

Spielaufbau (S.5; Segnungskarten; AZUHL; Titanen;

Arch Nemesis)

- Fraktion(en) aussuchen (S.5)
 - Entsprechende Fraktionstableau's nehmen
 - Einheiten darauf positionieren
- Held auswählen (S.5)
 - 2 Start Fähigkeiten aus Fähigkeiten-Deck offen neben Fraktionstableau auslegen
 - Restliche Fähigkeiten-Karten verdeckt neben Fraktions-Tableau als Vorrat ablegen
 - Gefährten aus AZHUL Karte für den Held offen neben Fraktionstableau auslegen (AZUHL)
 - **Untersee Piraten:** 3 Söldnerkarten ziehen, 1 behalten (**Fraktionstableau**)
- Fraktions-Heimat-Hexfeld bereitlegen (S.5)
- Siegpunktemarker bereitlegen (S.5)
- Optionalen Schwierigkeitsgrad auswählen, wenn gewünscht; Aufbau und Karten variieren dann (S.9)
- Start Ressourcen und Aktionsmarker bereitlegen (S.5)
 - 5x Salz 
 - 5x Beute 
 - 5x Nahrung 
 - 8x Aktionsmarker 
- 3 Haupt-Spielbretter auslegen (S.6)
- Je nach Fraktionsanzahl (2/3/4) aufbauen (S.7)
- Imperiale Hauptstadt aufgedeckt auslegen (S.7); oder wahlweise fortgeschrittene Hauptstadt (**Titanen S.10**)
- Seeturm-Hexfelder verdeckt auslegen (S.7)
- Je 1 Söldner-Marker auf jedes Seeturm-Hexfeld legen (**Titanen S.6**)
- Übrige Hexfelder mischen und entsprechend auslegen (S.7)
- 3 Garnisonen auf Hauptstadt platzieren (S.7)
- Je 1 Garnison auf drei angrenzende Hauptstadtfelder platzieren (S.7)
- Je 1 Skelett und 1 Fluch auf die angegebene Position (S.7)
- Heldenfigur und 1 Zuflucht auf Heimat-Hexfeld setzen (S.7)
- Druidenkarten mischen, 4 Stück offen auf den entsprechenden Feldern auslegen (S.6, Titanen S.5)
- Aether-Marker im Beutel bereitlegen (**Titanen S.5**)
- Alle Siegpunktemarker (Spieler, Legion und Chaos) auf Feld 0 der Siegpunkteleiste platzieren (S.6)
- Item- und Quest-Deck mischen und auslegen (S.6)
- Horden- und Legions-Deck mischen und auslegen (S.8):
 - 2 Fraktionen je 5; 3 je 6 und 4 je 7 Karten
- Legions- und Chauseinheiten und Zielmarker bereitlegen
- Geißel-Marker, Legion+Chaos, in Beuteln bereitlegen (**Titanen S.9**)
- Segnungskarten mischen und verdeckt neben Spielfeld platzieren (**Segnungskarten**)
- Söldnerkarten bereitlegen (**Titanen S.6**)
- Erz-Nemesis und dazugehörige Karten neben Spielfeld platzieren (**Arch S.6**)
- Ereignisdecks mischen und je ein zufälliges, verdecktes, Kapitel I-IV auslegen
- Würfel, restliche Ressourcen, Bedrohungsmarker, Wälle und Türme, Aktivierungsmarker bereitlegen
- Marker für Omenphase auf Kapitelleiste am unteren Ende platzieren (**Arch S.6**)
- Startspieler festlegen
- Kapitelmarker auf Kapitelleiste platzieren

Söldner (Titanen S.6)

- Beim Spielaufbau auf jedes Seeturm Feld 1 Söldnermarker platzieren
- Wird das Feld, erkundet, oder nicht, aus dem Spiel genommen, werden auch die Söldner entfernt
- Marker werden beim Erkunden des Feldes jeweils durch die oberste Karte des Söldnerdecks ersetzt
- Söldner können ab dann auf diesem Feld von jedem Spieler angeheuert werden (Kosten zahlen)
- Söldner können dann an jeden, beliebigen, Spieler weitergegeben werden
- Titanen können Söldner nur für andere Spieler anheuern, nicht für sich selbst
- Söldnerfigur auf ein beliebiges, erkundetes Feld ohne gegnerische Einheiten stellen
- Werden Söldner zerstört, wird die Karte entfernt und die Figur im entsprechenden Friedhof platziert
- Söldner zählen dort als eigene Fraktion
- Wird eine Söldnerkarte aus einem anderen Grund abgeworfen, geht diese mitsamt Figur zurück in die Reserve

