsphase Ressourcen und in der Auswertungsphase Siegpunkte generieren. Ein Wall oder ein Turm können nicht ohne eine Zuflucht gebaut werden. Wenn eine Zuflucht entfernt wird, dann gehen ihr Turm und Wall mit ihr verloren.



Zuflucht: Beispiel

Auf dem Rigga Hexfeld befinden sich weder Einheiten einer anderen Fraktion noch ein Verderbnismarker oder eine andere Zuflucht. Ronja entscheidet sich also 1 Aktionspunkt und 2 Beute für die Zuflucht Aktion auszugeben. Sie nimmt die Zuflucht von ihrer Fraktionstafel, die sich am weitesten links befindet (1) und platziert sie auf Rigga (2). Insgesamt ist dies die dritte Zuflucht, die Ronja platziert

hat.

Dadurch wird sich die Anzahl der Ressourcen, die sie in der Produktionsphase erhalten wird, erhöhen. Entsprechend der Abbildung auf ihrer Fraktionstafel (3) erhält sie also zusätzlich 1 Salz und 1 Nahrung in der Produktionsphase. Zusätzlich erhält sie auch durch Rigga selbst noch einmal 2 Nahrung (4). Insgesamt erhält sie somit in jeder Produktionsphase 1 Salz und 3 Nahrung.

In der Auswertungsphase ist die eben platzierte Zuflucht zudem 2 Siegpunkte wert. In der nächsten Bauphase kann Ronja hier eigene Einheiten platzieren oder auch einen Wall oder Turm bauen.

SCHWARZMARKT (Market) (Kostet 1 AP und X Salz und **beendet den Zug**)

Die Artefakte und Dienste, die die Flüchtlinge, die in Azuhl ankommen hier feilbieten, werden Gegenstände (Items) genannt.

Nachdem ein Spieler die Schwarzmarkt Aktion ausführt, kann er sich einen der ausliegenden Gegenstände nehmen, wenn sein Held ihn benutzen (Use) kann: Viele Gegenstände zeigen einen der Attribute mit einem Wert (1). Um einen Gegenstand benutzen zu können, muss der Held mindestens

den Wert in genau diesem Attribut besitzen. Zusätzlich kosten die meisten Gegenstände Salz (2) – dies muss bezahlt werden.

Nachdem ein Held einen Gegenstand vom Schwarzmarkt erworben hat, legt er diesen neben seine Heldenkarte zu seinen anderen Fähigkeiten oder Gegenständen und füllt den Schwarzmarkt sofort mit einem neuen Gegenstand vom Nachziehstapel auf.

Denke daran, dass du nur maximal 10 Gegenstände und Fähigkeiten gleichzeitig besitzen kannst!

Der Schwarzmarkt ist immer gefüllt solange noch Gegenstände im Deck sind. In jeder Auffrischungsphase werden alle ausliegenden Gegenstände abgelegt und es werden drei neue Gegenstände gezogen.

Wenn ihr die Schwarzmarktaktion ausführt, während sich euer Held auf einem Seeturm befindet, sind die Salzkosten für alle Gegenstände um 1 Salz reduziert (es kann sich dadurch die Möglichkeit ergeben, einen Gegenstand umsonst zu erhalten).



Schwarzmarkt Beispiel

Auf dem Schwarzmarkt sind derzeit die Dornenpeitsche (Whip of Thorns) (1), der Flenser (the Flenser) (2) und die Xyxrit Blätter (Xyxrit Leaves) (3) erhältlich.

Ronja kann die Dornenpeitsche nicht benutzen, da ihr Charisma Wert nicht 2 oder mehr beträgt (4). Sie könnte den

Flenser benutzen (5). Jeder Held könnte die Xyxrit Leaves benutzen, da dieser Gegenstand kein Attribut abgebildet hat und nur 1 Salz kostet.

Ronja gibt 1 Aktionspunkt aus um die Schwarzmarktaktion auszuführen. Zusätzlich nutzt sie noch die



Handelaktion, um 1 AP in 1 Salz umzuwandeln. Sie kauft nun die Xyxrit Leaves und platziert sie neben ihren Fähigkeiten und Gegenständen. Dann zieht sie einen neuen Gegenstand und platziert ihn an der Stelle, wo eben noch die Xyxrit Blätter (Xyxrit Leaves) lagen.

ABENTEUER (Quest) (Kostet 1 AP und beendet den Zug)

Wenn dein Held die Abenteuer Aktion durchführt, entscheide dich für eines der aktuell verfügbaren Abenteuer. Würfle deine Heldenwürfel – jeder Punkt in einem der Attribute auf deiner Heldenkarte gibt dir einen Würfel in der entsprechenden Farbe. Macht gibt dir rote Würfel, Magie violette, Charisma blaue und bei Gerissenheit kannst du dich pro Attributspunkt für einen weißen oder einen gelben Würfel entscheiden.



Am unteren Rand jeder Abenteuerkarte (1) findest Du zudem eine Bedingung, die dir ermöglicht unter gewissen Voraussetzungen für den Wurf einen Bonuswürfel zu erlangen, sollte sich dein Held z.B auf einem entsprechenden Feld befinden. Zusätzlich können dir auch Fähigkeiten oder Gegenstände zusätzliche Würfel bescheren.

Um ein Abenteuer erfolgreich zu absolvieren (Solve) musst du eines oder mehrere Abenteuer Ziele (Quest Goals) (2) erfüllen. Diese verlangen von dir eine bestimmte Anzahl an Schädeln, Schilden oder Blitzen zu würfeln. Hast du mindestens die angegebene Anzahl an Symbolen gewürfelt, löst du das jeweilige Abenteuer Ziel. Für die meisten Abenteuer wird es ausreichen 1 Abenteuer Ziel (2) mit deinem Würfelwurf zu erfüllen – dies wird dir jeweils auf der Abenteuerkarte angezeigt. Es gibt jedoch auch Abenteuer, die die Lösung von zwei oder mehr Abenteuer Zielen erfordern (3). In dem

Beispiel oben könnte man zum Absolvieren eines Abenteuer Ziels entweder 3 Schädel oder 1 Schild oder 1 Blitz würfeln. Da diese Karte explizit verlangt zwei Ziele zu absolvieren (3) müssen zwei der drei Ziele absolviert werden. Jede Kombination ist dabei erlaubt.

Wenn du ein Abenteuer erfolgreich absolvierst (Solve), kannst du sofort den positiven Effekt (Solve effect) (4) durchführen. Zusätzlich lohnt sich auch ein Blick auf die Abenteuer Ziele – oftmals gewähren sie noch einen Bonus. Du erhältst die Boni von allen Abenteuer Zielen, die du erfüllt hast.

Wenn Du ein Abenteuer allerdings nicht bestehst, führst du umgehend den negativen Effekt (Fail effect) (6) durch – es ist dir dann auch nicht möglich die Boni von Abenteuer Zielen zu erhalten.

Zur Belohnung erhältst du manchmal die **Abenteurkarte** und kannst diese in deinen Spielbereich legen – ähnlich wie Fähigkeiten und Gegenstände. Allerdings werden diese **nicht für das Limit von 10 Fähigkeiten und Gegenständen gewertet** und normalerweise kannst du diese auch nicht ablegen.

Sollte ein Abenteurer abgelegt werden müssen (discard) – sei es durch erfolgreiches Absolvieren oder Versagen – so ziehst du bis zur nächsten Auffrischungsphase keine neue Abenteurkarte (hier gibt es jedoch auch Ausnahmen: Manche Abenteurer erlauben oder verlangen es eine neue Abenteurkarte zu ziehen).

Manchmal kann es vorkommen, dass auf einer Abenteurkarte andere Karten (z.B. Druiden oder Gegenstände) platziert werden. Kommt es dazu, dass dieses Abenteurer abgelegt werden muss, dann werden auch die auf ihm platzierten Karten aus dem Spiel genommen.

Manche Abenteurer haben einen unmittelbaren Effekt (Immediate Effect) wenn sie gezogen werden – genau wie Imperiale Legionen oder eine Chaos Horde, die gezogen wird. Führe diese Effekte sofort nach dem Ziehen aus.



Abenteurer: Beispiel

Ronja entscheidet sich das Abenteurer „Instructions of the Druids“ zu versuchen. Sie verfügt über 2 Macht (2 rote Würfel) (1), 1 Charisma (1 blauer Würfel) und 1 Gerissenheit (1 gelber oder weißer Würfel, Ronja entscheidet sich für einen weißen Würfel) (3).

Sie befindet sich derzeit auf einem Sumpf Hexfeld (4) also erhält sie – wie es das Abenteurer angibt – noch zusätzlich 1 violetten Würfel. Sie entscheidet



sich zusätzlich auch noch ihren Xyxrit Leaves Gegenstand abzulegen, der ihr erlaubt einen zusätzlichen Würfel für diesen Wurf zu wählen und entscheidet sich für 1 schwarzen Würfel.

Sie würfelt 3 Schädel, 2 Schilde und 1 Blitz. Das reicht nicht aus, um das Abenteurer Ziel für die Schädel zu erfüllen (6), dafür löst sie aber die beiden anderen Ziele: Schilde (7) und Blitze (8).

Das Abenteurer verlangt von Ronja 2 der 3 Abenteurer Ziele zu erfüllen (9) – sie hat es geschafft! Sie führt nun umgehend den positiven Effekt (10) aus. Da sie die Abenteurer Ziele für die Schilde und Blitze gelöst hat, erhält sie zusätzlich noch 2

Siegpunkte: (11) & (12). Hätte sie die 2 Abenteuer Ziele in einer Kombination mit Schädeln gelöst hätte sie insgesamt nur 1 Siegpunkt erhalten (0+1). Es ist aber auch möglich in einem Würfelwurf alle 3 Ziele zu erfüllen, natürlich bekommt Ronja dann 2 Siegpunkte. Nun legt sie die Abenteuerkarte ab und füllt den leeren Platz (im Gegensatz zu den Gegenständen) nicht wieder auf.

NEMESISPHASE (Nemesis Phase)

Aktivierungen und Aktivierungsmarker(Activation & Activation Tokens)



In der Nemesis Phase wird jede Imperiale Legion und jede Chaos Horde einmal für jeden Aktivierungsmarker auf ihrer Karte (1) aktiviert. Vereinfacht bedeutet dies, dass sich die Horde oder Legion um jeweils ein Hexfeld (pro Aktivierungsmarker) bewegen wird. Dazu wird der Token abgelegt.

Horden und Legionen werden dabei in aufsteigender Reihenfolge ihrer Initiative (Initiative) (2) abgehandelt, diese befindet sich in der oberen linken Ecke der Karte (2). Sollten sich auf einer Horden- oder Legionskarte mehrere Aktivierungstoken befinden, dann werden diese alle komplett abgehandelt, ehe mit dem nächsten Gegner fortgefahren wird.

