



UPRISING

— REGELWERK —

INHALT

Einleitung und Spielziel	2
Komponentenübersicht	4
Spielaufbau	5
Spielkonzepte	10
- Helden und Heldenwürfel	12
- Fähigkeiten und Items	13
- Hexfelder und Regionen	14
Kapitel & Phasen	15
- Auffrischungsphase	15
- Ereignisphase	16
- Bauphase	17
- Aktionsphase	18
- Nemesisphase	27
- Produktionsphase	29
- Auswertungsphase	30
Kampf	32
Die Nemesis	44
Tipps für deine ersten Partien	58
Häufig übersehene Regeln	59
Danksagungen	60
Index	61

EINLEITUNG UND SPIELZIEL

„Uprising: Curse of the Last Emperor“ ist ein vollständig kooperatives und herausforderndes Strategiespiel für 1–4 Spieler. Das Spiel findet auf den Inseln von Azuhl statt – dem entlegensten Winkel der bekannten Welt und einem der letzten Orte, an dem Leben noch möglich scheint.

Als Spieler übernimmst du die Rolle eines Helden, um die Rebellion deines Volkes gegen die 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 Gegnerfraktionen werden dich – und wann immer möglich auch sich gegenseitig – bekämpfen!

Im Verlauf mehrerer Kapitel sammelt jeder Spieler mit seinem Helden und seiner Fraktion Siegpunkte. Aber auch die gegnerischen Fraktionen des Imperiums und des 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 Siegpunkte-Marker auf der Leiste am Rand des Spielfelds vorwärts bewegt.

Siegpunkte gibt es durch erfolgreiche Kämpfe, die Kontrolle von Hexfeldern oder indem euer Held Quests besteht.

Ziel des Spiels ist es, dass am Ende der Partie jeder einzelne Spieler mit seiner Fraktion mehr Siegpunkte erreicht als jede der gegnerischen Fraktion (Imperium und Chaos).

Schaffst du und deine Mitstreiter dies, gewinnt ihr alle gemeinsam!





32+ Aktionspunkte



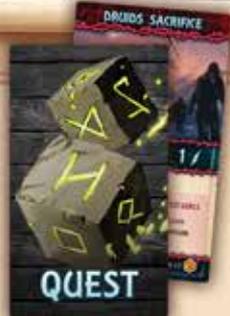
120 Ressourcen



8 Legionskarten



8 Hordenkarten



25 Questkarten



4 Heldenkarten
(doppelseitig)



28 Würfel
(in 6 Farben)



15+ Bedrohungs-
marker



28 Ereigniskarten
(7 für jedes Kapitel)



9 Druiden-
karten



43 Itemkarten
(das Marktdeck)



80 Fähigkeitenkarten
(8 Decks, 1 für jeden Helden)



4 Fraktionsübersichten
(1 für jede Fraktion)



8 Chaos Horden-
figuren



8 Imperiale Legions-
figuren



8 Heldenfiguren



48 Einheiten-
figuren



20 Aktivierungs-
marker



11 Skelett-
figuren

9 Fluch-
figuren



1 Kapitel-
marker

33 Hexfelder
(5 Fortgeschrittene
Hexfelder)



30 Garnisonen
(10 für jedes
Level)



20 Zufluchten
(5 für jede Fraktion)



10 Wälle



10 Türme



8 Ziele
(1 für jede Legion)



6 SP Marker
(1 für jede Fraktion)



SPIELAUFBAU

Das Drakoreanische Imperium wurde nicht an einem Tag erbaut...

DAS SPIELFELD UND DIE RESERVE

Das Spiel findet auf einem modularen Spielfeld statt, welches aus drei Teilen besteht. Das gesamte Spielmaterial, welches sich während des Spiels nicht auf dem Spielfeld befindet, gehört zur sogenannten Reserve (zum Beispiel Einheiten auf eurer Fraktionsübersicht). Sollte ein Effekt eine Komponente aus dem Spiel entfernen, wird diese zurück in die Schachtel gelegt, dieses Material zählt dann nicht mehr zur Reserve. Alle Komponenten sind auf die dem Spiel beiliegende Anzahl begrenzt

DEN SPIELBEREICH VORBEREITEN

Auf der Fraktionsübersicht (1) kann jeder Spieler seine Einheiten platzieren (Reserve) und erhält eine Übersicht der Kosten und zugehörigen Würfel. Zudem zeigt die Fraktionsübersicht alle im Spiel zugänglichen Aktionen an. Wann immer du eine Aktion ausführst, legst du einen deiner acht Aktionspunkte (2) auf das entsprechende Aktionsfeld (3).

- Platziere deine Einheiten auf deiner Fraktionsübersicht (4).
- Suche dir aus den Hexfeldern das Heimat-Hexfeld deiner Fraktion heraus (5).
- Entscheide dich nun für einen Helden der Fraktion, indem du die Heldenkarte (6) auf die entsprechende Seite drehst. Platziere deine Helden auf deinem Heimat-Hexfeld (7).
- Suche dir aus dem Deck deiner Helden (8) die Fähigkeiten heraus, die mit dem Wort **START** markiert sind und lege sie neben deinem Helden aus (9). Mische danach deine restlichen Fähigkeiten.
- Platziere deine Zufluchten (10) auf deiner Fraktionsübersicht – diese bedecken die Anzahl an Ressourcen (11), die du später im Spiel produzieren wirst.
- Erhalte 5x Salz (12), 5x Beute (13) und 5x Nahrung (14).
- Nimm dir 8 Aktionspunkte (2) und deinen Siegpunktmarker (15).





DAS SPIELFELD VORBEREITEN

Folge für den Aufbau dem Diagramm auf Seite 7. Es zeigt die passenden Platzierungen für 2, 3 und 4 teilnehmende Fraktionen.

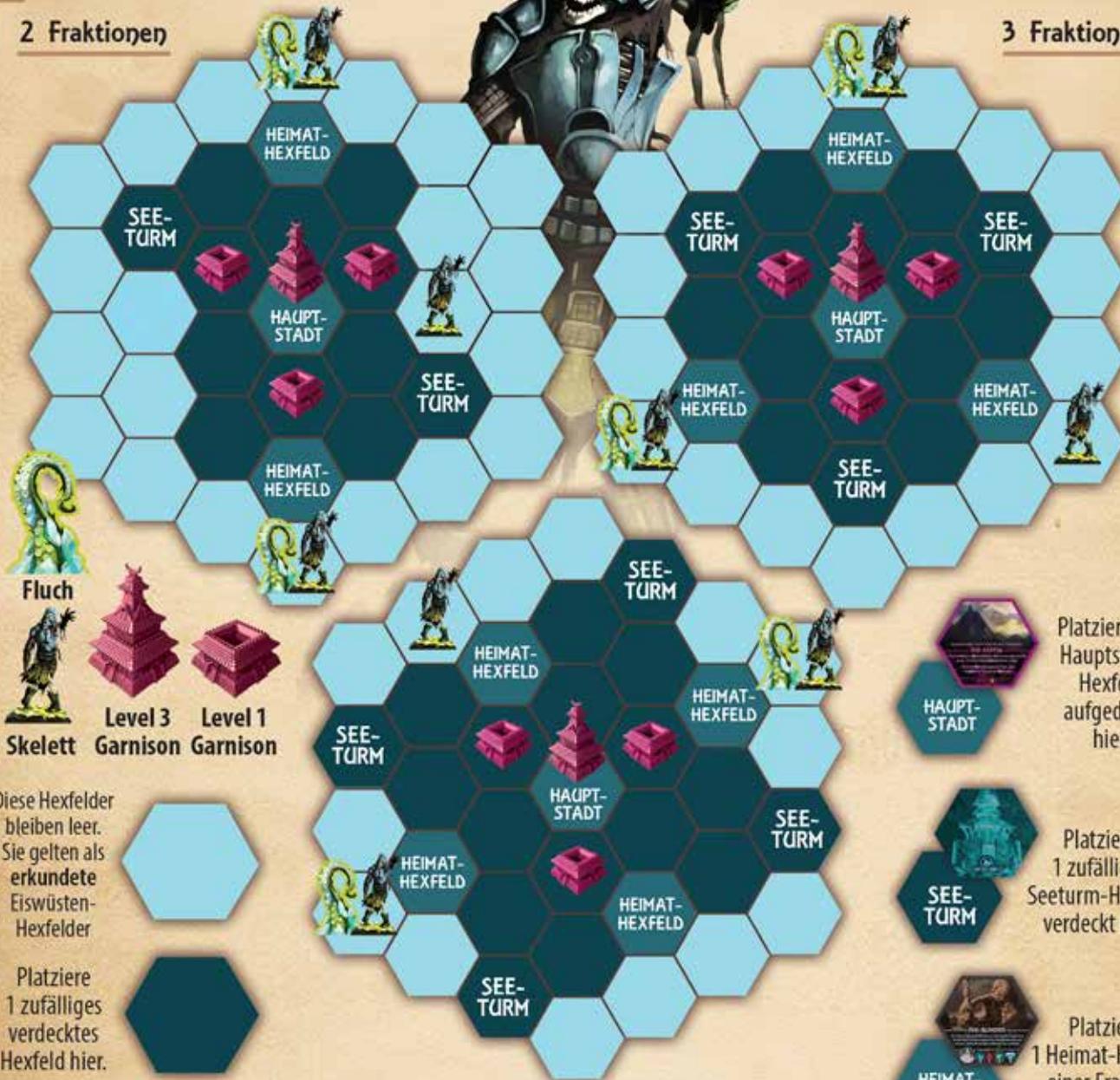
- Lege die drei Spielfelder (1), (2) und (3) - wie oben zu sehen - in die Mitte deines Tisches.
- Platziere das **imperiale Hauptstadt-Hexfeld** aufgedeckt in die Mitte des Spielfeldes.
- Platziere das **Heimat-Hexfeld** jeder teilnehmenden Fraktion mit der aufgedeckten Vorderseite auf die angezeigten Stellen.
- Platziere je ein zufälliges **Seeturm-Hexfeld** verdeckt auf die angezeigten Stellen.
- Mische und verteile die übrig gebliebenen **Hexfelder** zufällig (und verdeckt) auf die angezeigten Felder. Wir empfehlen