Söldner und die Untersee Fraktion (Titanen S.6):

- Wird ein Söldner zerstört, der vom Spieler der Untersee-Piraten kontrolliert wird, wird seine Karte nicht abgeworfen
- Söldner kann in der Bauphase erneut angeheuert werden (Kosten beachten)
- Untersee Piraten ziehen zu Spielbeginn 3 Söldnerkarten, und behalten 1

Unterness (nur Untersee Piraten, Titanen S.14)

- Wird über eine Fähigkeit ins Spiel gebracht
- Am Spielfeld Rand platzieren
- Kann nur über Seeturm Felder erreicht werden
- Zählt als normales Hexfeld, kann auch angegriffen werden
- Wird es durch einen Effekt aus dem Spiel genommen, platziere alle darauf befindlichen Einheiten/Helden auf einer beliebigen, erkundeten und leeren Eiswüste

Auffrischungsphase (S.15)

- Druiden Bedingungen prüfen, wird 1 erfüllt: 1 Aether auf entsprechende Druiden Karte (Limit 7) **(Titanen, S.5)**
- Helden Fähigkeiten und Items wieder aufdecken
- Eingesetzte Aktionspunkte wieder auf Heldenkarte
- Items neu Auslegen
- Quests neu Auslegen – Soforteffekte direkt abhandeln
- Erster Spieler Marker nach Links weitergeben 

Ereignisphase (S.16)

- Bedrohung von Legionen/Horden um 2 erhöhen (+1 SP für jede Bedrohung über dem Maximum [Normal 7])
- Startspieler dreht Ereigniskarte um
 - 1) Effekte von oben nach unten abhandeln (Entscheidungen gemeinsam treffen)
 - 2) Kämpfe ausführen
- 1 Aktivierungsmarker **(2 im letzten Kapitel)** auf jede Legions- und Hordenkarte platzieren **(Nicht Erz-Nemesis)**
- Aktivierungsmarker muss zu einem anderen Zeitpunkt im Spiel platziert werden? Auf Monster mit den wenigsten Aktivierungsmarkern **(Nicht Erz-Nemesis)**

Bauphase (S.17)

- **Wird gemeinsam und gleichzeitig ausgeführt**
- **Achtung: Helden zählen nicht als Einheiten!**
- **Besitzt ein Titan 1+ Bedrohung, zählt er als Held, Einheit und Zuflucht (Titanen S.12)**
- 2 Helden-Fähigkeiten ziehen, 1 behalten, andere als unterste zurück ins Fähigkeiten-Deck
- Maximal 10 Karten Fähigkeiten/Gegenstände
- Einheiten auf Feldern mit Zufluchten platzieren (Max. 5/Feld)
- Zufluchten mit je Max. 1 Wall/Turm ausbauen
- Wenn keine Zuflucht auf Spielfeld: Held auf beliebiges, erkundetes, Einheitenfreies (Spieler und Gegner), Feld setzen und dort Einheiten platzieren (Max. 5/Feld)
- Klingenschiffe können nur auf Hexfeldern mit Held, oder anderem Klingenschiff, gebaut werden, wenn dieses Symbol abgebildet ist:  **(Titanen S.13)**
- Piraten Einheiten können auf jedem Feld mit Klingenschiff gebaut werden **(Titanen S.13)**
- **Handels Aktion** während der **Bauphase** erlaubt
- Ressourcen 3:1 tauschbar **(kostet keine AP)**
- Nur Titanen: 3 Ressourcen gegen 1 Bedrohung, oder 1 Geißel, tauschen (Beliebig oft)

Aktionsphase (S.18)

Allgemeines:

- *Spieler führen Aktionen im Uhrzeigersinn, nacheinander aus, bis niemand mehr AP  besitzt*
- *Jeder Spieler **muss** pro Zug mindestens 1AP  einsetzen*
- *Aktionen kosten normalerweise 1AP  (Fraktion abhängig, Kosten auf Fraktionstableau beachten)*
- *Bewegung/Handel unbegrenzt pro Zug ausführbar (solange der Spieler AP  besitzt), **Zug endet nicht***
- *Alle anderen Aktionen beenden nach Ausführung den aktuellen Zug*
- *Klingenschiffe der Untersee Piraten **(Titanen S.13)**:*
 - *zählen als Zufluchten*
 - *können auf dem Spielfeld bewegt werden*
 - *können nicht ausgebaut werden*

Nicht alle Aktionen sind für alle Fraktionen verfügbar, Fraktionstableau beachten.