Wann immer eine Legion oder Horde aktiviert wird, bewegt sich diese Einheit 1 Hexfeld auf der Karte und folgt dabei einem festen Regelwerk für das Chaos und

das Imperium. Du kannst mehr zu den Einzelheiten und Regeln der Aktivierung für Legionen auf Seite 54 und für Horden auf Seite 55 nachlesen.

In den meisten Fällen werden Aktivierungsmarker in der Ereignisphase auf die Legionen- und Hordenkarten verteilt um sie dann später in der Nemesis Phase zu aktivieren.

Es ist jedoch auch möglich, dass außerhalb der Ereignisphase Aktivierungsmarker verteilt werden, beispielsweise durch das Erforschen von Hexfeldern, Quests oder anderen Effekten. Geschieht dies und wird nichts anderes durch den Effekt festgelegt, wird ein neuer Aktivierungstoken immer auf die Legionen- oder Hordenkarte gelegt, die zu diesem Zeitpunkt die wenigsten Aktivierungsmarker besitzt. Im Falle eines Gleichstandes entscheidet ihr.

Es gibt im Laufe des Spiels manchmal Effekte, die eine Legion oder Horde direkt aktivieren – dazu wird kein Aktivierungsmarker benötigt oder verbraucht.

Manchmal erlaubt dir ein Effekt auch, eine Horde oder Legion zu bewegen – dies ist dann keine Aktivierung und führt nicht dazu, dass Verderbnismarker oder Garnisonen platziert werden müssen.

Initiativwert (Initiative)

Der Initiativwert (2) wird verwendet um festzulegen, in welcher Reihenfolge die Horden und Legionen in der Nemesis Phase aktiviert werden.

Sollte es zu einem Kampf mit mehreren Horden oder Legionen in einem Hex kommen, dann muss zunächst die Horde oder Legion mit der niedrigsten Horde bekämpft werden. Sollten sich zusätzlich noch Skelette oder Garnisonen in diesem Hex befinden, müssen diese als allererstes in einem separaten Kampf bekämpft werden.

PRODUKTIONSPHASE (Production Phase)

1

ACTIONS
Each Action costs 1

MOVE
∞
Move your Hero to an adjacent Hex - even if it is Unexplored. Your Hero CAN cross ▲.

This Action does not end your turn.

TRADE
∞
Gain 1 🍷.
Heroes here may give or take Resources from each other, as well as any Item the receiving Hero could Use.

This Action does not end your turn.

COMMAND
Pay 1 🍷. Choose an Explored Hex. Move any of your adjacent Units (Max 5) and/or Hero there. Units cannot cross ▲.

EXPLORE
If your Hero's Hex is Unexplored, and has no Curse, flip it and resolve its Effects.

HAVEN
Pay 2 🍷. If there is no Curse, Enemy Unit, Haven or ☒ in your Hero's Explored Hex, place 1 of your Havens here.

MARKET
Gain 1 Item from the Market that your Hero can Use (according to your Attributes) by paying its 🍷 Cost.

QUEST
Choose a Quest. Roll your Hero Dice. You Solve a Quest if you succeed at enough Quest Goals.

2

Je mehr Zufluchten du baust, umso höher wird in dieser Phase die Anzahl der Ressourcen, die du erhältst. Schau dir dazu den Kreis auf deiner Fraktionstafel an, der zuletzt freigeschaltet wurde (2). Du erhältst die in diesem Kreis (**und nur in diesem Kreis**) angezeigte Anzahl an Salz, Beute und Nahrung. Selbst, wenn du keine einzige Zuflucht im Spiel hast, wirst du noch einige wenige Ressourcen erhalten.

Zusätzlich erhältst du noch Bonus **Ressourcen von jedem Hex, auf dem sich eine deiner Zufluchten befindet**. Normalerweise wird dir ein Wald- oder Gebirgshexfeld 2 Beute geben, ein Sumpf oder ein Ödland 2 Nahrung und eine Eiswüste 2 Salz. Auf Hexfeldern mit einem Verderbnismarker kann keine Zuflucht errichtet werden und man kann von diesen Hexfeldern auch keine Ressourcen mehr erhalten.

Du kannst im Laufe des Spiels so viele Ressourcen anhäufen wie nur irgend möglich – es gibt kein Limit.

Produktion: Beispiel



Syndra hat im Verlaufe des Spiels 3 Zufluchten errichtet – eine befindet sich auf ihrem Heimat Hexfeld (3), eine in Grim Fangs (4) und eine am Dawngaard Seeturm (5).

Ihre Fraktionstafel (2) zeigt an, dass sie nun 5 Salz, 2 Beute und 1 Nahrung erhält, da sie 3 Zufluchten gebaut hat.

Ihr Heimat Hexfeld (3) gibt ihr nun noch einmal einen Bonus von jeweils 1 Salz, Beute und Nahrung. Grim Fangs gibt ihr 2 Salz und Dawngaard gibt ihr ebenfalls 2 Salz.

Insgesamt erhält sie 10 Salz, 3 Beute und 2 Nahrung.

AUSWERTUNGSPHASE (Scoring Phase)

Am Ende eines jeden Kapitels werden für alle Fraktionen Siegpunkte (Victory Points / VP) vergeben.

Das Imperium

- 1 Siegpunkt für jedes Hexfeld mit einer beliebigen Anzahl an Garnisonen (es macht keinen Unterschied, ob sich auf einem Hex 1 oder 3 Garnisonen befinden).
- 1 Siegpunkt für jede Imperiale Legion, die sich auf der Karte befindet.

- 2 Siegpunkte für jede Fraktion im Imperialen Friedhof (Imperial Graveyard) (würden sich also zum Beispiel 1 Krowh Einheit und 2 Druwhn Einheiten im Imperialen Friedhof befinden, bekäme das Imperium 4 Siegpunkte, da es insgesamt zwei Gegnerfraktionen im Friedhof sind (2+2)).

Das Imperium erhält keine Siegpunkte die auf Hexfeldern abgebildet sind. Nachdem du die Siegpunkte des Imperiums vergeben hast, kehren alle Einheiten aus dem Imperialen Friedhof in die Reserve ihrer Besitzer zurück.

Tipp: Verhindere dass sich Chaos und Imperium gegenseitig angreifen. Ansonsten ist eine weitere Fraktion unter Umständen im Friedhof.

Chaos

- 1 Siegpunkt für jeden Verderbnismarker, der sich auf der Karte befindet.

- 1 Siegpunkt für jede Chaos Horde, die sich auf der Karte befindet.

- 2 Siegpunkte für jede Fraktion im Chaos Friedhof (Chaos Graveyard).

Auch Chaos kann keine Siegpunkte erhalten, die auf Hexfeldern abgebildet sind. Nachdem Chaos seine Siegpunkte erhalten hat, kehren Einheiten aus dem Chaos Friedhof in die Reserve ihrer Besitzer zurück.

Spielerfraktionen

- 2 Siegpunkte für jede Zuflucht im Spiel (die Spieler erhalten dabei nur Siegpunkte für ihre eigenen Zufluchten).

- Manche Hexfelder (wie zum Beispiel die Heimat Hexe) zeigen Siegpunkte neben den Bonus Ressourcen an; sollte ein Spieler eine Zuflucht auf einem solchen Hexfeld besitzen, erhält er nun die angegebene Anzahl an Siegpunkten.

- Spieler können nun 5 Ressourcen ausgeben (in jeder beliebigen Kombination und ohne Begrenzung), um einen Siegpunkt zu erhalten. Dieser Siegpunkt kann jeder am Spiel teilnehmenden Spielerfraktion gegeben werden. Man kann also auch anderen Spielern auf diesem Wege Siegpunkte zukommen lassen. Diese Option wird jedoch in der Regel erst am Ende des Spiels genutzt, im Spielverlauf sind Ressourcen zu wertvoll.

Siegbedingungen

Nach Abschluss des letzten Kapitels ist das Spiel vorbei. Wenn alle Spielerfraktionen nun individuell mehr Siegpunkte besitzen als sowohl das Imperium als auch Chaos gewinnt man gemeinsam.

Wenn mit dem Abschluss des letzten Kapitels allerdings das Imperium oder das Chaos gleich viele oder sogar mehr Siegpunkte als eine der teilnehmenden Spielerfraktionen hat, wurde der Aufstand der Völker Azuhls niedergeschlagen und man verliert das Spiel gemeinsam.

Auswertung: Beispiel



Syndra hat drei Zufluchten gebaut, eine auf ihrem Heimat Hexfeld (1), eine in Grim Fangs (2) und eine auf dem Dawngaard Seeturm (3). Sie erhält insgesamt 8 Siegpunkte: 2 für jede Zuflucht (6 Siegpunkte) und noch einmal jeweils 1 Siegpunkt für ihr Heimat Hexfeld und den Dawngaard Seeturm.

KAMPF (Combat)

Wenn sich Spielereinheiten mit Einheiten des Imperiums oder Chaos in einem Hex befinden, findet sofort ein Kampf statt. Dasselbe gilt, wenn Einheiten des Imperiums auf Einheiten des Chaos treffen und umgekehrt – auch diese beiden Fraktionen stehen sich feindlich gegenüber und die Spieler müssen einen Kampf zwischen ihnen ausführen. Spielereinheiten verschiedener Spielerfraktionen können niemals in dasselbe Hex gezogen werden und sich dementsprechend niemals bekämpfen.

Ein Kampf wird in einer oder mehreren Runden ausgetragen – so lange, bis eine (oder beide) Parteien keine Einheiten mehr haben. Zunächst findet 1 Fernkampfunde (Archery) statt. Haben beide Seiten danach noch Einheiten werden solange Nahkampfunden (Clash) ausgefochten, bis eine oder beide Seiten vernichtet sind.

Um einen Kampf auszuführen, nimm dir die Würfel die auf den Figuren der teilnehmenden Spielereinheiten abgebildet sind und würfelle sie. Tue dasselbe simultan für das Imperium oder Chaos (es geht in der Regel schneller, wenn dies ein Mitspieler übernimmt).

Würfel im Kampf

Jede deiner Spielereinheiten trägt im Kampf 1 Würfel bei – die Farbe dieses Würfels wird immer auf der Figur der Einheit angezeigt.

Helden sind keine Einheiten und können im Kampf keine eigenen Würfel beitragen.

Um herauszufinden, welche Würfel eine Horde oder eine Legion im Kampf verwenden schaut man sich die begleitende Karte dieser an: Durch den Bedrohungsmarker (Threat Tracker), der in Form eines kleinen Klammers an der Seite der Karte angebracht wird, wird angezeigt wie mächtig eine Legion oder Horde derzeit ist (und gleichzeitig, wie viele Treffer sie einstecken kann). In der entsprechenden Zeile findest Du die Würfel, die sie entweder in der Fernkampfunde oder der Nahkampfunde verwendet.