für die ersten Partien alle Hexfelder die mit diesem Symbol  gekennzeichnet sind, in der Schachtel zu lassen, da sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels deutlich erhöhen.

- Platziere **3 Garnisonen** auf der Hauptstadt und platziere je **1 Garnison** auf drei an die Hauptstadt angrenzende Hexfelder.
- Platziere je **1 Skelett** auf den angegebenen Hexfeldern.
- Jeder Spieler setzt nun die Figur seines Helden auf sein Heimat-Hexfeld. Zusätzlich nimmt jeder Spieler eine Zuflucht vom linken Rand seiner Fraktionsübersicht und platziert diese ebenfalls auf sein Heimat-Hexfeld.
- Mische das Deck mit den Druidenkarten (4). Lege danach jeweils einen Druiden aufgedeckt auf die entsprechend markierten Felder.
- Platziere die Siegpunkte-Marker des Imperiums (5), des Chaos (6) und aller teilnehmenden Spielerfraktionen (7) auf dem Feld 0 der Siegpunkteleiste (8).

2 Fraktionen

3 Fraktionen



Fluch



Skelett



Level 3
Garnison



Level 1
Garnison

Diese Hexfelder
bleiben leer.
Sie gelten als
erkundete
Eiswüsten-
Hexfelder



Platziere
1 zufälliges
verdecktes
Hexfeld hier.



HAUPT-
STADT

Platziere das
Hauptstadt-
Hexfeld
aufgedeckt
hier.



SEE-
TURM

Platziere
1 zufälliges
Seeturm-Hexfeld
verdeckt hier.



HEIMAT-
HEXFELD

Platziere
1 Heimat-Hexfeld
einer Fraktion
aufgedeckt hier.

Wenn Du Uprising solo spielen möchtest,
kontrollierst du alle Fraktionen, die teilnehmen.

4 Fraktionen



LETZTE SCHRITTE

- Entferne alle Ereignisse, Quests, Horden, Legionen und Items, die mit diesem Symbol  markiert sind für die ersten Partien.
- Mische das **Itemdeck** und platziere es verdeckt auf der entsprechenden Stelle auf dem Spielfeld (1).
- Mische die **Quests** und platziere das Questdeck verdeckt auf der entsprechenden Stelle auf dem Spielfeld (2).
- Mische das **Horden- und Legionsdeck**. Für ein Spiel mit 2 Fraktionen bilde ein Deck aus 5 zufälligen Hordenkarten und ein Deck aus 5 zufälligen Legionskarten und platziere diese auf dem Spielfeld (3 und 4). Füge 1 Legions- und 1 Hordenkarte für jede weitere teilnehmende Fraktion hinzu. Platziere alle Legions- und Hordenfiguren (5) und ihre Ziele (6) daneben.
- Mische die vier **Ereignisdecks** und platziere ein zufälliges Kapitel I Ereignis verdeckt auf dem Spielfeld (7). Verfahre genauso für

Kapitel II (8), Kapitel III (9) und Kapitel IV (10).

- Platziere alle **Würfel** gut erreichbar in einer Schale neben dem Spielfeld (11).
- Platziere die **Ressourcen** Salz, Beute und Nahrung in den mitgelieferten Schalen (12) für jeden zugänglich am Spielfeldrand. In dem größeren Sortiereinsatz kannst du die Aktivierungsmarker (13), die Bedrohungsmarker (14), Wälle (15), Türme (16), Flüche (17), Skelette (18) und die Garnisonen bereithalten (19).
- Wählt einen Startspieler und gebt ihm den **Startspielermarker** (20). Die Spielerreihenfolge wechselt nach jedem Kapitel im Uhrzeigersinn.
- Starte das Spiel, indem du den **Kapitelmarker** (21) auf die Kapittelleiste legst und jeden der dort enthaltenen Punkte Schritt für Schritt abhandelst.

SPIELDAUER UND SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Für eure ersten Partien, oder wenn ihr ein kürzeres Spiel wünscht, könnt ihr einfach nur Kapitel I und Kapitel II spielen. Für eine längere Partie könnt ihr Kapitel III hinzufügen. Und für einen epischen 4X Abend könnt ihr alle vier Kapitel absolvieren.

Zusätzlich zeigen wir euch auf dieser Seite noch weitere optionale Schwierigkeitsgrade an. Der Spielaufbau, der einige Seiten zuvor beschrieben wurde, deckt den Veteran-Schwierigkeitsgrad ab.



KOMPONENTEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Für die größte und herausforderndste Spielerfahrung bietet Uprising eine Vielzahl an zusätzlichen Hexfeldern und Karten (Ereignisse, Items, Quests, Legionen, Horden), die den Schwierigkeitsgrad 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 wohlbehütet 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.

SCHWIERIGKEITSGRAD

KOMPONENTEN	REBELL	VETERAN	ALBTRAUM	APOKALYPSE
Ressourcen zu Beginn	Jeder Spieler erhält 6 jeder Sorte	Jeder Spieler erhält 5 jeder Sorte	Jeder Spieler erhält 5 jeder Sorte	Jeder Spieler erhält 5 jeder Sorte
Flüche zu Beginn	Keine Flüche	Platziere 2 Flüche	Platziere 3 Flüche	Platziere 3 Flüche
Garnisonen zu Beginn	Platziere 3 Garnisonen in der Hauptstadt	Platziere 3 in der Hauptstadt und 1 in 3 angrenzenden Hexfeldern	Platziere 3 in der Hauptstadt und 1 in allen angrenzenden Hexfeldern	Platziere 3 in der Hauptstadt und 1 in allen angrenzenden Hexfeldern
Items	Keine Fortgeschrittenen Items	Keine Fortgeschrittenen Items	Alle Fortgeschrittenen Items	Alle Fortgeschrittenen Items
Quests	Keine Fortgeschrittenen Quests	Keine Fortgeschrittenen Quests	Füge 3 zufällige Fortgeschrittene Quests dem Quest-Deck hinzu	Alle Fortgeschrittenen Quests
Horden & Legionen	Keine Fortgeschrittenen Karten	Keine Fortgeschrittenen Karten	Alle Fortgeschrittenen Karten	Alle Fortgeschrittenen Karten
Seeturm-Hexfelder	Keine Fortgeschrittenen Seeturm-Hexfelder	Keine Fortgeschrittenen Seeturm-Hexfelder	Füge 1 zufälliges Fortgeschrittenes Seeturm-Hexfeld dem Stapel hinzu	Alle Fortgeschrittenen Seeturm-Hexfelder
Hexfelder	Keine Fortgeschrittenen Hexfelder	Keine Fortgeschrittenen Hexfelder	Füge 2 zufällige Fortgeschrittene Hexfelder dem Stapel hinzu	Alle Fortgeschrittenen Hexfelder
Ereignisse	Keine Fortgeschrittenen Ereignisse	Keine Fortgeschrittenen Ereignisse	Füge 1 zufälliges Fortgeschrittenes Ereignis jedem Deck hinzu	Alle Fortgeschrittenen Ereignisse



GRUNDLEGENDE SPIELKONZEPTE

Die Horden des Chaos verwüsteten das Land um sie herum, hinterließen es für immer zerstört und verflucht...