Aktionsphase Fortsetzung

Raubzug (OAP, nur Untersee Piraten, Titanen S.14)

- Dieser muss immer vor der ersten Aktion geschehen
- Wird vor dem Raubzug eine andere Aktion ausgeführt, ist dieser nicht mehr durchführbar
- Erlaubt beliebig oft Einheiten und/oder Helden auf angrenzende Hexfelder mit Klingenschiffen zu bewegen
- Figuren können so schnell über das Spielfeld transportiert werden (Klingenschiff Kette)

Bewegen (1AP , unbegrenzt, Zug endet nicht, S.18)

- Helden bewegen sich zu einem angrenzenden Hexfeld, auch über unpassierbares Gelände 
- Helden lösen keine Kämpfe aus (gelten nicht als Einheit)
- Seetürme sind Portale in die Untersee
- Helden/Einheiten auf erkundeten Seetürmen gelten als angrenzend an jedes andere Hexfeld
- Titanen können sich nur auf erkundete Felder bewegen

Handel (1AP, jederzeit, auch in anderen Phasen einsetzbar, unbegrenzt möglich, Zug endet nicht, S.19)

- 1AP  generiert 1 Salz 
- Helden auf selbem Feld können beliebige Anzahl von Ressourcen/Gegenständen (Attribute beachten) tauschen

Kommando (1AP + 1 Nahrung , beendet Zug, S.20)

- Zählt nicht für Titanen
- Hexfeld auswählen, alle angrenzenden Helden und Einheiten (Max. 5) auf das ausgewählte Hexfeld bewegen
- Einheiten nur auf erkundete, Helden auch auf unerkundete Hexfelder
- Eiswüsten und verfluchte Hexfelder gelten als erkundet
- Einheiten können nicht passierbares Gelände  nicht überwinden, Helden schon
- Einheiten/Helden auf erkundeten Seetürmen gelten als angrenzend
- Spielereinheiten können nicht auf Felder mit Einheiten oder Zufluchten eines anderen Spielers gezogen werden
- Befinden sich gegnerische Einheiten auf dem Feld, muss gekämpft werden
- Befinden sich verschiedene Gegner Typen einer Fraktion auf dem Hexfeld, müssen diese jeweils, in einem eigenständigen Kampf, bekämpft werden (niedrigste Initiative zuerst)
- Effekte, welche vor- oder nach dem Kampf ausgelöst werden, können mehrfach erhalten werden
- Spielereinheiten, Helden, Legionen, Horden und Skelette auf einem Seeturm gelten als angrenzend an jedes Hexfeld

Segeln (nur Untersee Piraten, 1AP , beendet Zug nicht, Titanen S.13)

- Klingenschiffe, eins oder mehrere, bis zu 3x in angrenzende Hexfelder mit  Bewegen (auch verfluchte), ohne generische Einheiten
- Klingenschiffe können kein  überqueren
- Klingenschiffe können Sonderfähigkeit von Seetürmen verwenden
- Beliebige viele Klingenschiffe auf Hexfeld (keine Begrenzung)

Erkunden (1AP, beendet Zug, S.21)

Eiswüsten und verfluchte Hexfelder gelten als erkundet

- Ausführbar, wenn Held auf unerkundetem Hexfeld steht
- „**Wenn leer, platziere**“: Es befinden sich keinerlei Einheiten (spieler oder gegnerische) auf dem Feld (Helden zählen nicht als Einheit), die genannten Einheiten platziere
- „**Verstärken**“: befinden sich gegnerische Einheiten auf dem Feld, werden diese verstärkt
 - Garnison/Legion -> 1 weitere Garnison
 - Horde/Skelett -> 1 Skelett
 - Spielereinheiten können **nicht** verstärkt werden
- „**Aktivierungsmarker**“ : Auf Karte, mit den wenigsten Aktivierungsmarkern legen
- Bei unpassierbarem Gelände  auf Hexfeld, kann dieses beliebig ausgerichtet werden
- Seeturm-Hexfeld Erkundung mit Söldner-Marker, ersetze den Marker mit der obersten Karte des Söldnerdecks. Söldner kann von hier angeheuert werden (**Titanen S.6**)
- Findet die Erkundung eines Hexfeldes aufgrund eines Effektes statt, werden die ausgelösten Effekte sofort abgehandelt, und nur der aktive Spieler erhält Ressourcen