Welche Würfel die Garnisonen und Skelette verwenden, findest du in einer Übersicht auf dem Spielplan. Garnisonen werden mit jeder Stufe mächtiger und verwenden entsprechend verschiedene Würfel (siehe Seite 46). 1 Skelett verfügt immer über einen roten Würfel, der auch auf der Figur abgebildet ist.

Während einer Kampfunde werden die Würfel beider Parteien gleichzeitig gewürfelt. Symbole, die gewürfelt wurden, müssen auch soweit möglich verwendet werden.



SCHÄDEL (SKULLS)

Schädel auf den Würfeln stellen jeweils 1 Schadenspunkt dar. Jede Spielereinheit, jede einzelne Garnison oder jedes Skelett werden durch **1 Schadenspunkt zerstört**. Wenn du Schaden erleidest, kannst du frei wählen, welche deiner Einheiten dadurch zerstört wird.

Horden und Legionen können Schaden in der Höhe ihres Bedrohungswertes (Threat) erleiden. Wenn du durch einen Schädel einer Legion oder Horde Schaden zufügst, bewege den Bedrohungsmarker (die Klammer) an der Seite der Karte pro Schädel eine Zeile nach unten. Wenn die Bedrohung einer Horde oder Legion auf null reduziert wird, ist diese zerstört.

Wenn Einheiten zerstört werden, gibt es folgende Fälle zu beachten:

- Wenn das Imperium eine Spielereinheit oder ein Skelett zerstört, werden diese im Imperialen Friedhof (Imperial Graveyard) platziert.
- Wenn Chaos eine Spielereinheit oder eine Garnison zerstört, werden diese im Chaos Friedhof (Chaos Graveyard) platziert.

- Wenn ein Skelett oder eine Garnison durch Spielereinheiten zerstört werden, dann werden die zerstörten Einheiten zurück in die jeweilige Reserve platziert und die Spielerfraktion erhält sofort 1 Siegpunkt pro Skelett oder Garnison (drei Garnisonen in einem Hexfeld sind 3 Siegpunkte wert).

- Wenn eine Horde oder Legion zerstört wird, wird der Effekt am unteren Rand der Karte ausgeführt und die Legion oder Horde danach aus dem Spiel entfernt. Sollte das Imperium eine Horde besiegen, erhält das Imperium die angegebenen Siegpunkte und umgekehrt.



SCHILDE (SHIELDS)

Jedes gewürfelte Schild verhindert 1 Schädel des Gegners bevor der Schaden verteilt wird.



BLITZE (BOLTS)

Ein gewürfelter Blitz kann entweder 1 Schild des Gegners unbrauchbar machen oder aber eine Göttliche Kraft (Godpower) (siehe Seite 40) aktivieren. 1 Blitz kann für eine der beiden Optionen verwandt werden, nicht jedoch für beide.

Das Imperium und das Chaos werden den ersten gewürfelten Blitz in jeder Runde immer zunächst dafür verwenden, ihre jeweilige Göttliche Macht zu aktivieren. Falls sie mehrere Blitze gewürfelt haben, werden sie versuchen, die Göttliche Macht mehrfach einzusetzen, falls möglich; sollte dies nicht möglich sein, werden sie die restlichen Blitze dafür einsetzen, die Schilde ihres Gegners zu brechen.

Würfel erneut werfen (Rerolls)

Wenn ein Effekt es dir erlaubt, einen oder mehrere Würfel erneut zu werfen, kannst du aus den Würfeln auswählen, die du gerade geworfen hast (nicht dein Gegner). Sagt ein Effekt JEDEN (ANY) Würfel, kannst du frei aus den Würfeln auswählen und bereits vorhandene Ergebnisse behalten. Sagt ein Effekt ALLE (ALL) Würfel, hast du diese Option nicht und musst alle Würfel erneut werfen.

Sollte das Imperium oder Chaos die Chance erhalten, Würfel neu zu würfeln (so zum Beispiel wenn ein Kampf in einem Wald Hexfeld stattfindet), dann werden nur Würfel erneut geworfen, die eine leere Seite (Blank) zeigen. Sollte ein Effekt die Würfel des Imperiums oder Chaos reduzieren (zum Beispiel durch das Gebirgshexfeld), dann werden sie zunächst auf weiße, dann auf gelbe, blaue, rote, violette und zuletzt auf schwarze Würfel verzichten.

Karten im Kampf



Viele Fähigkeiten und Gegenstände können im Kampf eingesetzt werden. Sie zeigen dir durch das Symbol in der oberen linken Ecke immer an, in welcher Phase des Kampfes sie verwendet werden können (1).

Eine Karte, die den Kampf beeinflusst wird dir zudem immer auch sagen, ob dein Held in diesem Kampf anwesend sein muss (On your Hero's Hex) und das exakte Timing und wie oft eine Karte eingesetzt werden kann (2).

Deine Fähigkeiten und Gegenstände können in der Regel nur in einem Kampf mit deinen eigenen Spielereinheiten eingesetzt werden.

IM HEX DEINES HELDEN (On your Hero's Hex)

Wenn Du eine Karte im Kampf einsetzen möchtest, die am unteren Rand diesen Satz beinhaltet, dann muss sich der Held in dem Hex befinden, in dem der Kampf stattfindet. Alle Gegenstände die im Kampf eingesetzt werden können, verlangen dies. Immerhin trägt sein Held diese bei sich.

Es gibt auf den Karten zusätzlich dazu noch verschiedene Regelhinweise, die genau klarifizieren, wann und wie oft eine Karte eingesetzt werden kann:

VOR DEM WÜRFELN (Before Rolling)

Der Effekt findet statt, bevor beide Seiten ihre Würfel werfen. Sollten die Würfel bereits rollen, ist es zu spät!

VOR DER SCHADENSVERTEILUNG (Before Damage)

Der Zeitpunkt nachdem alle Resultate der Würfel beider Seiten bekannt sind (inklusive neu geworfener Würfel), aber bevor Einheiten zerstört werden. Dies ist der Zeitpunkt, an dem Schilde dazu benutzt werden, um Schaden zu negieren. Auch viele göttliche Mächte kommen nun durch gewürfelte Blitze zum Zuge oder werden dazu benutzt, um Schilde des Gegners zu brechen. Sollte eine Effekt ein zusätzliches Symbol (Schädel, Schild, Blitz) generieren, dann werden diese zum bisherigen Ergebnis

addiert. . Sollten Würfel neu gewürfelt werden (Reroll) dann gehen auf diesen Würfeln die bisher erhaltenen Symbole verloren. Nur das neue Würfelerggebnis wird gewertet.

NACH DER SCHADENSVERTEILUNG (After Damage)

Der Zeitpunkt, nachdem Einheiten zerstört wurden oder die Bedrohung einer Horde oder Legion reduziert wurde. Solltest du zu diesem Zeitpunkt die Chance erhalten, weitere Würfel zu würfeln, dann wird etwaiger Schaden nun direkt verursacht ohne das eine neue Runde stattfindet.

EINMAL PRO RUNDE (Once per Round)

Ein solcher Effekt kann einmal in JEDER Kampfrunde verwandt werden, unabhängig davon, wie lange der Kampf dauert. Es gilt dabei allerdings auch das Symbol in der oberen linken Ecke zu beachten, ob der Effekt in der entsprechenden Runde eingesetzt werden kann (z.B die Zugehörigkeit zum Nahkampf oder Fernkampf). Eine Kampfrunde beginnt vor dem (erneuten) Würfeln und endet nach der Schadensverteilung.

EINMAL PRO KAMPF (Once per Combat)

Ein solcher Effekt kann ein einziges Mal in einem Kampf verwendet werden. Sobald ein neuer Kampf stattfindet, steht auch der Effekt wieder zur Verfügung. Wenn man möchte, kann man eine solche Karte nach der Benutzung um 90 Grad drehen, um dies anzuzeigen, und nach dem Kampf wieder zurückdrehen.

KAMPFSEQUENZ (Combat Sequence)

Jeder einzelne Kampf ist in vier aufeinanderfolgende Abschnitte eingeteilt. Jeder Abschnitt wird dabei von einem begleitenden Icon gekennzeichnet, dass ihr auf jeder Karte findet und anzeigt, in welchem Abschnitt diese Karte genau verwendet werden kann.



VOR DEM KAMPF (Before Combat) | Einmal pro Kampf

Dieser Abschnitt lässt sich in der Regel recht schnell abhandeln – schaut euch einfach das Hex an, in welchem der Kampf stattfindet, um zu sehen, ob es einen Geländeeffekt gibt (Seite 42). Zudem solltet ihr einen Blick auf die Karte der Legion oder Horde werfen, gegen die ihr kämpft, ob diese einen speziellen Effekt hat.



FERNKAMPFRUNDE (Archery) | Einmal pro Kampf

Solltet es in dem Kampf Spielereinheiten geben, die auf der Fraktionstafel mit dem Fernkampf Symbol versehen sind, dann würfeln diese nun ihre entsprechenden Würfel.

Garnisonen, Horden oder Legionen verfügen ebenfalls über eine bestimmte Anzahl an Würfeln für die Fernkampfrunde, entsprechend ihrer Anzahl oder Bedrohung. Skelette verfügen nicht über Fernkampf.

Zerstört jegliche Einheiten oder reduziert die Bedrohung entsprechend der gewürfelten Schädel. Wenn beide Seiten danach noch Einheiten übrig haben, geht ihr in die Nahkampfrunde(n) über. Sollten die Spieler Skelette oder Garnisonen zerstören, erhalten sie dafür 1 Siegpunkt pro zerstörter Einheit. Sollten Spielereinheiten zerstört worden sein, werden diese im Imperialen oder Chaos Friedhof (Imperial Graveyard / Chaos Graveyard) platziert.



NAHKAMPFRUNDE(N) (Clash) | Bis eine Seite zerstört ist

Alle übrig gebliebenen Einheiten würfeln nun ihre Würfel gleichzeitig.

Spielereinheiten, die zuvor im Fernkampf gewürfelt haben, addieren ihre Würfel nun auch zum Nahkampf! Garnisonen, Legionen und Horden tun dies nicht – für diese Einheiten gibt es jeweils eine eigene Angabe für die Würfel der Fernkampfrunde und der Nahkampfrunde – addiert diese niemals zusammen.

Zerstört jegliche Einheiten oder reduziert die Bedrohung entsprechend der gewürfelten Schädel und setzt Schilde und Blitze ein. Wiederholt die Nahkampfrunden so lange, bis eine (oder beide Seiten) keine Einheiten mehr in dem Hex haben.

Sollten die Spieler Skelette oder Garnisonen zerstören, erhalten sie dafür nun unmittelbar 1 Siegpunkt pro zerstörter Einheit. Sollten Spielereinheiten zerstört worden sein, werden diese im Imperialen oder Chaos Friedhof (Imperial Graveyard / Chaos Graveyard) platziert.