KAPITEL UND PHASEN

Eine Partie Uprising kann zwei, drei oder vier Runden lang dauern – diese nennen wir Kapitel. Jedes Kapitel ist in sieben unterschiedliche Phasen eingeteilt. Am Rand der Karte findest du auf der Kapitelleiste eine Übersicht zu den verschiedenen Phasen.

FRAKTIONEN UND EINHEITEN

Zu Spielbeginn entscheidet sich jeder Spieler für eine Fraktion. Jede Fraktion hat verschiedene Einheiten, deren Eigenschaften und Kosten auf der Fraktionsübersicht angezeigt werden

Das Imperium und das Chaos verfügen über ihre eigenen Einheiten: Imperiale Legionen und die Horden des Chaos.

Zudem verfügt das Imperium über seine Garnisonen – diese werden auf der Karte durch Miniaturen abgebildet, die sich zusammenstecken lassen. Das Chaos verfügt zudem über kleinere Banden an marodierenden Untoten, die durch Skelettfiguren dargestellt werden.

HELDEN

Jede Fraktion bietet dir zwei ikonische Heldenfiguren – eine auf jeder Seite der Heldenkarte. Wähle deinen Favoriten und die passende Figur. Dein Held ist im Verlauf des Spiels dein Alter Ego. Durch ihn wirst du alle Aktionen im Spiel ausführen.

Ein Held hat vier unterschiedliche Attribute: Macht, Magie, Charisma und List. Je nach Anzahl der Punkte in diesen Attributen erhält dein Held Würfel für verschiedene Aufgaben im Spiel. Zudem verfügt jeder Held über ein individuelles Deck an Karten mit verschiedenen Fähigkeiten und kann zusätzlich auch Items finden oder erwerben.

AKTIONEN

Die unterschiedlichsten Aktionen im Spiel werden über die Helden der Spieler ausgeführt. Dabei verbrauchen die Helden sogenannte **Aktionspunkte (AP)** . Ein Held verfügt über **8 AP**. Jede Aktion, die ein Held durchführt, kostet 1 AP. Helden können mit anderen Helden, die sich auf demselben Hexfeld befinden, Ressourcen oder sogar Items handeln. Diese zwei

Aktionen (Bewegung und Handel) kann ein Spieler während seines Zuges beliebig oft durchführen, ohne dass sie seinen Zug beenden.

Danach kann der aktive Spieler noch genau eine der folgenden Aktionen durchführen: **Erkunden** (um ein unerkanntes, verdecktes Hexfeld aufzudecken); **Kommandieren** (um Einheiten auf ein ausgewähltes Hexfeld zu entsenden); **Zuflucht** (um eine Zuflucht auf einem Hexfeld ohne Gegner zu errichten); **Markt** (um ein Item zu kaufen); **Quest** (um eines der für dieses Kapitel verfügbaren Quest zu bestehen).

HEXFELDER, ZUFLUCHTEN UND RESSOURCEN

Die Mitte des Spielfeldes, das die Inseln von Azuhl darstellt, ist in verschiedene Hexfelder eingeteilt. Diese formen in jedem Spiel eine neue, individuelle Landkarte. Du beginnst das Spiel mit deiner ersten Zuflucht auf deinem Heimat-Hexfeld. Ausgehend von dort wirst du die umliegenden Hexfelder erkunden.

Ein Hexfeld 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 DAS CHAOS

Dein Gegner in Uprising ist nicht nur das Imperium, das euer Volk seit hunderten von Jahren unterdrückt, sondern auch die Horden des Chaos. Sie werden über die Spieler vom Spiel selbst kontrolliert und gesteuert. Es ist wichtig zu erwähnen, dass

das Imperium und das Chaos ebenfalls verfeindet sind! Sollten sich jemals Einheiten beider Fraktionen auf demselben Hexfeld befinden, müssen die Spieler einen Kampf zwischen diesen beiden Fraktionen ausführen.

Die gefährlichsten Einheiten des Imperiums sind die Legionen. Dasselbe gilt für die Horden des Chaos. Legionen und Horden werden auf der Karte durch ihre eigenen Figuren dargestellt. Was sie allerdings am meisten von den Spielereinheiten unterscheidet, ist ihr Bedrohungswert. Dieser gibt mittels Zahlenwert (in der Regel von 1 bis 7) an, wie viele und welche Würfel sie im Kampf benutzen und wie viel Schaden ihnen zugefügt werden kann.

Legionen werden immer vom Zentrum des Spielfeldes ausgehend, aus der imperialen Hauptstadt 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 sowie 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-KONZEPT

Wann immer sich Spielereinheiten mit gegnerischen Einheiten (Imperium oder Chaos) auf demselben Hexfeld befinden, oder aber auch wenn Einheiten des Imperiums auf Einheiten des Chaos (und umgekehrt) treffen, findet ein sofortiger Kampf statt.

Ein Kampf dauert so lange, bis alle Einheiten einer Fraktion zerstört sind. Jede Einheit wird im Kampf durch Würfel dargestellt. Diese kommen in sechs verschiedenen Farben vor



und bestehen aus einer Zusammenstellung folgender drei Symbole:

Ein **Totenkopf** zerstört eine gegnerische Einheit.

Ein **Schild** negiert einen Totenkopf des Gegners.

Ein **Blitz** negiert ein Schild des Gegners oder kann dazu benutzt werden, eine Gotteskraft zu aktivieren.

Helden steuern im Kampf keine zusätzlichen Würfel bei und sind keine Einheiten. Aber die Anwesenheit deines Helden ist dennoch von großer Bedeutung, da viele Fähigkeiten und Items nur auf dem Hexfeld deines Helden benutzt werden können.

HELDEN UND HELDENWÜRFEL

Ein Held repräsentiert dich als Anführer deiner Fraktion und über ihn führst du alle Aktionen auf dem Spielfeld aus. Manche Aktionen finden auf dem Hexfeld statt, auf dem sich dein Held gerade befindet. Andere Aktionen hingegen können überall verwendet werden.

Jeder Held verfügt über vier Attribute mit individueller Stärke, die Einfluss auf a) das Bestehen von Quests, b) einen Würfelwurf außerhalb des Kampfes und c) das Benutzen von Items haben.



Macht repräsentiert physische Stärke. 1 Punkt Macht gibt dir 1 roten Würfel.



Magie ist die Fähigkeit deines Helden Zauber zu wirken. 1 Punkt Macht gibt dir 1 violetten Würfel.



Charisma misst, wie gut dein Held andere für sich gewinnen kann. 1 Punkt Macht gibt dir 1 blauen Würfel.



List gibt an, wie gerissen und schlau dein Held ist. 1 Punkt List gibt dir 1 weißen ODER 1 gelben Würfel.

HELDENWÜRFEL BENUTZEN

Wenn dein Held sich entscheidet, eine der verfügbaren Quests zu bestreiten, oder er zu einem Wurf seiner Heldenwürfel außerhalb des Kampfes aufgefordert wird, entscheiden seine Attribute darüber, wie viele 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 List lässt dich zudem pro Punkt wählen, ob du einen gelben oder einen weißen Würfel verwenden möchtest.

Beispiel: Hanzo wurde aufgefordert, seine Heldenwürfel zu werfen. Da er über 1 Magie-Attributspunkt verfügt (1), würfelt er einen violetten Würfel (2). Des Weiteren hat er 3 Punkte in List (3), weshalb er sich zusätzlich für maximal 3 gelbe oder 3 weiße Würfel entscheiden kann. Er beschließt, 2 gelbe (4) und 1 weißen (5) Würfel zu verwenden.