Zuflucht (1AP + 2 Beute, [3/Krowh], beendet Zug S.23)

- Spieler bezahlt 2 (3) Beute  und baut eine Zuflucht auf einem Feld, auf dem sein Held steht, auf
- Voraussetzungen:
 - Feld ist erkundet
 - Feld ist nicht mit einem  gekennzeichnet
 - Feld ist frei von anderen Einheiten (befreundeten und gegnerischen)
 - Feld besitzt keine Zuflucht, und ist nicht verflucht
- Zufluchten generieren:
 - Ressourcen in der **Produktionsphase**
 - Siegpunkte in der **Auswertungsphase**
- Eine bestehende Zuflucht kann mit je einem Turm/Wall ausgebaut werden
- Wird die Zuflucht entfernt, werden Turm und Wall auch entfernt
- Bei bestehender Zuflucht können in dieser Phase auch Einheiten bei dieser Zuflucht platziert werden

Göttermahl (1AP, beendet Zug nicht, nur Titanen; Titanen S.13)

- Erhalte 1 Bedrohung
- 1 Geißel abwerfen → erhalte 1 Bedrohung

Uraltes Wissen (2AP, beendet Zug, nur Titanen; Titanen S.12)

- Hexfeld umdrehen, wenn
 - Held angrenzend, oder darauf, steht
 - es nicht verflucht ist
- Führe Effekt aus

Verschlingen (1AP, beendet Zug nicht, nur Titanen; Titanen S.13)

Hexfeld auf Fraktionstableau platziere, wenn

- Hexfeld erkundet ist, und
- es nicht mit einem  gekennzeichnet ist, und
- es nicht verflucht ist, und
- es ohne gegnerische Einheiten, oder Zufluchten, ist

Markt Aktion (1AP und X Salz, beendet Zug, S.24)

- Held muss mindestens eins der Item Attribute besitzen, welches er erwerben will (**S.13**)
- Kosten meist 2 Salz 
- Helden auf erkundetem Seeturm bezahlen 1 Salz  weniger, Kaufwert kann aber nicht unter 0 fallen
- Gekauftes Item zu den aktiven Fähigkeiten, anderen Items, am Heldentableau, legen
- Limit von 10 Karten beachten
- Leeres Item-Feld im Markt direkt wiederauffüllen
- In der **Auffrischungsphase** werden die Items im Markt komplett neu ausgelegt

Quest-Aktion (1AP, beendet Zug, S.25)

- Eine ausliegende Quest aussuchen
- Heldenwürfel: jedes Attribut auf der Heldenkarte gibt Farbe der jeweiligen Würfel vor

- Macht = Rot
- Magie = Violett
- Charisma = Blau
- List = Weiß oder Gelb

- Bonusbedingungen am unteren Rand beachten (1)
- Questziele erfüllen, mindestens die angegebene Anzahl (3) an Schädeln, Schilden oder Blitzen Würfeln (2)
- Erfolgseffekt (4) sofort durchführen
- Zu erhaltener Bonus (5) bei Würfeln
- Punkt (6) zeigt folgen bei Misslingen an, sofort ausführen
- Eine beendete Quest, erfolgreich oder nicht, wird bis zur nächsten **Auffrischungsphase** nicht ersetzt, außer Quest Text sagt etwas anderes
- Auf Quest Karte platzierte Karten werden mit Quest Karte abgeworfen
- Sofort Effekte auf gezogenen Quest Karten werden sofort ausgeführt



Nemesisphase (S.56+57)