NACH DEM KAMPF (After Combat) | Einmal pro Kampf

Sollten nach einem Kampf, nachdem alle zerstörten Spielereinheiten in den Friedhöfen platziert wurden, nur noch Einheiten des Imperiums oder Chaos in dem Hex vorhanden sein, dann werden nun automatisch dort vorhandene Zufluchten inklusive etwaiger Türme und Wälle vom Hex entfernt und wandern zurück in die Reserve.

Der Held eines Spielers kann nie zerstört werden oder Schaden nehmen, genauso wenig kann er alleine die Zerstörung einer Zuflucht verhindern, da er keine Einheit ist.

Solltet ihr eine Horde oder Legion zerstört haben, dann werft einen Blick auf den unteren Rand der Karte. In der Regel erhaltet ihr Siegpunkte und manchmal werden noch zusätzliche Effekte ausgelöst. Einmal zerstört, können Horden und Legionen nicht wieder auftauchen und werden aus dem Spiel genommen.

Sollte es dazu kommen, dass eine Horde eine Legion zerstört (oder umgekehrt), dann erhält die siegreiche Fraktion die Siegpunkte gutgeschrieben. Horden und Legionen werden im Gegensatz zu Spielereinheiten, Garnisonen oder Skeletten nicht in die Friedhöfe platziert.

KAMPF: BEISPIEL

VOR DEM KAMPF (Before Combat)



Der Neue Imperator hat einen Bedrohungswert von 5 und beginnt einen Kampf auf einem Ödland Hex mit 2 Duerkhar Frischlingen, 2 Speersängern und 1 Koloth. Yanny befindet sich ebenfalls in dem Hex und ist im Besitz des Abad Warpaint Gegenstandes.

Da dies ein Ödland ist, werden alle Reiter Einheiten ihre Würfel zusätzlich in der Fernkampfunde einbringen – für Yanny und die Duerkhar ist dies in

diesem Falle der schwarze Würfel des Koloth. Wenn wir uns die Karte des Neuen Imperators anschauen sehen wir, dass er über eine Fähigkeit im Fernkampf verfügt, die auch ihm in der Fernkampfunde zwei rote Würfel auf einem Ödland geben wird.

FERNKAMPFRUNDE (Archery)



Entsprechend seines Bedrohungsmarkers (2) erhält der neue Imperator im Fernkampf 1 blauen und 2 weiße Würfel. Seine Fähigkeit erlaubt es ihm auf einem Ödland Hex noch einmal 2 weitere rote Würfel hinzuzufügen. Er würfelt 2 Schädel, 1 Schild und 1 Blitz (3).

Die Speersänger sind auf Yanny's Fraktionstafel als Bogenschützen ausgewiesen – sie tragen jeweils 1

weißen Würfel bei. Da wir uns auf einem Ödland Hex befinden, addieren auch Reiter ihre Würfel in der Fernkampfrunde – in diesem Fall 1 schwarzer Würfel des Koloth. Yanny würfelt 4 Schädel (4). Der Neue Imperator reduziert die gewürfelten 4 Schädel von Yanny durch sein Schild um 1 und nimmt also 3 Schaden. Der Bedrohungsmarker und die Bedrohung wird an der Seite der Karte von 5 auf 2 herabgesetzt.

Der Neue Imperator benutzt seinen gewürfelten Blitz um seine göttliche Macht zu aktivieren (5) – das Imperium erhält sofort 2 Siegpunkte. Yanny muss zudem 2 Schaden hinnehmen – sie hat keinerlei Schilde gewürfelt um diese zu reduzieren. Sie entscheidet sich, die 2 Speersänger zu opfern und platziert diese im Imperialen Friedhof (Imperial Graveyard).

NAHKAMPFRUNDE (Clash Round)



Der Neue Imperator hat nun (auf Bedrohungsstufe 2) nur noch 1 violetten, 1 gelben und 1 weissen Würfel. Yanny hat immer noch 2 Frischlinge und 1 Koloth – sie erhält somit 2 blaue und 1 schwarzen Würfel. Bevor die Würfel geworfen werden, entscheidet sie sich, ihren Abad Warpaint Gegenstand einzusetzen – dieser wird abgelegt und sie erhält zusätzlich 1 roten Würfel (6).

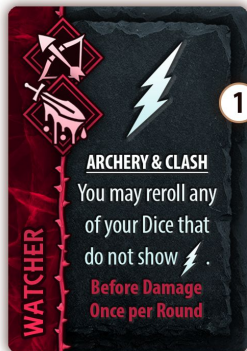


Der Neue Imperator würfelt 2 Schädel, 1 Schild und 2 Blitze (7). Oh oh. Yanny würfelt 3 Schädel und 2 Schilde (8).

Der neue Imperator erleidet 2 Schaden und wird demnach nach dieser Runde zerstört werden. Den ersten gewürfelten Blitz verwendet der Imperator, um erneut seine göttliche Macht zu aktivieren und dem Imperium 2 weitere Siegpunkte zu beschern. Da diese göttliche Macht nur einmal pro Runde aktiviert werden kann, wird der zweite gewürfelte Blitz dazu verwendet, 1 der 2 Schilde zu brechen. Somit hat der Spieler

DRUIDEN UND GÖTTLICHE MÄCHTE

Die Druiden von Azuhl waren die ersten, die nach dem Fluch erkannten, dass die Bevölkerung der Inseln nur eine Chance auf ein Überleben haben würde, wenn sich die Überlebenden gegen die gebrochenen Überreste des Imperiums verbünden würden. Doch dies allein würde nicht ausreichen, sich gleichzeitig den Horden des Chaos entgegenzustellen - die Alten Götter müssen erweckt werden!



Zu Beginn jedes Kapitels wird einer der Druidenkarten, die zu Beginn des Spiels um das Spielfeld herum verdeckt ausgelegt wurden, aufgedeckt. Damit wird seine göttliche Macht für alle Spieler im Kampf verfügbar. Wenn du einen Blitz im Kampf würfelst, kannst du diesen entweder benutzen, um ein Schild des Gegners zu brechen oder aber die göttliche Macht einer der aufgedeckten Druiden zu aktivieren **(1)**. Wenn du mehrere Blitze gewürfelt hast und bereits mehrere Druiden aufgedeckt wurden,



kannst du auch verschiedene göttliche Mächte gleichzeitig aktivieren. Göttliche Mächte von Druiden können nicht außerhalb des Kampfes aktiviert werden.

Horden, Skelette und Legionen haben ihre eigenen individuellen göttlichen Mächte. Diese findest Du auf ihren Karten **(2)** oder im Falle der Skelette auf dem Spielfeld. Sie repräsentieren das magische Arsenal Drakoreas und die urzeitliche und zerstörerische Kraft des Chaos. Wann immer eine Legion, ein Skelett oder eine Horde einen Blitz würfelt, werden sie immer zuerst ihre göttliche Macht aktivieren.

Wenn die göttliche Macht einer Legion oder Horde anzeigt, dass sie nur einmal pro Runde (Once per Round) benutzt werden kann, werden etwaige weitere gewürfelte Blitze dazu verwendet, die Schilde des Gegners zu brechen.

Chaos und das Imperium können niemals göttliche Mächte einsetzen, die auf Druiden angezeigt werden.

KAMPFFÄHIGKEITEN (Combat Abilities)

Die meisten Horden und Legionen haben individuelle Kampffähigkeiten die den Kampf beeinflussen. Diese Kampffähigkeiten **(3)** findet ihr auf ihren Karten. Regeln, die mit dem Schlagwort **IMMER** (Always) versehen sind, überschreiben Regeln, die **NIEMALS** (Never) oder **NICHT** (Cannot) besagen.



KLASSEN VON EINHEITEN (Unit Types)



Alle Spielereinheiten die auf den Fraktionstafeln mit ihren Kosten (1) abgebildet werden, verfügen zusätzlich über eine Klasse (2) – Krieger (Warrior), Bogenschütze (Archer) oder Reiter (Rider). Diese Bezeichnungen haben selbst keinen Effekt, werden aber von vielen Karten und Effekten benutzt.

BASIS- UND ELITEINHEITEN (Basic & Elite Units)

Jede Spielereinheit ist entweder eine Basiseinheit oder aber eine Eliteeinheit. Auch diese Zugehörigkeit findet ihr auf den Fraktionstafeln (3). Eine Karte, die sich generell auf "Einheiten" bezieht, kann sowohl Basis- als auch Eliteeinheiten betreffen. Es gibt jedoch Karten und Effekte, die sich gezielt auf eine dieser beiden Arten beziehen. Wenn eine Karte zum Beispiel sagt „Platziere 1 Basiseinheit“, muss eine Basiseinheit einer beliebigen Klasse (Basis Krieger, Basis Bogenschütze, Basis Reiter) verwendet werden).

LEGIONEN, HORDEN UND BEDROHUNG (Legions, Horde & Threat)

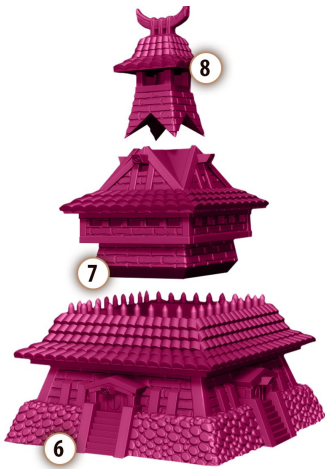
Imperiale Legionen (4) sind gut ausgerüstet, hartgesotten und bereit für den Imperator ihr Leben zu geben. Chaos Horden (5) bestehen aus Scharen von Dämonen, Geistern und Untoten.

Die Stärke dieser Armeen wird durch ihren Bedrohungswert (Threat) dargestellt. Dieser wird sich jedes Kapitel steigern oder wenn die Legionen und Horden nicht besiegt werden. Er kann meist nur durch einen Kampf reduziert werden. Wenn Du einer Legion oder Horde Schaden zufügst, dann wandert der Bedrohungsmarker an der Seite der Karte (symbolisiert durch die Klammer) eine Zeile nach unten für jeden Schädel (=Schaden), die sie erleidet.



Garnisonen und Skelette (Garrisons & Skeletons)

Garnisonen (6) stellen die befestigten Stellungen des Imperiums dar – Wachtürme und Festungen, errichtet um die Bevölkerung von Azuhl unter dem eisernen Stiefel des Imperiums zu halten. Im Spiel können sich **auf einem Hexfeld maximal drei Garnisonen gleichzeitig** befinden. Um dies anzuzeigen wird zuerst die größte der Garnison Miniaturen auf das Hex platziert und im weiteren Verlauf dann



durch die nächsten Teile der Miniatur (**7 & 8**) aufgestockt. Der Satz: "Errichte drei Garnisonen auf einem Hexfeld" bedeutet dann, dass die gesamte dreiteilige Miniatur aufgebaut werden muss.