FÄHIGKEITEN UND ITEMS

Fähigkeiten stellen eine Reihe an mächtigen Eigenschaften dar, die dein Held im Laufe des Spiels aus seinem Deck erwirbt – typischerweise einmal pro Kapitel innerhalb der Bauphase. Jeder Held hat sein eigenes Deck an Fähigkeiten. Darunter befinden sich zwei mit dem Wort **START** markierte Fähigkeiten, die du bereits zu Beginn des Spiels erhältst.

ITEMS KAUFEN UND BENUTZEN

Items sind jederzeit auf dem Markt verfügbar und können innerhalb der Aktionsphase erworben werden. **Hier gibt es jedoch eine wichtige Einschränkung!** Dein Held benötigt die passenden Attributwerte, um jene mächtigen Items für sich beherrschbar und nutzbar zu machen. Hierzu zeigen viele Items eines der vier Attribute, verbunden mit einer Punkteanzahl.

Bildet die Heldenkarte das gleiche Attribut mit mindestens dem gleichen Punktwert ab, kann das Item erworben und sofort nutzbar in der eigenen Fähigkeiten-Auslage platziert werden. Bestimmte Karteneffekte können die beschriebene Einschränkung jedoch aufheben und dazu führen, dass man ein Item trotz fehlender Attributs-Übereinstimmung und/oder niedrigeren Punktwert erwerben und nutzen darf.

Grundsätzliche Regeln für Fähigkeiten und Items:

- Wann immer eine Regel auf einer Karte eine Regel in diesem Regelwerk bricht, folge der Regel auf der Karte.
- Dein Held hat ein **Limit von 10 Karten** für Fähigkeiten und Items, die er gleichzeitig besitzen kann. Wann immer das Limit zum Beispiel durch den Erhalt einer weiteren Fähigkeit oder den Kauf eines Items überschritten wird, musst du anschließend eine beliebige der 11 Karten abwerfen.

- Wenn du ein Item abwirfst, dann wird dieses offen auf die Ablage des Marktes gelegt.

- Manche Karten fordern dich auf, sie auf die Rückseite umzudrehen, um sie zu nutzen – danach stehen diese für den Rest des Kapitels nicht mehr zur Verfügung.

- **„Ziehe eine Fähigkeit“:** Ziehe die oberste Fähigkeitenkarte deines Fähigkeitendecks und platziere diese neben deiner Fraktionsübersicht; sie ist jetzt im Spiel.

- **„Erhalte eine Fähigkeit“:** Durchsuche dein Fähigkeitendeck nach einer Fähigkeit, bringe sie ins Spiel.

- **„Fähigkeit abwerfen“:** Platziere die Fähigkeit auf der Unterseite deines Fähigkeitendecks (sie könnte noch einmal auftauchen).

- Manche Karten sagen **„Hexfeld des Helden“**. Diese Effekte können nur auf dem Hexfeld benutzt werden, auf dem sich dein Held gerade befindet.

- Wenn eine Karte mit dem **JEDERZEIT** 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 zum Beispiel), kann sie nur während dieser Phase in deinem Zug benutzt werden.

- Du kannst mehrere Fähigkeiten und Items gleichzeitig einsetzen. Dies zählt nicht als eine Aktion, die deinen Zug beendet.

- Fähigkeiten und Items, die du besitzt und die den Kampf beeinflussen, können in der Regel einzig und allein für Kämpfe deiner Einheiten eingesetzt werden.



HEXFELDER UND REGIONEN

Die meisten Hexfelder im Spiel sind zu Beginn verdeckt – und somit **unkundet**. Einzig die imperiale Hauptstadt und die Heimat-Hexfelder der teilnehmenden Fraktionen sind erkundet.

Spielereinheiten können nicht auf unerkundete Hexfelder bewegt oder platziert werden (diese müssen zunächst von den Helden mit der Erkunden-Aktion umgedreht werden). Im Gegensatz dazu ist es den imperialen Legionen, Horden des Chaos, Garnisonen oder Skeletten möglich, auf unerkundete Gebiete bewegt oder platziert zu werden.

Für jedes Hexfeld im Spiel gibt es folgende Beschränkungen:

- Maximal 5 Spielereinheiten einer Fraktion
- Maximal 1 Zuflucht mit 1 Turm und 1 Wall
- Maximal 3 Garnisonen
- Maximal 2 Skelette (3 Skelette werden zu einer Horde)
- Maximal 1 Fluch

Manche Effekte beziehen sich auf ein **leeres Hexfeld**. Bei einem leeren Hexfeld handelt es sich um ein Hexfeld, auf dem sich weder eine Zuflucht, noch ein Fluch, 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, das zu Beginn des Spiels nicht mit einem Hexfeld bedeckt wurde, gehört zu einer von drei Regionen: die **Heulende Weite**, das **Nebelgrab** und die **Kreischende See**. Alle Hexfelder mit einem dieser Namen sind zu Beginn des Spiels bereits erkundet. 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 potenziell 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 die Hexfelder einmal genauer an:

- (1) **Hexfeldeffekt**: Wann immer du ein unerkundetes Hexfeld mit deinem Helden und der Erkunden-Aktion aufdeckst, führst du zuerst den hier beschriebenen Effekt aus.
- (2) **Geländeart**: Das Gelände eines Hexfeldes hat einen starken Einfluss auf die Kämpfe, die auf ihm stattfinden (siehe Seite 42).
- (3) **Ressourcen-Vorkommen**: Ressourcen zeigen an, was der Spieler in der Produktionsphase erhält, wenn er hier eine Zuflucht errichtet hat.
- (4) **▲▲ Unpassierbares Gelände**: Bergketten, tiefe Sümpfe oder Schluchten machen es allen Einheiten (Spielereinheiten, Legionen, Horden oder Skeletten) unmöglich, diese Seite des Hexfeldes zu passieren. Helden werden von ▲▲ nicht aufgehalten. Hexfelder mit ▲▲ zwischen sich gelten als nicht angrenzend.
- (5) **Siegpunkte**: Hier werden zusätzliche Siegpunkte angezeigt, die derjenige Spieler in der Auswertungsphase erhält, der eine Zuflucht auf diesem Hexfeld errichtet hat.
- (6) : Dieses Symbol zeigt an, dass die Spieler auf diesem Hexfeld keine Zuflucht errichten können.
- (7) **Andauernde Effekte**: Diese sind aktiv, sobald das Hexfeld erkundet ist und aufgedeckt wurde.
- (8) **Hexfeld-Gesinnung**: Diese zeigt an, ob das Imperium oder Chaos hier Truppen platzieren wird, sollte das Hexfeld leer sein.



KAPITEL & PHASEN

Jede Partie wird ihre ganz eigene Geschichte erzählen, die in Kapitel und Phasen unterteilt ist...

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

1. Auffrischungsphase
2. Ereignisphase
3. Bauphase
4. Aktionsphase
5. Nemesisphase
6. Produktionsphase
7. Auswertungsphase



Die Kapittleiste am linken Rand des Spielfeldes erlaubt dir, mithilfe 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, diese Rolle für das gesamte Spiel übernimmt und die Anweisungen für alle laut vorliest.

AUFRISCHUNGSPHASE

Die Auffrischungsphase ist in folgenden Schritten unterteilt:

- Alle Fähigkeiten und Items der Spieler, die in der letzten Runde umgedreht wurden, werden nun wieder aufgedeckt.
- Alle Spieler legen ihre eingesetzten Aktionspunkte (AP) von ihrer Fraktionsübersicht zurück auf ihre Heldenkarte.
- Alle ausliegenden Items werden offen auf die Ablage gelegt. Dann wird die Marktauslage durch drei neu gezogene Items vom Itemdeck aufgefüllt.
- Sämtliche noch im Spiel befindlichen Quests werden offen abgeworfen und durch drei neu gezogene Quests ersetzt. Sollten sich auf diesen Karten Soforteffekte befinden, werden diese jetzt abgehandelt.
- Der Startspielermarker wird an den Spieler zur Linken weitergegeben (dies kann zu Spielbeginn ignoriert werden).

EREIGNISPHASE

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

Wann immer die Spieler dazu aufgefordert werden, eine Legion oder Horde zu platzieren, wird die oberste Karte des entsprechenden Decks mit den Legions- oder Hordenkarten gezogen. Anschließend wird die Figur der gezogenen Legion- oder Hordenkarte auf das Spielfeld gesetzt und mithilfe des Bedrohungsmarkers deren Bedrohung eingestellt. Die Bedrohung zeigt dabei an, wie machtvoll dieser Gegner ist, welche Würfel er im Kampf verwendet und wie viel Schaden er nehmen kann.