Aktivierung und Aktivierungsmarker

- Jede imperiale Legions-/Chaos-Horde wird einmal für jeden Aktivierungsmarker aktiviert
- Legions-/Chaos-Horden bewegen sich je ein Hexfeld pro Aktivierungsmarker (**S.56/57**), sie können unpassierbares Gelände  nicht überqueren
- Wenn aktiviert, platziere Legionen 1 Garnison und Horden 1 Fluch auf dem Hexfeld (+1 SP/Gegnerfraktion, wenn dies nicht möglich ist)
- Wenn du keine Legion oder Horde platziere kannst, weil keine mehr übrig sind, +1 SP/Gegnerfraktion
- Horden und Legionen werden in aufsteigender Reihenfolge ihrer Initiative aktiviert (Wert, Karte links oben)
- Befinden sich mehrere Aktivierungsmarker auf einer Karte, werden erst alle abgehandelt, bevor die nächste Einheit aktiviert wird
- Aktivierungsmarker werden in der **Ereignisphase**, durch Erkundung, Questeffekte und andere Effekte platziert
- Aktivierungsmarker werden normalerweise auf der Legions-/Hordenkarte mit den wenigsten Aktivierungsmarkern abgelegt
- Marker wird am Ende der Aktivierung abgeworfen
- Effekte, welche eine gegnerische Einheit direkt aktivieren, benötigen/verbrauchen keinen Aktivierungsmarker

Aktivierung (Legion, S.56) und Erz-Nemesis (Arch S.5)

1. Platziere Garnison auf dem Hexfeld
2. Bewege die Legion 1 Hexfeld auf dem kürzesten Weg zum Ziel.
3. Befindet sich die Legion bereits auf dem Hexfeld mit ihrem Ziel, bewegt sie sich nicht.
4. Bei mehreren Optionen, folgende Priorisierung:
 - a. Hexfeld mit Zuflucht. Wenn mehrere zur Auswahl stehen, wird diejenige, mit den wenigsten/keinen Einheiten, ausgewählt
 - b. Hexfeld mit gegnerischen Einheiten. Wenn mehrere zur Auswahl stehen, wird das Hexfeld, mit den wenigsten Einheiten/niedrigster Bedrohung, ausgewählt
 - c. Keine Zufluchten/gegnerische Einheiten, dann leeres Hexfeld
 - d. Beliebiges angrenzendes Hexfeld, das sie näher ans Ziel bringt
5. Kampf, wenn sich gegnerische Einheiten (Spielereinheiten oder Chaos) auf dem Hexfeld befinden
6. Legion nach einem Kampf in einem Hexfeld mit einer Zuflucht? Zuflucht entfernen
7. Sollte die Legion ihr Ziel erreicht haben, und verfügt diese Spielerfraktion noch über weitere Zufluchten, wird das Ziel neu vergeben (**S.48**)
8. Hat diese Spielerfraktion keine Zufluchten mehr, platziere das Ziel auf der Hauptstadt.

❖ **Wenn es in der Hauptstadt nur Einheiten gibt, die nicht dem Imperium angehören, füge eine Legion hinzu und beginne einen neuen Kampf**

- Wenn keine Legionen mehr übrig sind, erhält die Besatzungsfraktion +5 SP und dreht das Hauptstadtfeld um
- **Merke:** Das Imperium erhält in diesem Fall keine +1 SP, wenn es keine Legion platzieren kann

Achtung: Aktivierung der Erz-Nemesis ist auf den jeweiligen Karten beschrieben (**Arch S.5**)

Aktivierung (Horde/Skelette, S.57) und Erz-Nemesis (Arch S.5)

1. Fluch im Hexfeld platzieren (nur Horde), siehe bei **Flüche**
2. Die Horde bewegt sich je 1 Feld, in Kreisen, um die Hauptstadt des Imperiums, herum, wobei sich der Abstand verringern, aber nicht vergrößern kann
3. Sie kann sich nicht durch schwieriges Gelände bewegen
4. Es sind nur direkt angrenzende Felder zu beachten
5. Folge dieser Priorisierung:
 - a. Hexfeld mit Zuflucht. Wenn mehrere zur Auswahl stehen, wird diejenige, mit den wenigsten/keinen Einheiten, ausgewählt
 - b. Hexfeld mit gegnerischen Einheiten. Wenn mehrere zur Auswahl stehen, wird das Hexfeld, mit den wenigsten Einheiten/niedrigster Bedrohung, ausgewählt
 - c. Keine Zufluchten/gegnerische Einheiten, dann leeres Hexfeld
 - d. Beliebiges angrenzendes Hexfeld, das den Abstand zur Hauptstadt nicht vergrößert.
6. Kampf, wenn sich gegnerische Einheiten (Spielereinheiten oder Imperium) auf Hexfeld befinden
7. Horde nach einem Kampf in einem Hexfeld mit einer Zuflucht? Zuflucht entfernen.