Skelettfiguren (**9**) stellen die Fußsoldaten der Kräfte des Chaos dar, sie sind die Vorboten der Horden und sickern über die Eiswüsten nach Azuhl ein. **Es können sich maximal 2 Skelette gleichzeitig in einem Hex aufhalten. Sollte es dazu kommen, dass ein 3. Skelett auf dieses Hex gestellt wird, dann werden diese 3 Skelette sofort in die Reserve zurückgelegt und durch eine neue Horde ersetzt** (deren Bedrohung sich nach dem letzten Kapitel richtet).

Sollte ein Kampf in einem Hexfeld mit Garnisonen und Legionen befinden, dann müssen sich die Spieler immer zuerst den Garnisonen in einem separaten (vorherigen) Kampf stellen. Gleiches gilt für ein Hex mit Skeletten und Horden – auch hier müssen zunächst die Skelette in einem separaten Kampf besiegt werden. Wichtig: auch dieser Kampf besteht sowohl aus einer Fernkampfrunde, als auch den anschließenden Nahkampfrunden.

Legionen, Horden, Skelette und Garnisonen sind Einheiten.

GELÄNDEARTEN (Terrain Types)

Ein Kampf auf einem Hexfeld wird immer durch das dort vorhandene Gelände beeinflusst. Am unteren Rand des Hexfelds findet ihr zur Bestimmung seiner Art eines der folgenden Symbole. Das Gelände hat dadurch Einfluss auf den Kampf. Die folgenden Effekte gelten für die komplette Dauer eines Kampfes:



Ödland (Badlands)

Diese flachen und verwaisten Ebenen geben der Kavallerie einen Vorteil: **Reiter** können ihre Würfel auf einem Ödland Hexfeld auch in der **Fernkampfrunde** einbringen.



Gebirge (Highlands)

Die bergige Umgebung macht es für Fernkämpfer schwieriger. In einem Fernkampf im Gebirge werden **Fernkampfwürfel beider Seiten auf 1 Würfel reduziert**, egal wie viele Fernkampfeinheiten teilnehmen. Die Spieler können frei entscheiden, welchen ihrer verfügbaren Würfel sie würfeln, Chaos und das Imperium bevorzugen Würfel in dieser Reihenfolge: Schwarz, Violett, Rot, Blau, Gelb, Weiss.



Sümpfe (Marshes)

Der sumpfige Untergrund verhindert schnelle Manöver – **rote Würfel verwandeln sich** im Sumpf sowohl in der Fernkampf- als auch der Nahkampfrunde für alle beteiligten Seiten **in weisse** Würfel.



Wälder (Woods)

Das unübersichtliche Gelände eignet sich hervorragend für Hinterhalte. Im Wald können beide Seiten im Fernkampf bis zu **2 Würfel erneut würfeln**(reroll) (allerdings geschieht dies gleichzeitig, man kann dadurch nicht 1 Würfel zweimal wiederholen). Das Imperium und das Chaos würfeln nur jene mit Leerseiten erneut.



Eiswüsten (Ice Waste)

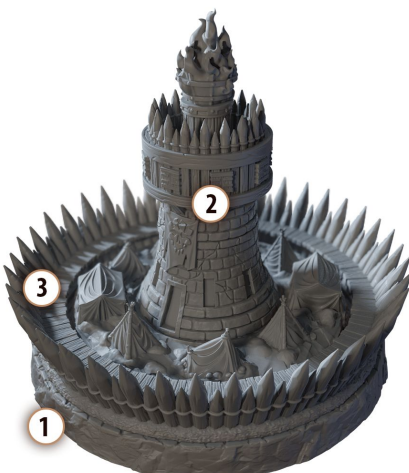
Die Meere sind nach dem Fluch gefroren und bilden eine einzige Ebene aus Eis. Sie haben keine Auswirkung auf den Kampf.



Verderbnis (Curse)

Die Verwüstungen durch die Horden des Chaos hinterlassen eine verfluchte Einöde in der selbst die Alten Götter machtlos sind. Ein Hexfeld mit einem Verderbnismarker ist daher **eine eigene Art von Gelände und überschreibt den vorherigen Geländetyp**. Einzig und allein **Chaos kann** im Kampf **Blitze nutzen** um Göttliche Mächte zu aktivieren oder Schilde zu brechen. Für Spieler und das Imperium werden alle gewürfelten **Blitze unbrauchbar** und können nicht dazu benutzt werden, göttliche Mächte zu aktivieren oder Fähigkeiten und Gegenstände zu nutzen.

Wälle und Türme (Walls and Towers)



Nachdem du eine Zuflucht **(1)** gebaut hast, kannst du diese später in der nächsten Bauphase für jeweils 1 Beute mit einem Turm und für 1 weitere Beute mit einem Wall verstärken. Jede Zuflucht kann dabei maximal einen Turm **(2)** und Wall **(3)** besitzen. Diese bilden die Verteidigungsanlagen der Zuflucht.

Wenn deine Zuflucht von der Karte entfernt werden muss, werden auch der auf ihr befindliche Turm und Wall zurück in die Reserve gelegt.

Wälle und Türme sind keine Einheiten und können im Kampf keinen Schaden nehmen. Um sie im Kampf zu deinem Vorteil einzusetzen, müssen sich Spielereinheiten im selben Hexfeld befinden:

- Türme geben dir in der Fernkampf- UND der Nahkampfrunde 1 weissen Würfel, solange Spielereinheiten in dem Hexfeld vorhanden sind.

- Wälle geben dir in der Nahkampfrunde 1 blauen Würfel, solange sich Spielereinheiten in dem Hexfeld befinden.

Die Friedhöfe (Graveyards)

Wenn Spielereinheiten vom Chaos oder dem Imperium zerstört (Destroyed, nicht zu verwechseln mit Removed) werden, platzierst du diese im Friedhof. Entsprechend deiner Gegner im Kampf werden zerstörte Spielereinheiten im Imperialen Friedhof platziert, wenn du gegen eine Garnison oder Legion kämpfst oder aber im Chaos Friedhof, wenn du Verluste gegen Skelette oder Horden erleidest.

Befindet sich eine Einheit im Friedhof dann sind sie für die Spieler bis zum Ende der Auswertungsrunde nicht mehr verfügbar– erst danach werden diese Einheiten zurück in die Reserve gelangen. Nur Effekte und Fähigkeiten, die sich gezielt auf den Friedhof beziehen, können mit Einheiten im Friedhof interagieren.

Skelette die vom Imperium zerstört wurden, werden ebenfalls in den Imperialen Friedhof platziert. Garnisonen, die vom Chaos zerstört wurden, werden in den Chaos Friedhof platziert. **Legionen und Horden werden nach ihrer Zerstörung nicht in den Friedhof gestellt.** Manche Effekte entfernen (Remove) Einheiten von dem Spielfeld– ein Entfernen ist keine Zerstörung: entfernte Einheiten gelangen sofort zurück in die Reserve.

Die Nemesis

Eure Feinde im Spiel sind das Imperium und Chaos – sie werden auch Nemesis genannt. Diese beiden **Fraktionen** werden nach den Regeln des Spiels von den Spielern gesteuert.

Chaos und das Imperium sind nicht nur eure Feinde – sie sind auch untereinander verfeindet! Wenn sich Einheiten beider Seiten in einem Hex treffen, beginnen sie einen Kampf miteinander.



Auf der Karte wird das Imperium durch seine Legionen (1) und seine Garnisonen (2) repräsentiert. Das Chaos taucht in Gestalt von Horden (3) Skeletten (4) und Verderbnismarkern (5) auf.

Das Imperium und Chaos sammeln wie ihr Siegpunkte, um das Spiel zu gewinnen, in dem sie euch (oder sich gegenseitig) im

Kampf besiegen und durch Garnisonen und Verderbnismarker Hexfelder kontrollieren: Das Imperium erhält Siegpunkte für Legionen, besiegte Gegner und Hexfelder mit Garnisonen. Chaos erhält Siegpunkte für Verderbnismarker auf der Karte, Horden und besiegte Gegner.

Bedrohung (Threat)



Die Bedrohung bzw. der Bedrohungswert (Threat) zeigt an, wie stark eine Horde oder Legion ist und gleichzeitig, wieviel Schaden sie nehmen kann. Die jeweilige Figur repräsentiert eine ganze Armee der jeweiligen Fraktion. Der höchste Bedrohungswert, den eine Horde oder Legion in der Regel erreichen kann, ist 7.

Um die Bedrohung einer einzelnen Horde oder Legion anzuzeigen und Buch über diese zu führen, verfügt jede dieser Streitmächte über eine eigene Karte. Auf dieser Karte befindet sich eine Tabelle mit einer Spalte für jeden Bedrohungswert (1). Diese zeigt an, welche Würfel die Horde oder Legion in der Nahkampfrunde (2) und in der Fernkampfrunde verwendet (3).

Wenn eine Legion oder eine Horde die Karte betritt, legt die zuletzt aufgedeckte und ausgelöste Ereigniskarte die Bedrohung fest. Dieser Bedrohungswert steht immer am unteren linken Rand der Ereigniskarte.

Benutzt den Bedrohungsmarker (Threat Tracker), den schwarzen kleinen Clip **(4)**, um die aktuelle Bedrohung einer Horde oder Legion an der Seite ihrer Karte anzuzeigen. Steckt den Clip dazu direkt an die Karte.

Wenn ihr gegen Legionen und Horden kämpft, ist euer Ziel die Bedrohung auf 0 zu reduzieren, um sie zu zerstören. Jeder Schädel der nicht geblockt werden kann, verringert die Bedrohung um 1.

Bewegt den Bedrohungsmarker am Rand der Karte ab- oder aufwärts, wann immer sich die Bedrohung einer Horde oder Legion ändert.

Sollte ein Effekt dazu führen, dass die Bedrohung über das Maximum hinausgehen würde, erhält das Chaos oder das Imperium jedesmal stattdessen 1 Siegpunkt.

Das Imperium (The Empire)

Das Imperium ist aufgrund der zahlreichen Berichte über Aufstände und Unruhen in Azuhl alarmiert ! Es wird seine verbliebene Kräfte dazu einsetzen, diese Rebellion niederzuschlagen, ehe man sich den Invasoren aus dem Osten zuwendet! Sobald die imperialen Spione eure Zufluchten ausgemacht haben, wird das Imperium versuchen, euren Aufstand mit seiner überlegenen Kriegsmaschinerie niederzuwerfen!

Garnisonen (Garrisons)

Das Imperium hatte Jahrhunderte Zeit, die Inseln von Azuhl zu befestigen. Die Miniaturen im Spiel repräsentieren diese Wehranlagen. Sie zählen spieltechnisch als Einheit und lösen dementsprechend einen Kampf aus. Dabei ist zu beachten das jede Garnison in einem Hex, auch wenn die Miniaturen aufeinander gesteckt werden, als einzelne Einheit zählt. Zur besseren Übersicht werden Garnisonen übereinander gesteckt. Ihr könnt dies als eine Art "aufleveln" ansehen. Spieltechnisch handelt es sich dennoch um drei einzelne Garnisonen, die alle einzelne Einheiten darstellen und nur einen Schaden nehmen können.