Um den aktuellen Bedrohungsgrad der Einheit anzuzeigen, wird der Bedrohungsmarker (die kleine Klammer) einfach an die entsprechende Nummer an der Seite der Karte gesteckt (2). Die Ereigniskarte gibt immer den einzustellenden, aktuellen Bedrohungswert der Einheit an (3).

Jede Legion und Horde hat zudem einen Soforteffekt (4)! Dieser wird ausgelöst, nachdem die Legion oder Horde platziert wurde. Diese Effekte sind unmittelbar und komplett (sofern möglich) abzuwickeln. Erst danach wird die Ereigniskarte weiter fortgeführt. Der Soforteffekt einer Horde oder Legion trumpft etwaige Anweisungen der Ereigniskarte.

1

THE EMPIRE STRIKES

As your scouts report, many refugees are arriving through the Niethersea Gates in Azahl these days, among them a large number of scattered Legionaries from all over the mainland.

Place **3 Legions** at Threat 6 on The Capital.

Encouraged by these unexpected reinforcements, The Empire redoubles its efforts to crush the rebellion.

For every player, place **1 Garrison** on The Capital.

Activate the Legion with the highest initiative. (You do not need an Activation Token to Activate.)

6
THREAT

3

Die Ereignisphase hat folgende Schritte:

1. Die Bedrohung aller auf dem Spielfeld befindlichen Legionen und Horden wird um 2 erhöht (dies kann in der Regel zu Beginn des Spiels 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 Bedrohungsmaximum (in der Regel 7) überschreiten würde, erhält die entsprechende Gegnerfraktion jeweils einen Siegpunkt pro Bedrohung, die nicht vergeben werden kann.

2. Nun dreht der Startspieler die Ereigniskarte dieses Kapitels um und liest ihren Inhalt laut vor. Dabei werden alle Effekte von oben nach unten abgehandelt. Bei allen Entscheidungen, die im Laufe des Spiels von den Spielern gemeinsam getroffen werden müssen, hat der Startspieler die endgültige Entscheidungsgewalt.

3. Abschließend wird 1 Aktivierungsmarker (5) auf jede Legions- oder Hordenkarte platziert. Sollte dies das letzte Kapitel des Spiels sein, werden stattdessen 2 Aktivierungsmarker auf jede Legions- und oder Hordenkarte gelegt. Aktivierungsmarker zeigen an, wie oft sich eine Legion oder Horde in der Nemesisphase bewegen wird.

9 **THE COVEN OF YSSAT**

The Coven's patient before appearing in the midst of its enemies.

IMMEDIATE: NIGHTMARISH WALTZ
Every player places 1 unused on this card. You do not regain them in the Refresh Phase.

Flip all your Feats and Items without using any of them. Before damage, Once per Combat

7	4								
6	3								
5	3								
4	2								
3	2								
2	1								
1	1								

2

A FADING MEMORY

Sollten im späteren Spielverlauf weitere Aktivierungsmarker ins Spiel kommen, so werden diese stets auf die Legions- oder Hordenkarte mit den wenigsten Marker platziert. Im Falle eines Gleichstands entscheidet der Startspieler.

BAUPHASE

Alle Spieler führen diese Phase gemeinsam und gleichzeitig aus.

Zu Beginn der Bauphase ziehst du die zwei obersten Karten von deinem Fähigkeitendeck. Entscheide dich jeweils für eine und lege sie offen neben deine Fraktionsübersicht. Die andere Fähigkeit legst du verdeckt unter dein Fähigkeitendeck.

Danach kannst du damit beginnen, deine Einheiten auf Hexfeldern mit eigenen Zufluchten zu platzieren, oder eigene Zufluchten mit Türmen und Wällen zu verstärken. Dazu bezahlst du die Kosten pro Einheit, Wall oder Turm, die du auf deiner Fraktionsübersicht vorfindest. Denke daran, dass sich auf einem Hexfeld maximal 5 deiner Einheiten (es gilt weiterhin: Helden zählen nicht als Einheit!) und zusätzlich maximal 1 Turm sowie 1 Wall befinden dürfen.

Im Gegensatz zu allen anderen Aktionen, die auf deiner Fraktionsübersicht aufgelistet sind, darfst du die Handeln-Aktion bereits jetzt in der Bauphase einsetzen, um zusätzliches Salz zu generieren. Denke auch daran, dass man zu jeder Zeit im Spiel Ressourcen 3:1 über den allgemeinen Vorrat eintauschen kann (zum Beispiel 3 Nahrung abgeben und 1 Beute erhalten). Dies ist keine Aktion und kostet daher keinen AP.

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

BAU-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 (4) und einen Speersänger (5). Dazu nimmt sie die Einheiten aus ihrer Reserve (von ihrer Fraktionsübersicht). 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 sowie 2 Salz für den Speersänger zu bezahlen. Insgesamt gibt Yanny in der Bauphase also 6 Beute und 2 Salz aus.

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

AKTIONSPHASE

Während der Aktionsphase geben alle Spieler im Uhrzeigersinn über mehrere Züge ihre Aktionspunkte (AP) aus, um Aktionen durchzuführen. Die meisten Aktionen beenden dabei den Zug des Spielers, sodass in der Regel 1 AP pro Spieler und Zug ausgegeben wird. Dieses Prozedere wird so lange fortgeführt, bis alle Spieler ihre AP ausgegeben haben.

Jede Aktion im Spiel kostet immer 1 AP – manche Aktionen verlangen vom Spieler jedoch zusätzlich noch die Abgabe von Ressourcen (die Aktion Zuflucht kostet beispielsweise zusätzlich 2 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 AP auf das entsprechende Aktionsfeld deiner Fraktionsübersicht. So behältst du einen Überblick über die Aktionen, die du in diesem Kapitel ausgeführt hast.

Wenn du am Zug bist, kannst du die Bewegung- oder Handel-Aktion beliebig oft ausführen, ohne dass dein Zug endet. Führst du danach eine der anderen Aktionen aus, beendet diese deinen Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe. In jedem deiner Züge bist du jedoch verpflichtet, mindestens einen AP auszugeben. Dies wird Zug für Zug so lange fortgeführt, bis alle Spieler keine AP mehr zur Verfügung haben und passen müssen.

Wenn Items oder Fähigkeiten anzeigen, dass sie in der Aktionsphase verwendet werden können, darfst du dies tun, ohne dass dein Zug dadurch beendet wird. Die Benutzung

kostet dich auch keinen AP. Wenn du keinen AP mehr zur Verfügung hast, kannst du nur noch passen oder durch Fähigkeiten und Items Effekte generieren. Letzteres (Effekte einsetzen) ist auch dann noch möglich, wenn du bereits gepasst hast.

Wenn du gepasst hast, aber durch einen Effekt AP zurückerhältst, nimmst du wieder regulär an der Aktionsphase teil.

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

BEWEGUNG

Kostet 1 AP pro Hexfeld und beendet den Zug nicht!

Platziere deinen Helden auf einem angrenzenden Hexfeld – selbst wenn dieses noch unerkundet ist, sich gegnerische Einheiten darauf befinden oder es durch  für Einheiten als nicht angrenzend gilt. Du kannst dich danach entscheiden, eine oder mehrere weitere Bewegungen für jeweils 1 AP durchzuführen. Alternativ kannst du jetzt auch jede andere Aktion ausführen.

Mithilfe der Bewegungs-Aktion könntest du dich beispielsweise über weite Strecken auf dem Spielfeld bewegen, um dann die Quest-Aktion auszuführen. In der Regel wirst du deinen Helden aber lediglich um ein Hexfeld weit bewegen, um dann noch weitere Aktion durchzuführen. Dein Held löst keinen Kampf aus, wenn er ein Hexfeld mit gegnerischen Einheiten betritt, da er nicht als Einheit zählt.

Also mach dir keine Sorgen über Legionen, Horden, Skelette oder Garnisonen – dein Held ist gewitzt genug, diesen auszuweichen. Gleiches gilt auch für Unpassierbares Gelände – dein Held kann dies, im Gegensatz zu allen Einheiten, ignorieren und sich einfach darüber hinwegbewegen.

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. Helden und Spielereinheiten, die sich auf einem aufgedeckten Seeturm-Hexfeld 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 (mit den bekannten Einschränkungen für Einheiten).