Achtung: Aktivierung der Erz-Nemesis ist auf den jeweiligen Karten beschrieben (**Arch S.5**)

Produktionsphase (S.29)

Wird gemeinsam und gleichzeitig ausgeführt

Ressourcen Sammeln

- Klingenschiffe und Zufluchten auf Fraktionsübersicht, am weitesten Rechts
- Zufluchten: die auf Hexfeldern angezeigten
- Klingenschiffe: die auf dem Feld angezeigten, aber nicht auf verfluchten Feldern

Auswertungsphase (S.30)

Imperium:

- ✓ 1 SP für jede Legion
- ✓ 1 SP für jedes Feld mit einer Garnison
- ✓ 2 SP für jede einzelne Fraktion in ihrem Friedhof

Chaos:

- ✓ 1 SP für jede Horde
- ✓ 1 SP für jedes Feld mit einem Fluch
- ✓ 2 SP für jede einzelne Fraktion in ihrem Friedhof

Spieler:

- ✓ 2 SP für jedes Klingenschiff auf Hexfeld ohne  und den SP Bonus (Untersee Piraten)
- ✓ 2 SP für jedes verschlungene Hexfeld und den SP Bonus (Titanen)
- ✓ 2 SP, wenn der Titan eine Zuflucht ist (Titanen)
- ✓ 2 SP für jede Zuflucht
- ✓ SP für Zuflucht auf Heimathexfeld
- ✓ 1 SP für je 5 Ressourcen im Tausch

Omenphase – Nicht im letzten Kapitel! (Arch, S.6)

- Startspieler wirft seine Heldenwürfel (Wurf kann modifiziert werden), bei:
 - 4 , 2  und/oder 2 
- zieht der Startspieler 2 Omen, und wählt eines davon aus
- Wenn gefordertes Würfelerggebnis nicht erreicht wird, zieht er nur ein Omen
- Effekt sofort ausführen
- Dadurch zerstörte Einheiten werden auf dem jeweiligen Friedhof platziert, diese bleiben dort, bis zur Auswertungsphase
- Omen werden aufgedeckt und auf der finalen Ereigniskarte platziert
- Omen bestimmen, welcher **Erz-Nemesis** erscheint (siehe **Erz-Nemesis**)

Erz-Nemesis (Gilt für Imperium und Chaos, Arch S.5)

Merke: Aktivierung und Platzierung ist auf den jeweiligen Karten angegeben

- Erz-Nemesis werden in der Ereignisphase des letzten Kapitels ins Spiel gebracht
- Nachdem Horden und Legion ihre Bedrohungen erhalten haben
- Es wird nur der obere Teil der Ereigniskarte ausgeführt, der Teil, welcher Legionen/Horden ins Spiel bringt, wird ignoriert



- Die Omen auf der letzten Ereigniskarte geben vor, welcher Erz-Nemesis auftaucht
- Name der Erz-Nemesis (1)
- Punkte (2), werden addiert
- Erz-Nemesis mit den meisten Punkten erscheint, bei Gleichstand erscheinen mehrere

- Erz-Nemesis Karte nehmen, Anweisungen auf Platzierungsseite ausführen
- Bei mehreren Erz-Nemesis, Initiative Wert beachten
- Karte drehen, Anweisungen auf Aktivierungsseite ausführen
- Karte bei Legionen/Horden ablegen
- Drakoliche und Seelensammler können fliegen, unpassierbares Gelände ▲▲ behindert nicht deren Bewegung
- Erz-Nemesis können nur in der Ereignis- und Nemesis-Phase aktiviert werden, nicht durch Effekte
- Erz-Nemesis haben eigene Kampffähigkeiten und Gotteskräfte
- Wenn vernichtet, Effekt am unteren Rand der Karte lesen
- Die 9 Siegpunkte können an einen, oder mehrere, Spieler verteilt werden

Imperium

❖ **Garnisonen (S.46)**

- Werden platziert, nachdem eine Legion aktiviert wurde
- Platziere Ebene 1 auf erkundetem/unerkundetem Hexfeld ohne 
- Zählen als Einheiten, Maximal 3 in einem Feld, in 3 Ausbaustufen
- Kein leeres Hexfeld? Oder bereits alle Ebene 1 Garnisonen auf der Karte verteilt? Platziere eine Ebene 2 oder 3 auf einem Hexfeld, das bereits eine Garnison oder Legion enthält (S.52)
- Soll eine 4 Garnison in einem Hexfeld platziert werden, +1 SP
- Wenn eine 4 Garnison zur Hauptstadt hinzugefügt werden soll, lege sie in ein leeres Feld (keine Einheiten/Fluch) ohne  (S.48)
- Wenn kein solches Feld existiert, lege sie in ein Feld mit einer Garnison (S.48)
- Wenn auch dies nicht möglich ist, +1 SP für nicht platziere Garnison (S.48)