Sobald Spielereinheiten (nicht Helden) oder Einheiten des Chaos (Horden oder Skelette) ein Hexfeld mit einer oder mehreren Garnisonen betreten, findet ein Kampf statt. Findet ein Kampf in einem Hexfeld mit Garnisonen und Legionen statt, dann müssen immer zuerst die Garnisonen in einem separaten Kampf besiegt werden, ehe die überbleibenden Einheiten gegen die Legion antreten.

Ein einzelnes Hexfeld kann gleichzeitig maximal drei Garnisonen beinhalten. Dies wird verdeutlicht, indem man die einzelnen Garnisonen zu einem kleinen Turm zusammensteckt: Der größte Teil der Miniatur (Level 1) wird dabei immer zuerst auf einem Hex platziert. Wird eine weitere Garnison in dasselbe Hex platziert, wird nun der Mittelteil (Level 2) aufgesetzt und danach die Spitze (Level 3).

Jedes Stockwerk, oder jeder Level, erhöht dabei die Kampfkraft der Garnison und jedes Level benötigt einen Schädel, um es zu zerstören. Ihr findet die Anzahl der Würfel für die Fernkampfrunde und die Nahkampfrunde in der folgenden Tabelle und auch noch einmal auf dem Spielbrett auf beiden Seiten. Denkt daran, dass die Fernkampfwürfel nur in der Fernkampfrunde benutzt werden – diese werden nicht zu den Würfeln der Nahkampfrunde addiert.

Wenn du eine Garnison zerstörst, erhältst du sofort einen Siegpunkt – unabhängig davon, ob alle Garnisonen im Kampf zerstört wurden. Wenn Chaos eine Garnison zerstört, wird diese in den Chaos Friedhof (Chaos Graveyard) platziert.

Solltest du aufgefordert werden eine Garnison zu platzieren – die Reserve jedoch leer ist, da sich alle Garnisonen bereits auf der Karte befinden, dann erhält das Imperium für jede nicht platzierbare Garnison einen Siegpunkt. Wenn du eine Garnison auf ein Hex platzieren musst, auf dem sich bereits 3 Garnisonen befinden, dann erhält das Imperium hierfür auch jeweils 1 Siegpunkt für jede Garnison, die nicht platziert werden konnte.

LEGIONEN (Legions)

Wenn du aufgefordert wirst, eine Imperiale Legion zu platzieren, dann ziehst du dazu die oberste Karte des Legionen Decks und platzierst die passende Figur in die Hauptstadt.. Stelle mit Hilfe des Bedrohungsmarkers die Bedrohung der Legion ein. Der Effekt, der die Legion ins Spiel gerufen hat, wird dir entweder den Bedrohungswert mitteilen, oder du kannst Dich nach dem Bedrohungswert der letzten Ereigniskarte richten – diesen findest du immer am linken unteren Rand der Ereigniskarte.

Nun führst du den unmittelbaren Effekt (Immediate) aus, der sich auf jeder Legionskarte findet – dies hat meist einen negativen Effekt für die Spieler. Platziere die Karte nun neben das Spielfeld.

Wenn eine Legion zerstört wird, dann löse den Effekt am unteren Rand der Karte aus und entferne danach die Legion und ihre Karte aus dem Spiel. Wenn du einen Effekt auslöst, der eine Legion außerhalb eines Kampfes (z.B. durch einen Gegenstand oder ein Abenteuer) zerstört, dann erhältst du dennoch etwaige Siegpunkte.

ZIELE (Targets)

Jede Legion die aus der Hauptstadt ausgesandt wird, verfolgt einen klaren Auftrag – ihr Ziel (Target). Dieses Ziel wird immer auf einem Hexfeld auf der Karte platziert und die Legion wird versuchen, es schnellstmöglichst zu erreichen.

Dabei verfügt jede Legion über ihr eigenes Ziel (ein Token mit dem Bild der Legion). Sobald der unmittelbare Effekt einer Legion ausgeführt wird, werdet ihr als Spieler gleichzeitig dazu aufgefordert werden, das Ziel der Legion zu platzieren. Sucht dazu eine Spielerfraktion aus, die noch über kein Ziel verfügt und platziert es auf der Zuflucht dieser Fraktion, bei der sich die wenigsten Einheiten befinden (Wälle und Türme zählen nicht als Einheiten).

Einer Spielerfraktion kann immer nur ein Ziel zugeordnet sein.

Sollte jeder Spielerfraktion bereits ein Ziel zugewiesen worden sein (oder sollte es keine Zuflucht(en) mehr geben), dann platziert ihr das Ziel auf die Hauptstadt. Ziele, die sich auf der Hauptstadt befinden, bleiben dort für den Rest des Spiels oder bis die zugehörige Legion zerstört wurde. Eine Legion, die ihr Ziel auf der Hauptstadt erreicht hat, kann aktiviert werden, bewegt sich dann jedoch nicht mehr.

Sollte die Legion im Spiel das Hexfeld mit dem Ziel erreichen, wird sie versuchen die dortige Zuflucht zu vernichten, indem sie dort vorhandene Spielereinheiten im Kampf besiegt. Wenn die Legion die Verteidiger besiegen kann oder sie auf eine nicht verteidigte Zuflucht ohne Spielereinheiten trifft, wird die Zuflucht (inklusive etwaiger Wälle und Türme) sofort von der Karte genommen und zurück auf die Fraktionstafel platziert.

ZIELE NEU VERGEBEN (Retarget)

Sollte es dazu kommen, dass die Zuflucht, der ein Ziel zugewiesen ist, von der Karte entfernt wird, wird die entsprechende Legion weiterhin versuchen, den Aufstand derselben Fraktion niederzuwerfen.

Gibt es noch weitere Zufluchten derselben Fraktion, platziere das Ziel auf der Zuflucht, die zu diesem Zeitpunkt von den wenigsten Einheiten verteidigt wird. Sollte die Fraktion keine weitere Zuflucht mehr im Spiel haben, dann platziere das Ziel auf der Hauptstadt. Die Legion wird versuchen dorthin zurückzukehren und dort bleiben, um Garnisonen und Siegpunkte zu generieren.

DIE HAUPTSTADT (The Capital)

Die Imperiale Hauptstadt in der Mitte der Karte ist wohl die letzte große Bastion des Imperiums, vielleicht sogar die letzte bewohnbare Stadt auf dem Planeten. Es handelt sich um ein spezielles

Hexfeld, das zu Spielbeginn immer in der Mitte des Spielfelds platziert wird. Die Hauptstadt hat, im Gegensatz zu allen anderen Hexfeldern, kein eigenes Gelände (Terrain) und somit keinen Gelände (Terrain) Effekt im Kampf – ähnlich wie eine Eiswüste.

Wie jedes andere Hexfeld können auf der Hauptstadt maximal 3 Garnisonen platziert werden. Im Gegensatz zu allen anderen Hexfeldern, **erhält das Imperium aber keinen Siegpunkt, wenn eine vierte Garnison hier platziert werden würde**. Stattdessen wird diese auf 1 leeres (keine Einheiten oder kein Verderbnismarker) Hexfeld ohne X platziert. Sollte es kein solches Hex mehr geben, dann werbe jede beliebige andere Garnison auf der Karte um 1 Level auf. Erst wenn auch dies nicht mehr möglich sein sollte, erhält das Imperium Siegpunkte für nicht platzierbare Garnisonen.

Sollten sich jemals Spielereinheiten oder Einheiten des Chaos auf der Hauptstadt befinden und **keine Garnisonen oder Legion**, platziere sofort 1 Legion auf der Hauptstadt zu deren Verteidigung. Dies löst sofort einen Kampf aus. Sollten sich danach weiterhin dem Imperium feindlich gesonnene Einheiten auf der Hauptstadt befinden, wird dieser Effekt so lange wiederholt, bis entweder der Stapel der Legionenkarten erschöpft ist oder jegliche Feinde aus Norngaard (dem Namen der Hauptstadt) vertrieben sind!

CHAOS

Die Kräfte der Dunkelheit nähern sich unaufhaltsam aus den Eiswüsten im Osten, während sie bereits ihre Tentakel heimtückisch nach den Inseln von Azuhl ausstrecken. Horden von Untoten, Monstern und Kultisten, gefolgt von wandelnden Skeletten, hinterlassen eine verfluchte Ödnis.

Skelette (Skeletons)

Die Skelettfiguren repräsentieren die Vorboten der Apokalypse - Monster, Untote und Geister. Wann immer Spielereinheiten oder Imperiale Einheiten in einem Hexfeld auf ein Skelett treffen, muss ein Kampf begonnen werden.

Skelette verfügen über keine Würfel in der Fernkampfrunde, tragen pro Figur aber 1 roten Würfel im Nahkampf bei. Würfeln sie einen Blitz, dann lassen sie, nachdem Schaden verteilt wurde, 1 neues Skelett im selben Hexfeld entstehen. Dies kann zu einem längeren Kampf führen, bricht den aktuellen Kampf allerdings nicht ab, sondern führt zu einer weiteren Nahkampfrunde. Dies kann ebenso dazu führen, dass sie 1 Horde produzieren, wenn sich 3 Skelette gleichzeitig in einem Hex befinden.

Sollte es zu einem Kampf mit Skeletten und Horden im selben Hex kommen, dann muss zunächst den Skeletten in einem separaten Kampf begegnet werden, bevor man sich der Horde stellen kann.

Wenn die Spieler 1 Skelett zerstören, erhalten sie sofort 1 Siegpunkt und das Skelett kehrt in die Reserve zurück. Wenn das Imperium 1 Skelett zerstört, wird dieses im Imperialen Friedhof platziert.

SKELETTE VERWANDELN SICH IN HORDEN

Sollte es dazu kommen, dass sich zu einem Zeitpunkt 3 Skelette in demselben Hex befinden, werden diese sofort in die Reserve zurückgelegt und 1 neue Horde in dieses Hexfeld platziert.

Sollte es dazu kommen, dass du aufgefordert wirst, ein Skelett auf der Karte zu platzieren, aber es befinden sich bereits alle Skelette im Spiel und auch die Reserve ist leer, dann wähle ein beliebiges Hexfeld, auf dem sich 1-2 Skelette befinden, befördere diese zurück in die Reserve und platziere stattdessen 1 neue Horde auf dem ausgewählten Hexfeld.

SKELETTE BEWEGEN (Move Skeletons)

Wenn ein Effekt dich dazu auffordert Skelette zu bewegen, dann folge dazu den Regeln für die Aktivierung einer Horde (siehe Seite 55), hinterlasse allerdings keinen Verderbnismarker. Bewege zunächst alle Skelette. Erst, wenn sich alle Skelette bewegt haben, werden etwaige Kämpfe in beliebiger Reihenfolge ausgeführt.