HANDEL

Kostet 1 AP und kann JEDERZEIT und mehrfach benutzt werden und beendet den Zug nicht!

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

Sollten sich mehrere Heldenfiguren auf demselben Hexfeld befinden, während einer ihrer Spieler die Handel-Aktion durchführt, können diese Spieler zusätzlich noch jede beliebige Anzahl an Ressourcen untereinander tauschen. Zusätzlich können sie den anderen Helden auch Items geben, vorausgesetzt der Empfänger verfügt über die entsprechenden Attribute, um das erhaltene Item nutzen zu können.

BEWEGEN-BEISPIEL



Ronja möchte ihren Einflussbereich erweitern, um in der Zukunft weitere Zufluchten zu bauen. Sie bewegt sich dazu auf ein bisher noch unerkanntes Hexfeld, das an ihre Heldenfigur angrenzt (**1**). Diese Aktion kostet sie 1 AP. 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-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 AP zu ihrem Hexfeld und gibt danach 1 AP für die Handel-Aktion aus – dies beschert ihm direkt 1 Salz. Ronja gibt ihm nun 3 Beute. Kha'al gibt ihr nichts zurück, allerdings hätte er ihr eine beliebige Anzahl an Ressourcen oder ein für sie nutzbares Item geben können. Nun könnte Kha'al eine weitere Aktion durchführen, er entscheidet sich aber dagegen.

KOMMANDO-BEISPIEL



Ronja hat in ihrem letzten Zug Rigga erkundet. Nun nutzt sie die Kommando-Aktion, indem sie 1 AP und 1 Nahrung ausgibt: Sie wählt Rigga (1) aus und sieht sich nun die Hexfelder an, die an Rigga angrenzen:

Sie kann zwei Kriegshunde von ihrem Heimat-Hexfeld (2) und 1 Berserker aus der Kreischende See (3) nach Rigga kommandieren, nicht aber die Sklaventreiber aus der Golgardei (4), da dieser Weg durch das Unpassierbare Gelände an der Seite von Rigga versperrt ist (5).

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

KOMMANDO

Kostet 1 AP und 1 Nahrung und beendet den Zug!

Platziere 1 AP auf der Kommando-Aktion auf deiner Fraktionsübersicht 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 bewegen.

Einheiten und Helden, die sich auf einem erkundeten Seeturm befinden, könnten ebenfalls auf das von dir gewählte Feld bewegt werden, da der Seeturm als angrenzend an allen Hexfeldern gewertet wird.

Es gibt bei der Kommando-Aktion jedoch folgende 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 Chaos.
- Die Inseln von Azuhl sind von feindlichen und kalten Bergketten und tiefen Sümpfen durchzogen! Einheiten können die Seite eines Hexfeldes, das durch Unpassierbares Gelände gekennzeichnet ist, nicht überqueren! Dein Held kann dies ignorieren.
- Spielereinheiten können nicht auf ein unerkanntes Hexfeld kommandiert werden. Dies gilt allerdings nicht für die Einheiten des Imperiums und des Chaos. **Hinweis: Die Eiswüsten, die zu Beginn des Spiels das Spielfeld umgeben, gelten als bereits erkundet.**

• Spielereinheiten können **nicht** auf ein Hexfeld mit Einheiten oder Zufluchten (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.

Wann immer deine Einheiten in einem Hexfeld 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 Legionen oder Horden 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. Einheiten (Spielereinheiten, Legionen, Horden und Skelette) und Helden auf

einem Seeturm gelten als angrenzend an jedes Hexfeld. Wenn du Einheiten auf verschiedenen Seetürmen hast, kannst du diese gleichzeitig auf dasselbe Hexfeld kommandieren.

ERKUNDEN

Kostet 1 AP und beendet den Zug!

Wenn sich dein Held auf einem unerkundeten (verdeckten) Hexfeld befindet, kannst du die Erkunden-Aktion nutzen, um dieses zu erkunden (auf die Vorderseite umzudrehen). Lies den Namen des Hexfeldes und seinen Effekt laut vor. Jegliche Entscheidungen werden von dir getroffen.

Oftmals wird der Text auf dem Hexfeld von dir verlangen, dass du auf **leeren** Hexfeldern Skelette oder Garnisonen platzierst oder aber, wenn dort bereits gegnerische Einheiten (des Imperiums oder des Chaos) sind, diese **verstärkst**:

• WENN LEER, PLATZIERE

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



ERKUNDEN-BEISPIEL



Ronja hat sich in ihrem letzten Zug auf ein unerkanntes Hexfeld bewegt. Sie nutzt die Erkunden-Aktion und bezahlt 1 AP, um es umzudrehen – es handelt sich um Rigga (1). Der Effekt (2) sagt:

„Erhalte 2 NAHRUNG. + Wenn leer, platziere 1 Garnison hier; wenn nicht, verstärke hier. + Platziere 1 Garnison in einem leeren Hexfeld 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 Hexfeld gewesen, hätte der Verstärkungseffekt hier 1 Skelett platziert. Nun platziert sie 1 Garnison auf einem leeren Hexfeld ohne X – Rigga steht diesbezüglich nicht mehr zur Verfügung, da nun bereits 1 Garnison dort platziert wurde (4).

Zum Abschluss dreht sie noch das Rigga-Hexfeld so, dass das Unpassierbare Gelände eine Schlucht zur imperialen Hauptstadt bildet (5).

• VERSTÄRKEN

Der Hexfeldeffekt "verstärken" bedeutet, dass, falls sich Einheiten des Imperiums oder Chaos bereits auf diesem Hexfeld 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 Legions- oder Hordenkarte zu platzieren, bedeutet dies, dass du diesen auf die Karte legst, die die **wenigsten Aktivierungsmarker** hat. Bei einem Unentschieden entscheidet der Startspieler.

Falls ein Hexfeld, das du erkundet hast, Unpassierbares Gelände aufweist, darfst du das Hexfeld beliebig drehen und so ausrichten wie du möchtest. Es gibt viele weitere Effekte, die beim Erkunden eines Hexfeldes ausgelöst werden können – zum Beispiel werden dir die meisten Hexfelder einmalig 2 Ressourcen geben, wenn du sie durch das Erkunden umdrehst.

Sollte dich ein Effekt auffordern ein Hexfeld zu erkunden, werden die Effekte nach dem Umdrehen sofort abgehandelt und nur der Spieler, der aufgefordert wurde das Hexfeld umzudrehen, erhält etwaige Ressourcen.

Sobald ein Hexfeld umgedreht wurde, gilt es als erkundet.

Denke daran, dass ein Hexfeld mit einem Fluch – selbst wenn es noch verdeckt ist – als erkundet gilt und nicht mehr durch die Erkunden-Aktion umgedreht werden kann.

ZUFLUCHT-BEISPIEL

ZUFLUCHT-AKTION

Kostet 1 AP und 2 Beute und beendet den Zug!

Bezahle 2 Beute (jedenfalls gilt dies für die meisten Fraktionen, die Krowh müssen 3 Beute bezahlen) und platziere eine Zuflucht auf dem Hexfeld, auf dem sich dein Held befindet. Vorausgesetzt, das ausgewählte Hexfeld:

- ist erkundet.
- ist nicht mit diesem Symbol  gekennzeichnet.
- ist frei von Einheiten **anderer** (befreundeter und gegnerischer) Fraktionen.
- weist noch keine andere Zuflucht oder einen Fluch auf.

Auf einem Hexfeld mit einer Zuflucht können in der Bauphase eigene Spielereinheiten oder auch ein Turm und ein Wall platziert werden. Zusätzlich wird ein Hexfeld 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 Turm und Wall mit ihr verloren.



Auf dem Rigga-Hexfeld befinden sich weder Einheiten einer anderen Fraktion noch ein Fluch oder eine andere Zuflucht. Ronja entscheidet sich also, 1 AP und 2 Beute für die Zuflucht-Aktion auszugeben. Sie nimmt die Zuflucht von ihrer Fraktionsübersicht, 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 Fraktionsübersicht **(3)** erhält sie zusätzlich 1 Salz und 1 Nahrung in der Produktionsphase. Zusätzlich erhält sie auch durch Rigga selbst noch einmal 2 Nahrung **(4)**. Insgesamt bekommt sie somit in jeder Produktionsphase zusätzlich 1 Salz und 3 Nahrung.

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

MARKT-BEISPIEL



Auf dem Markt sind derzeit die Dornenpeitsche (1), der Speckschneider (2) und die Xyxrit-Blätter (3) erhältlich.