❖ **Legionen (S.47)**

- Oberste Karte ziehen und platziere die neue Legion in der Hauptstadt
- Geißel aus Legionen-Beutel ziehen, und auf Karte ablegen (Titanen S.9)
- Bedrohungsstufe entsprechend der Ereigniskarte festlegen (S.45)
- Erst Sofort Effekte der Karte ausführen,
- Dann Sofort Effekt der Geißel ausführen (Titanen S.9)
- Wird die Legion zerstört, wird auch die Geißel entfernt, außer, eine Fähigkeit erlaubt dir, sie zu nehmen
- Platzierten Legionen wird ein Ziel zugewiesen 
- Spielerfraktion, die noch kein Ziel ist (Spieler können nur 1 Zielmarker besitzen, S.47)

Achtung: Platzierung der Erz-Nemesis ist auf den jeweiligen Karten beschrieben (Arch S.5)

Chaos

❖ **Flüche (S.50+51)**

- werden platziert, nachdem eine **Horde** aktiviert wurde
- Befindet sich bereits ein Fluch im Hexfeld, +1 SP
- Zerstören Garnisonen und Zufluchten
- Überschreiben alle Geländeeffekte im Hexfeld (wird bei entfernen rückgängig gemacht, S.51), mit Ausnahme von Unwegsames Gelände und Seeturm
- Verfluchte, unerkundete Hexteile gelten, bis Fluch entfernt wird, als erkundet (S.51)
- Nur die **Horde** kann Blitze  auf einem verfluchten Feld verwenden

❖ **Skelette (S.49)**

- Platziere **keine** Flüche, wenn sie aktiviert wurden (S.50)
- Füge ein neues Skelett hinzu, wenn ein Blitz  im Kampf von mind. 1 Skelett gewürfelt wird (nach dem Schaden verteilen, dadurch kann eine **Horde** entstehen)
- Wenn du ein Skelett hinzufügen sollst und es keine auf der Karte gibt, dann setze 1 auf ein leeres Feld
- Wenn sich 3 Skelette im selben Feld befinden, werden sie durch eine **Horde** ersetzt (S.50)
- Du musst ein Skelett platzieren und es ist keines mehr in Reserve? Dann ersetze 2 Skelette, auf 1 Hexfeld deiner Wahl, durch eine **Horde**
- Wenn keine Skelette mehr übrig sind, +1 SP für jedes nicht platziere Skelett
- Die Bewegungsprioritäten sind die gleichen wie bei **Horden**
- Kämpfe aller Skelette pro Feld abschließen, bevor Skelette in einem anderem Feld aktiviert werden

❖ **Horden (S.49)**

- Oberste Karte des Horden-Deck ziehen
- Geißel aus Horden-Beutel ziehen, und auf Karte ablegen (Titanen S.9)
- Horde auf betreffendes Feld stellen
- Bedrohungsstufe entsprechend der Ereigniskarte einstellen
- Erst Sofort Effekte der Karte ausführen (S.45),
- Dann Sofort Effekt der Geißel ausführen (Titanen S.9)
- Wird die Legion zerstört, wird auch die Geißel entfernt, außer, eine Fähigkeit erlaubt dir, sie zu nehmen
- Wenn keine Horden mehr übrig sind, +1 SP

Achtung: Platzierung der Erz-Nemesis ist auf den jeweiligen Karten beschrieben (Arch S.5)

Kämpfen (S.32)

Allgemeines:

- Sobald sich Einheiten von versch. Parteien (Spieler mit Imperium oder Chaos; Imperium und Chaos) gemeinsam auf einem Hexfeld befinden, beginnt ein Kampf
- Imperium gegen Chaos Kämpfe werden von Spielern ausgetragen
- Spielerfraktionen können nie gemeinsam auf einem Hexfeld sein, daher kämpfen sie nie gemeinsam
- Wälle und Türme nehmen keinen Schaden
- Wälle: +1 blauer Würfel im Nahkampf (selbes Hexfeld)
- Türme: +1 weißer Würfel in Nah- und Fernkampf (selbes Hexfeld)
- Klingenschiffe auf angrenzenden Feldern (auch Seetürmen) steuern 1 weißen Würfel im Fernkampf pro Hexfeld (Nicht pro Klingenschiff) bei
- Titanen kämpfen nur, wenn sie Bedrohung 1+ haben (**Titanen S.12**)
 - Anzahl Einheiten gleich seiner Bedrohungsstufe
- Die Würfel Farben geben die Abbildungen auf den jeweiligen Einheitenfiguren vor
- Jede mitkämpfende Spielereinheit steuert 1 Würfel zum Kampf bei (Helden sind keine Einheiten)
- **Legionen (Jeder Teil des Ausbaus zählt als 1 Einheit)**