HORDEN (Hordes)

Wenn eine Chaos Horde platziert wird, ziehst du dazu die oberste Karte des Horden Stapels. Stelle die passende Figur auf das entsprechende Hexfeld, stelle ihre Bedrohung (Threat) mithilfe des Bedrohungsmarkers (Threat Tracker) (die kleine schwarze Klammer) an der Seite der Karte ein und löse danach ihren unmittelbaren Effekt (Immediate) aus. Sollte dies dazu führen, dass eine weitere Horde platziert werden muss, löse zunächst den Unmittelbaren Effekt der ersten Horde komplett auf. Platziere anschließend die Karte der Horde auf dem Spielbrett in der Reihenfolge ihrer Initiative zu den anderen Hordenkarten.

Wenn eine Horde zerstört wird, führe den Effekt aus, den du am unteren Rand der Karte findest. Anschließend wird die Horde samt ihrer Figur aus dem Spiel entfernt. Wenn du einen Effekt auslöst, der eine Horde außerhalb eines Kampfes (z.B. durch einen Gegenstand oder ein Abenteuer) zerstört, dann erhältst du dennoch etwaige Siegpunkte.

VERDERBNISMARKER (Curses)

Die Verderbnismarker repräsentieren die Verseuchung des Landes, durch das eine Horde gezogen ist – dieses Stück der Welt ist für immer durch die Fäulnis des Chaos für die Sterblichen verloren – nur die Mutigsten wagen sich in diese Gebiete.

Verderbnismarker werden meist **von Horden in das Hex platziert, in dem sie sich befinden, ehe sie sich wegbewegen** – sie hinterlassen das Hexfeld verseucht. Wann immer ein Verderbnismarker von einer Horde oder einem Effekt auf einem Hex platziert wird, werden alle **dort befindlichen Garnisonen** sofort **zerstört** (und im Chaos Friedhof platziert). Auch Zufluchten inklusive etwaiger Türme und Wälle werden durch einen Verderbnismarker sofort vernichtet und kommen zurück in die Reserve des jeweiligen Spielers.

Auf einem Hexfeld mit einem Verderbnismarker kann keine Zuflucht mehr errichtet werden. Sollte das Hex zudem bis zu diesem Zeitpunkt unerforscht (verdeckt) gewesen sein, dann kann ein Held dort auch nicht mehr die Erforschen Aktion ausführen.

Ein Hexfeld mit einem Verderbnismarker verliert automatisch sein Gelände– der Verderbnismarker ersetzt es durch sein eigenes Gelände. Sollte sich an den Seiten des Hexfeldes unpassierbares Geländebefunden haben, bleibt dieses jedoch bestehen. Auch ein erforschter Seeturm bietet weiterhin seine Vorteile.

Jedes Hexfeld mit einem Verderbnismarker gilt als erforscht – auch wenn es noch verdeckt ist. Ein Spieler kann Spielereinheiten auf ein solches Hex kommandieren.

Sollte es zu einem Kampf auf einem Hexfeld mit einem Verderbnismarker kommen, dann kann nur das Chaos einen gewürfelten Blitz verwenden. Die Spieler und das Imperium können mit einem Blitz weder göttliche Mächte oder Fähigkeiten und Gegenstände aktivieren, noch können sie einen eigenen Blitz dazu verwenden, einen Schild des Gegners zu brechen.

VERDERBNISMARKER ENTFERNEN (Remove Curses)

Wenn ein Effekt es dir erlaubt (zum Beispiel durch einen Gegenstand oder ein Abenteuer) einen Verderbnismarker von der Karte zu entfernen, erhält das Hex alle seine vorherigen Eigenschaften zurück und kann, sollte es unerforscht gewesen sein, wieder erforscht werden. Dadurch kann im späteren Spielverlauf dort eine Zuflucht errichtet werden.

Sollte es dazu kommen, dass Spielereinheiten sich auf einem unerforschten Hexfeld mit einem Verderbnismarker befinden, welcher wieder entfernt wird, so bleiben die Spielereinheiten dort. Sie können normal kommandiert werden. Solltest du ein solches Hexfeld erforschen, während sich deine Einheiten darauf befinden, gilt es nicht als leer (du platzierst also keine neuen Skelette oder Garnisonen) – Spielereinheiten können allerdings auch niemals von dort verstärkt werden.

NEMESIS EINHEITEN PLATZIEREN (Placing Nemesis Units)

Durch Ereigniskarten und andere Effekte wird es dazu kommen, dass Horden, Legionen, Garnisonen oder Skelette auf der Karte platziert (placed) werden. Oftmals wird dabei angegeben, wohin genau eine entsprechende Einheit zu platzieren ist. Viele Effekte geben den Spielern einen Entscheidungsspielraum.

Solltest du den Anforderungen des Effekts nicht nachkommen können, oder gibt es kein entsprechendes Hex, platziere die Einheit auf einem leeren Hex (keine Einheiten, kein Verderbnismarker, keine Zuflucht). Falls dies ebenfalls nicht geht, wähle ein Hex, das Einheiten der entsprechenden Fraktion beinhaltet. Sollte es dennoch nicht möglich sein, die Horde, Legion, Skelett oder Garnison zu platzieren, erhält Chaos oder das Imperium stattdessen 1 Siegpunkt.

Platziere 1 Garnison auf einem leeren Hex ohne X (Place 1 Garrison on an Empty Hex with no X)

Nimm eine Level 1 Garnison (die größte Garnisons Miniatur) aus der Reserve und platziere sie auf einem leeren Hex ohne X (ein Leeres Hex enthält keine Zufluchten, keinen Verderbnismarker oder Einheiten). Das Hex kann dabei erforscht oder unerforscht sein.

Wenn es kein leeres Hex mehr gibt, oder ihr bereits alle Level 1 Garnisonen auf der Karte verteilt habt, platziere eine Level 2 oder Level 3 Garnison auf einem Hex, das bereits eine Garnison oder Legion enthält. Es können bis zu 3 Garnisonen in einem Hex platziert werden, indem ihr die einzelnen Level aufeinander steckt.

Solltet ihr keine Garnison platzieren oder verstärken können (weil es keine Garnisonen mehr in der Reserve gibt oder sich bereits 3 Garnisonen in dem Hex befinden), erhält das Imperium 1 Siegpunkt.

Garnisonen: Beispiel



Rigga wurde gerade von Ronja erforscht. Der Effekt auf dem Hex sagt: „Falls leer, platziere 1 Garnison hierher; falls nicht verstärke hier. | Platziere 1 Garnison auf einem leeren Hex ohne X“ (1).

Auf Rigga stand bereits vor der Erforschung eine Level 1 Garnison – also ist das Hex nicht leer und die vorhandene Fraktion wird nun verstärkt, bekommt also eine weitere Garnison (2). Es gibt

auf der Karte nur noch ein leeres Hex ohne X, also kann die nächste Garnison wie gefordert nur dort platziert werden (3).

„Platziere 1 Skelett mit anderen Skeletten“ (Place 1 Skeleton with other Skeletons)

Nimm 1 Skelett aus der Reserve und platziere es auf einem Hex, auf dem sich bereits 1 oder 2 Skelette befinden. Falls es dazu kommt, dass sich in einem Hex gleichzeitig 3 Skelette befinden, lege diese zurück in die Reserve und platziere 1 neue Horde in das Hex.

Sollten sich keinerlei Skelette auf dem Spielfeld befinden, zu denen das Skelett gestellt werden kann, stelle es auf jedes beliebige leere Hexfeld.

Sollten sich keine Skelette mehr in der Reserve befinden, suche dir ein Hexfeld aus, auf dem sich 1-2 Skelette befinden. Lege diese zurück in die Reserve und platziere 1 neue Horde in dem ausgewählten Hex.

Solltest du nicht in der Lage sein, ein Skelett aus irgendeinem anderen Grund zu platzieren (zum Beispiel wenn der Hordenstapel bereits leer ist), erhält Chaos für jedes nicht platzierte Skelett 1 Siegpunkt.

Skelett Beispiel



Syndra hat gerade die Grim Fangs erforscht und das Hex sagt: „Falls leer, platziere 1 Skelett hier; falls nicht, verstärke hier. Platziere 2 Skelette zu anderen Skeletten“ (1). Dabei kann sie die 2 Skelette auf verschiedene Hexfelder aufteilen.

Grim Fangs enthält bereits 1 Skelettfigur, also zählt das Hex als nicht mehr leer und Syndra muss verstärken, indem sie 1 weiteres Skelett auf Grim Fangs platziert.

Nun ist es Zeit 2 Skelette zu weiteren Skeletten zu platzieren: Es gibt auf der Karte zu diesem Zeitpunkt nur ein anderes Hex, auf dem sich 1 Skelett befindet, also platziert Syndra das erste Skelett dort (3), um nicht sofort eine Horde in den Grim Fangs zu kreieren.

Sie entscheidet sich nun dazu, das letzte Skelett zu den 2 vorhandenen Skeletten in Grim Fangs zu platzieren. Da sich dort nun 3 Skelette auf einmal befinden, werden diese entfernt, zurück in die Reserve gelegt und 1 neue Horde in Grim Fangs platziert.

„Platziere 1 Legion in die Hauptstadt“ (Place 1 Legion on The Capital)



Ziehe dazu die oberste Karte des Legionenstapels (1). Stelle die passenden Legionsfigur auf das Hauptstadt Hexfeld in der Mitte der Karte (2). Stelle die Bedrohung (Threat) mithilfe des Bedrohungsmarkers (Threat Tracker) ein (sollte es keine Angabe zum Bedrohungswert geben, dann richte dich nach der Bedrohung der letzten aufgedeckten Ereigniskarte) (3). Führe dann den unmittelbaren Effekt (4) der Legionenkarte aus.

Um das Ziel einer Legion zu platzieren entscheide dich für eine Spielerfraktion, die noch über kein Ziel einer Legion verfügt. Platziere danach das Ziel auf einer Zuflucht dieser Fraktion, die von den wenigsten Einheiten verteidigt wird (Wälle und Türme zählen nicht als Einheiten).

Lege die Karte der Legion unter Beachtung ihrer Initiative (6) auf das Spielfeld (7).

Sollte ein Effekt nicht spezifizieren wohin eine Legion platziert wird, platziere sie in die Hauptstadt. Solltest du keine Legion platzieren können (weil zum Beispiel der Legionenstapel leer ist), dann erhält das Imperium 1 Siegpunkt.

Legionen: Beispiel



Die Ereigniskarte „Prolonged Eclipse“ fordert den Startspieler dazu auf 1 Legion mit einer Bedrohung von 4 in die Hauptstadt zu platzieren. Syndra zieht die oberste Karte vom Legionenstapel (1). Es ist der Butcher. Also platziert sie dessen Figur in die Hauptstadt (2) und stellt seine Bedrohung auf Stufe 4 (3).