Ronja kann die Dornenpeitsche nicht benutzen, da ihr Charisma-Wert nicht 2 oder mehr beträgt (4). Sie könnte den Speckschneider benutzen (5). Jeder Held könnte die Xyxrit-Blätter benutzen, da dieses Item kein Attribut abgebildet hat.

Ronja gibt 1 AP aus, um die Markt-Aktion auszuführen. Zusätzlich nutzt sie noch die Handeln-Aktion, um 1 AP in 1 Salz umzuwandeln. Sie kauft nun die Xyxrit Blätter und platziert sie neben ihren Fähigkeiten und Items. Dann zieht sie ein neues Item und platziert es an der Stelle, wo eben noch die Xyxrit Blätter lagen.

MARKT-AKTION

Kostet 1 AP und X Salz und beendet den Zug!

Die Artefakte und Dienste, die die in Azuhl ankommenden Überlebenden auf dem Markt anbieten, werden Items genannt. Wenn ein Spieler die Markt-Aktion ausführt, kann er eines der ausliegenden Items kaufen – vorausgesetzt, sein Held kann dieses nutzen: Viele Items zeigen einen der Attribute mit einem Wert (1). Um ein Item nutzen zu können, muss der Held mindestens den Wert in genau diesem Attribut besitzen (Vergleiche Seite 13 „Items kaufen und benutzen“).

Zusätzlich kosten die meisten Items Salz (2) – dies muss bezahlt werden.

Nachdem ein Held ein Item vom Markt erworben hat, legt er dieses neben seine Heldenkarte zu seinen anderen Fähigkeiten oder Items und füllt den Markt sofort mit einem neuen Item vom Marktdeck auf.

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

Der Markt ist immer gefüllt, solange noch Items im Deck sind. In jeder Auffrischungsphase werden alle ausliegenden Items abgeworfen und es werden drei neue Items gezogen.

Wenn du die Markt-Aktion ausführst, während sich dein Held auf einem erkundeten Seeturm befindet, sind die Salzkosten für alle Items um 1 Salz reduziert (der Kaufwert kann nicht unter 0 fallen).

QUEST-AKTION

Kostet 1 AP und beendet den Zug!

Wenn dein Held die Quest-Aktion durchführt, entscheide dich für eine der aktuell verfügbaren Quests. Wirf 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 List kannst du dich pro Attributspunkt für einen weißen oder einen gelben Würfel entscheiden.

Am unteren Rand jeder Quest **(1)** findest du zudem eine Bedingung, die dir ermöglicht, unter gewissen Voraussetzungen für den Wurf einen Bonuswürfel zu erlangen, sollte sich dein Held zum Beispiel auf einem entsprechenden Feld befinden. Zusätzlich können dir auch Fähigkeiten oder Items zusätzliche Würfel bescheren.

Um eine Quest erfolgreich zu lösen, musst du ein oder mehrere **Questziele (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 Questziel.

Für die meisten Quests wird es ausreichen, 1 Questziel **(2)** mit deinem

Würfelwurf zu lösen – die Anforderungen werden dir jeweils auf der Quest angezeigt. Es gibt jedoch auch Quests, die die Lösung von **2 oder mehr** Questzielen erfordern **(3)**. In dem hier abgebildeten Quest könnte man zum erfolgreichen Absolvieren eines Questziels beispielsweise entweder 3 Schädel oder 1 Schild oder 1 Blitz würfeln. Da diese Karte explizit das Lösen von 2 Zielen verlangt **(3)**, müssen zwei der drei zur Auswahl stehenden Ziele erfolgreich erwürfelt werden. Jede Questziel-Kombination ist dabei erlaubt.

Wenn du eine Quest (mit ihren erforderlichen Questzielen) erfolgreich löst, kannst du sofort den **Erfolgseffekt (4)** durchführen. Zusätzlich lohnt sich auch ein Blick auf die Questziele – oftmals gewähren sie noch einen **Bonus (5)**. Du erhältst die Bonusse von allen Questzielen, die du erfüllt hast.

Zur Belohnung erhältst du ferner manchmal die zuvor gelöste Quest-Karte und kannst diese in deinen Spielbereich legen – ähnlich wie Fähigkeiten und Items. Allerdings werden diese **nicht** für das Limit von 10 Fähigkeiten und Items gewertet und normalerweise kannst du diese auch nicht abwerfen.

Wenn deine Quest **misslingt** und du nicht in der Lage bist, sie mit deinem Wurf zu lösen, führst du umgehend den Misserfolgeffekt **(6)** durch – es ist dir dann auch **nicht** möglich, die Boni von Questzielen zu erhalten.



QUEST-BEISPIEL



Ronja entscheidet sich, die Quest „Das Ritual der Reinigung“ zu versuchen. Sie verfügt über 2 Macht (2 rote Würfel) (1), 1 Charisma (1 blauer Würfel) (2) und 1 List (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 die Quest angibt – noch 1 violetten Würfel extra. Sie beschließt zusätzlich auch noch ihr Xyxit-Blätter-Item abzuwerfen (5), welches ihr erlaubt, einen zusätzlichen Würfel für diesen Wurf zu wählen. Ronja entscheidet sich hier für einen schwarzen Würfel.

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

Die Quest verlangt von Ronja 2 der 3 Questziele zu erfüllen (9). Da sie zwei Questziele (Schilde und Blitze) gelöst hat, führt sie nun umgehend den Erfolgseffekt (10) aus und erhält zusätzlich noch 2 Siegpunkte (11 & 12).

INSTRUCTION OF THE DRUIDS

6

4

7

1

8

1

9

2+

SOLVE

Gain any 1 of your Feats. Shuffle your Feat Deck. Discard this Quest.

10

FAIL

Chaos gains 1 .

11

1

12

If your Hero is on a Marsh Hex +1

4

Hätte sie die 2 Questziele 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 Quest ab und füllt den leeren Platz (im Gegensatz zu den Items) NICHT wieder auf.

Sollte ein Quest abgeworfen werden müssen – sei es durch erfolgreiches Lösen oder durch einen Misserfolg – so ziehst du bis zur nächsten Auffrischungsphase keine neue Quest, es sei denn, die Quest-Karte verlangt im Kartentext explizit danach.

Manchmal kann es vorkommen, dass auf einer Quest andere Karten (zum Beispiel Items) platziert werden. Sobald diese Quest abgeworfen werden muss, werden auch die auf ihr platzierten Karten abgeworfen.

Manche Quests haben einen **Soforteffekt**, wenn sie gezogen werden (genau wie Legionen oder eine Horde). Führe diese Effekte sofort nach dem Ziehen aus.

NEMESISPHASE

AKTIVIERUNG UND AKTIVIERUNGSMARKER

In der Nemesisphase 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 Marker abgeworfen.

Horde und Legionen werden dabei in aufsteigender Reihenfolge ihrer Initiative abgehandelt, diese befindet sich in der oberen linken Ecke der Karte (**2**). Sollten sich auf einer Legions- oder Hordenkarte mehrere Aktivierungsmarker 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 56 und für Horden auf Seite 57 nachlesen.

In den meisten Fällen werden Aktivierungsmarker in der Ereignisphase auf die Legions- und Hordenkarten verteilt, um sie dann später in der Nemesisphase zu aktivieren.

15 **2** **THE BUTCHER**

1

Nobody in The Empire ever complained about his lack of strategy...

IMMEDIATE: LIZARD RIDERS

Place his Target. Every player loses half their (round down).

Gain 3 during Archery on Badlands. Remove a Haven here or in an adjacent hex. Once per Combat.

7	2								
6									
5									
4	2								
3	1								
2	1								
1	-								

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

Es gibt im Laufe des Spiels manchmal Effekte, die eine Legion oder Horde direkt aktivieren – dazu wird kein Aktivierungsmarker benötigt oder verbraucht (“Diese Aktivierung benötigt keine Aktivierungsmarker”).

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

INITIATIVEWERT

Der Initiativwert wird verwendet, um festzulegen, in welcher Reihenfolge die Horden und Legionen in der Nemesisphase aktiviert werden.

Sollte es zu einem Kampf mit mehreren Horden oder Legionen in einem Hexfeld kommen, muss zunächst die Horde oder Legion mit dem niedrigsten Wert bekämpft werden. Sollten sich zusätzlich noch Skelette oder Garnisonen in diesem Hexfeld befinden, müssen diese als Erstes in einem separaten Kampf besiegt werden.