LEVEL	FERNKAMPF	NAHKAMPF
Level 1+2+3		
Level 1+2		
Level 1		

Skelette im Kampf

ANZAHL	FERNKAMPF	NAHKAMPF
2 Skelette		
1 Skelett		

Platziere 1 Skelett hier (Nach dem Schaden)

Symbole auf Würfeln:

- Schaden, jede Einheit kann nur 1 Schaden erleiden
- Jedes Schild negiert 1 Schaden
- Blitz negiert 1 Schild oder aktiviert 1 Gotteskraft
- Joker; kann folgendermaßen ersetzt werden:
Spieler: je 1 Stern in 1 Schädel, 1 Schild, 1 Leer **oder** 1 Blitz
Horden/Legionen: erhalten pro Stern je 1 Blitz **und** 1 Schild

• **Geländeeffekte; Zählen für Spieler, Imperium und Chaos**

- Eiswüste: Kein Effekt
- Wald: Im Fernkampf, bis zu 2 Würfel erneut werfen
- Hochland: Fernkämpfer benutzen nur 1 Würfel
- Fluch: Nur Chaos kann Blitze nutzen
- Sumpf: Rote Würfel durch weiße ersetzen
- Ödland: Reiter Einheiten steuern ihre Würfel auch im Fernkampf bei

Kampfablauf (S.36)

Vor dem Kampf (Einmal/Kampf)

- Geländeeffekt auf Hexfeld prüfen
- Effekte der Legion/Horde Karte ausführen

Fernkampfrunde (Einmal/Kampf)

- Einheiten mit Fernkampfsymbol führen diesen durch
- Unterstützung beachten (Zufluchten; Klingenschiffe)
- Heldenfähigkeiten/Items beachten
- Schaden bei Legionen/Horde: Reduziere Bedrohungsstufe auf der jeweiligen Karte
- Vom Spieler Zerstörte Garnisonen/Skelette bringen je 1SP
- Von Gegnern zerstörte Einheiten werden auf dem jeweiligen Gegnerfriedhof (Imperium/Chaos) platziert

Nahkampfrunde (Bis eine Fraktion zerstört ist)

- Unterstützung beachten (Zufluchten)
- Heldenfähigkeiten/Items beachten
- Alle Einheiten werfen ihre Würfel gleichzeitig
- Spielereinheiten, die zuvor im Fernkampf geworfen haben, addieren ihre Würfel nun auch zum Nahkampf!
- Gegnerische Einheiten wie Garnisonen, Legionen und Horden tun dies nicht – für sie gibt es jeweils eine eigene Vorgabe (ausliegende Karte oder Spielfeldrand), welche Würfel in der Fernkampf- und der Nahkampfrunde genutzt werden sollen – addiert diese niemals zusammen
- Etwaige Gotteskraft Legion/Horde aktivieren, bei Blitz
- Schaden bei Legionen/Horde: Reduziere Bedrohungsstufe auf der jeweiligen Karte
- So lange wiederholen, bis eine Fraktion zerstört ist
- Zerstörte Garnisonen/Skelette bringen je 1SP
- Vom Spieler Zerstörte Garnisonen/Skelette bringen je 1SP
- Von Gegnern zerstörte Einheiten werden auf dem jeweiligen Gegnerfriedhof (Imperium/Chaos) platziert

Nach dem Kampf (Einmal/Kampf)

- Alle Spielereinheiten zerstört? Vorhandene Zufluchten entfernen, zurück in den Vorrat
- Zerstörte Legionen/Horden: Am unteren Rand der jeweiligen Karte stehen SP, und evtl. Effekte
- Zerstörte Legionen/Horden werden aus dem Spiel genommen
- Zerstört eine Legion eine Horde, und umgekehrt, werden die SP jeweils gutgeschrieben (Siegpunktleiste)