Der unmittelbare Effekt des Butcher beginnt mit: „Platziere sein Ziel“. Syndra entscheidet sich, selbst gegen ihn kämpfen zu wollen, da sie noch über kein Ziel einer anderen Legion verfügt. Sie platziert das Ziel des Butchers neben der Zuflucht auf ihrem Heimat Hex. Dies ist die einzig richtige Wahl, da sich dort zur Zeit die wenigsten bzw. keinerlei Einheiten befinden (Wälle und Türme zählen nicht als Einheiten).

Der unmittelbare Effekt besagt: „Jeder Spieler verliert die Hälfte seiner Beute (abgerundet).“ Yanny hat 7 Beute, und verliert dadurch 3 Beute. Syndra hat nur noch 1 Beute und verliert aus diesem Grund keine Beute. Nachdem die Spieler den unmittelbaren Effekt ausgeführt haben, platzieren sie seine Karte neben dem Spielfeld (7).

„Platziere 1 Horde“ (Place 1 Horde)

Ziehe dazu die oberste Karte des Hordenstapels (1). Stelle die passenden Hordenfigur auf ein leeres Hex (2) (denke daran, ein Hex mit einem Verderbnismarker ist nicht leer). Gibt es kein leeres Hex, platziere die Horde stattdessen auf einem Hex mit einem Skelett oder einem Verderbnismarker.



Stelle die Bedrohung (Threat) mithilfe des Bedrohungsmarkers (Threat Tracker) ein. Führe dann den unmittelbaren Effekt (4) aus. Lege die Karte der Horde danach auf das Spielfeld (7).

Sollte für die Platzierung eine spezielle Region (z.B. „Fog Grave“) angegeben worden sein, so wähle ein passendes Hexfeld aus allen Hexfeldern dieser Region aus. Solltest du keine Horde platzieren können (weil z.B der Hordenstapel leer ist), dann erhält das Chaos 1 Siegpunkt.

Horden Beispiel



Die Ereigniskarte „Three Bloody Comets“ fordert den Startspieler dazu auf 1 Horde (mit einer Bedrohung von 4) in der „Fog Grave“ Region zu platzieren. Dabei darf sie nicht an ein Heimat Hexfeld angrenzen. Kha'al zieht die oberste Karte vom Hordenstapel (1). Es ist der Counter of Omens, also wird seine Figur auf einem leeren Hex in der „Fog Grave“ Region platziert (2) und sein Bedrohungswert auf 4 eingestellt (3). Der unmittelbare Effekt (4) der Horde besagt: „Platziere 2 Skelette auf seinem Hex.“ Also werden 2 Skelettfiguren auf das Hexfeld

mit dem „Counter of Omens“ platziert (5). Nachdem die Spieler den unmittelbaren Effekt (4) ausgeführt haben, platzieren sie seine Karte neben dem Spielfeld (7).

AKTIVIERE EINE LEGION (Activate a Legion)

Folge diesen Schritten für jede Aktivierung:

1. Platziere 1 Garnison auf das Hex

Sollte dies nicht möglich sein, da sich keine passenden Garnisonen mehr in der Reserve befinden oder aber das Hex bereits über 3 Garnisonen verfügt (Achtung, die Hauptstadt stellt hier eine Ausnahme da!), erhält das Imperium 1 Siegpunkt.

2. Bewege die Legion 1 Hex näher zu ihrem Ziel

Forme die kürzeste Route von dem Hex auf dem sich die Legion derzeit befindet zu dem Hex, auf dem sich ihr Ziel befindet. Berücksichtige dabei etwaiges unpassierbares Gelände– Legionen können dies nicht überqueren, da sie Einheiten sind. Sollte sich die Legion bereits auf dem Hex mit ihrem Ziel befinden, bewegt sie sich nicht während dieser Aktivierung.

Wenn du die Legion bewegst, folge dieser Priorisierung:

a. In ein Hex mit einer **Zuflucht**. Legionen würden wann immer sie die Möglichkeit haben auf dem Weg zu ihrem Ziel ein Hex mit einer Zuflucht angreifen. Haben sie mehrere Zufluchten auf ihrem Weg zur Auswahl, entscheiden sie sich für die weniger verteidigte Zuflucht.

b. In ein Hex mit **gegnerischen Einheiten**. Sollte es keine Zuflucht geben, wählen Legionen immer den Weg über ein Hex mit gegnerischen Einheiten – also Spieler- oder Chauseinheiten. Haben sie dabei mehrere Hexfelder zur Auswahl, wählen sie das Hex mit weniger Einheiten oder Bedrohung.

c. Sollte es weder Zufluchten noch gegnerische Einheiten geben, bevorzugen Legionen ein leeres Hex. Ein Hex mit einem Verderbnismarker oder einer Garnison gilt nicht als leer.

d. Sollte keine der oben genannten Optionen bestehen, dann bewegt sich die Legion in jedes Hex, dass sie **näher zu ihrem Ziel** führt.

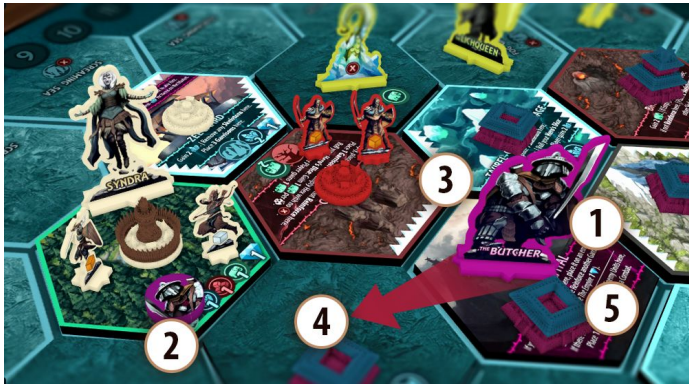
3. Sollten sich in dem Hex, in das sich die Legion begeben hat, gegnerische Einheiten befinden, beginnt ein Kampf. Vergiss dabei nicht etwaige Fähigkeiten zu berücksichtigen, die du auf der Karte der Legion findest.

4. Sollte sich die Legion nach einem Kampf in einem Hex mit einer Zuflucht befinden, wird diese Zuflucht (und ihr Turm/Wall) vom Spielfeld entfernt.

5. Sollte die Legion durch die Bewegung ihr Ziel erreichen und verfügt die Spielerfraktion, der das Ziel zugewiesen wurde noch über weitere Zufluchten auf dem Spielfeld, dann wird das Ziel nun neu

vergeben (Retarget): Platziere es auf der Zuflucht, auf der sich die wenigsten Spielereinheiten zur Verteidigung befinden. Sollte es keine Zufluchten der Spielerfraktion mehr geben, dann platziere das Ziel der Legion auf das Hauptstadt Hexfeld (wo es für den Rest des Spiels oder bis die Legion zerstört wurde, bleiben wird).

Legionen: Beispiel



Der Butcher (1) hat zwei Aktivierungsmarker auf seiner Karte. Er muss sich näher zu seinem Ziel bewegen (2), kann sich jedoch nicht durch Rhun bewegen aufgrund des unpassierbaren Geländes (3). Während seiner ersten Aktivierung bewegt er sich auf das unerforschte Hex (4), auch wenn sich dort keine Einheiten oder keine Zuflucht

befindet, da dies der einzig mögliche Weg ist, um näher an sein Ziel zu gelangen. Der Butcher hinterlässt 1 Garnison (5) bevor er die Hauptstadt verlässt. Der erste Aktivierungsmarker wird von der Karte genommen.



Während seiner zweiten Aktivierung platziert der Butcher als erstes eine Garnison auf dem Hex (6) ehe er sich direkt zu seinem Ziel begibt und dort einen Kampf mit den Druwhn beginnt. Diesen gewinnt er knapp! Die Druwhn Zuflucht und der darauf befindliche Turm und Wall werden vom Spielfeld genommen. Da es keine weitere Druwhn Zuflucht mehr im Spiel gibt, wird sein Ziel nun die Hauptstadt sein. Der Butcher wird dorthin zurückkehren.

AKTIVIERE EINE HORDE (Activate a Horde)

Folge diesen Schritten für jede Aktivierung:

1. Platziere 1 Verderbnismarker auf das Hex

Sollte sich bereits 1 Verderbnismarker auf dem Hex befinden, erhält Chaos stattdessen 1 Siegpunkt.

2. Bewege die Horde 1 Hex, ohne das sie sich weiter von der Hauptstadt entfernt

Zähle die Hexfelder zur Hauptstadt, wenn du dir nicht sicher bist. Die Horde kann denselben Abstand zur Hauptstadt behalten, das bedeutet, sie kann sich in Kreisen um sie bewegen.

Wenn Du die Horde bewegst, folge der gleichen Priorisierung wie für die Legionen.

a. In ein Hex mit einer Zuflucht. Horden würden wann immer sie die Möglichkeit haben ein Hex mit einer Zuflucht angreifen. Haben sie mehrere Zufluchten auf ihrem Weg zur Auswahl, entscheiden sie sich für die von weniger Spielereinheiten verteidigte Zuflucht.

b. In ein Hex mit gegnerischen Einheiten. Sollte es keine Zuflucht geben, wählen Horden immer ein Hex mit gegnerischen Einheiten – also Spielereinheiten oder Imperialen Einheiten. Haben sie dabei mehrere Hexfelder zur Auswahl, wählen sie das Hex mit weniger Einheiten oder Bedrohung.

c. Sollte es weder Zufluchten noch gegnerische Einheiten geben, bevorzugen Horden ein leeres Hex. Ein Hex mit einem Verderbnismarker oder einem Skelett gilt nicht als leer.

d. Sollte keine der oben genannten Optionen bestehen, dann bewegt sich die Horde in ein angrenzendes Hex.

3. Sollten sich in dem Hex, in das sich die Horde begeben hat, gegnerische Einheiten befinden, beginnt ein Kampf. Vergiss dabei nicht etwaige Fähigkeiten zu berücksichtigen, die Du auf der Karte der Horde findest.

4. Sollte sich die Horde nach einem Kampf in einem Hex mit einer Zuflucht befinden, wird diese vom Spielfeld entfernt.

Beispiel Horde



Der Counter of Omens (1) hat einen Aktivierungsmarker auf seiner Karte und wird in der Nemesis Phase aktiviert. Es gibt keine Zufluchten auf einem angrenzenden Hex, allerdings gibt es zwei Hexfelder mit gegnerischen Einheiten, die nicht weiter von der Hauptstadt entfernt sind als das Hex, auf dem

sich der Counter of Omens derzeit befindet.

Da eine Horde immer den schwächeren Gegner bevorzugt, wird er sich für das Hex entscheiden, auf dem sich nur 1 Garnison befindet (2) statt dem Hex mit 2 Garnisonen (3).

Der Counter of Omens platziert, bevor er sich bewegt, 1 Verderbnismarker in das Hexfeld in dem er sich befindet (4). Dann bewegt er sich in das Hex mit der Garnison (2) und beginnt einen Kampf. Dieser wird durch keine Geländeeffekte beeinflusst, da das unerforschte Hex auf dem der Kampf stattfindet, kein entsprechendes Symbol anzeigt.