PRODUKTIONSPHASE

Je mehr Zufluchten du baust, desto höher wird in dieser Phase die Anzahl der Ressourcen, die du erhältst. Schau dir dazu den Kreis auf deiner Fraktionsübersicht (1) 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 Hexfeld, auf dem sich eine deiner Zufluchten befindet. Normalerweise wird dir ein Wald- oder Hochlands-Hexfeld 2 Beute geben, ein Sumpf oder ein Ödland 2 Nahrung und eine Eiswüste 2 Salz.

Es gibt kein Limit für die Anzahl der Ressourcen, die du gleichzeitig besitzen kannst. Du bist einzig limitiert durch die Gesamtanzahl an Ressourcen die sich in der Schachtel befinden.

PRODUKTIONS-BEISPIEL



Syndra hat im Verlaufe des Spiels drei Zufluchten errichtet – eine befindet sich auf ihrem Heimat-Hexfeld (3), eine in den Grimmfängen (4) und eine am Dämmergaard Seeturm (5).

Ihre Fraktionsübersicht (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. Grimmfänge gibt ihr 2 Salz und Dämmergaard gibt ihr ebenfalls 2 Salz.

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



AUSWERTUNGSPHASE

Am Ende eines jeden Kapitels werden für alle Fraktionen Siegpunkte (SP) vergeben.

DAS IMPERIUM

- 1 Siegpunkt für jedes Hexfeld mit einer beliebigen Anzahl an **Garnisonen** (es macht keinen Unterschied, ob sich auf einem Hexfeld 1 oder 3 Garnisonen befinden).
- 1 Siegpunkt für jede imperiale **Legion**, die sich auf dem Spielfeld befindet.
- 2 Siegpunkte für jede **Fraktion** im imperialen Friedhof (siehe Seite 43 „Die Friedhöfe“). Würden sich also zum Beispiel 1 Krowh-Einheit und 2 Druwhn-Einheiten im imperialen Friedhof befinden, bekäme das Imperium 4 Siegpunkte, da insgesamt zwei Fraktionen in seinem 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.

DAS CHAOS

- 1 Siegpunkt für jeden **Fluch**, der sich auf dem Spielfeld befindet.
- 1 Siegpunkt für jede **Horde**, die sich auf dem Spielfeld befindet.

- 2 Siegpunkte für jede **Fraktion** im Chaos-Friedhof.

Auch das Chaos kann keine Siegpunkte erhalten, die auf Hexfeldern abgebildet sind. Nachdem es 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-Hexfelder) 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 in jeder beliebigen Kombination und ohne Begrenzung 5 Ressourcen ausgeben, um jeweils einen Siegpunkt zu erhalten. Dieser Siegpunkt kann jeder am Spiel teilnehmenden Spielerfraktion zugewiesen 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 sowohl das Imperium als auch das Chaos mit ihren jeweiligen Siegpunktmarkern hinter der Spielerfraktion mit den wenigsten erreichten Siegpunkten liegen, gewinnt ihr das Spiel. Oder anders ausgedrückt: Jede Spielerfraktion muss individuell mehr Siegpunkte haben, als sowohl das Imperium als auch Chaos.

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



AUSWERTUNGS-BEISPIEL



Syndra hat drei Zufluchten gebaut: eine auf ihrem Heimat-Hexfeld (1), eine in Grimmfänge (2) und eine auf dem Dämmergaard Seeturm (3).

Sie erhält insgesamt 8 Siegpunkte: 2 für jede Zuflucht (6 Siegpunkte) und noch einmal jeweils 1 Siegpunkt für ihr Heimat-Hexfeld (4) und den Dämmergaard Seeturm (4).





KAMPF

*Während deine Verbündeten zu Gesprächen und Handel bereit sind,
hat weder das Imperium noch Chaos Interesse an Diplomatie...*

Sobald sich Spielereinheiten mit Einheiten des Imperiums oder Chaos auf einem Hexfeld 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 auf dasselbe Hexfeld gezogen werden und sich dementsprechend niemals bekämpfen.

Ein Kampf wird in einer oder mehreren Runden ausgetragen – so lange, bis eine (oder beide) Fraktion keine Einheiten mehr hat. Nach dem Beginn eines Kampfes gibt es keine Möglichkeit mehr, sich zurückzuziehen. Zunächst findet 1 Fernkampfunde statt. Haben beide Teilnehmer danach noch Einheiten, werden so lange Nahkampfunden ausgefochten, bis eine oder beide Fraktionen zerstört sind.

Um einen Kampf auszuführen, nimm dir die Würfel, die auf den Figuren der teilnehmenden Spielereinheiten abgebildet sind und wirf sie. Verfahre für das Imperium oder das Chaos ebenso. Der gegnerische Würfelwurf erfolgt parallel und sollte (im Sinne des Spielflusses) von einem Mitspieler übernommen werden.

WÜRFEL IM KAMPF

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

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



Um herauszufinden, welche Würfel eine Legion oder eine Horde im Kampf verwendet, schaut man sich die entsprechende Legions- oder Hordenkarte an: Durch den Bedrohungsmarker, der in Form einer kleinen Klammer (2) 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 markierten Zeile findest du die Würfel, die sie entweder in der Fernkampf- oder der Nahkampf-Gruppe verwendet (3).



Welche Würfel die Garnisonen und Skelette verwenden, findest du in einer Übersicht auf dem Spielfeld. Garnisonen werden mit jeder Stufe mächtiger, ein Skelett verfügt immer über einen roten Würfel, der auch auf der Figur abgebildet ist.

Während einer Kampf-Gruppe werden die Würfel beider Teilnehmer **gleichzeitig** gewürfelt. Die Symbole, die gewürfelt wurden, müssen, soweit möglich, verwendet werden.

Folgende Symbole gibt es auf den Würfeln:



SCHÄDEL

Schädel 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 im Kampf involvierten Einheiten dadurch zerstört werden.

Legionen und Horden können Schaden in der Höhe ihres Bedrohungswertes erleiden. Wenn du durch ein Schädel-Symbol einer Legion oder Horde Schaden zufügst, schiebe den Bedrohungsmarker an der Seite der entsprechenden Legions- oder Hordenkarte pro Schädel eine Zeile nach unten. Wenn die Bedrohung einer Legion oder Horde auf 0 reduziert wird, gilt diese als zerstört.

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

- Vom Imperium zerstörte Spielereinheit oder Skelette, werden im **imperialen Friedhof** platziert.
- Vom Chaos zerstörte Spielereinheit oder Garnisonen, werden im **Chaos-Friedhof** 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 inklusive ihrer Karte aus dem Spiel entfernt. **Sollte das Imperium eine Horde besiegen, erhält das Imperium die angegebenen Siegpunkte und umgekehrt.**



SCHILDE

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

BEISPIEL



3 Duerkhar Frischlings-Einheiten (1) beginnen einen Kampf gegen 2 Skelette des Chaos (2). Die Frischlinge werfen 3 blaue Würfel. Gleichzeitig werfen die Skelette 2 rote Würfel. Die Frischlinge werfen einen Totenkopf, ein Schild und eine Leerseite. Die Skelette werfen zwei Schädel und eine Leerseite.

Einen dieser zwei Schädel können die Frischlinge mit ihrem Schild negieren, müssen aber eine ihrer Einheiten zerstören. Sie platzieren nun 1 Frischling im Chaos-Friedhof.

Die Skelette haben keine Schilde, entsprechend wird 1 Skelett zerstört. Die Duerkhar erhalten sofort 1 Siegpunkt und das Skelett wird zurück in die Reserve platziert.

Der Kampf geht weiter, bis eine Fraktion keine Einheiten mehr hat.



BLITZE

Ein gewürfelter Blitz kann entweder 1 Schild des Gegners negieren oder aber eine **Gotteskraft** (siehe Seite 40) aktivieren. 1 Blitz kann für eine der beiden Optionen verwendet werden, nicht jedoch für beide.

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

Bedenke, dass auf einem Hexfeld mit einem Fluch nur Chaos Blitze im Kampf nutzen kann!

WÜRFEL ERNEUT WERFEN

Wann immer ein Effekt dir erlaubt, einen oder mehrere Würfel erneut zu werfen, kannst du diese aus den zuvor geworfenen eigenen Würfeln **deines** Wurfes frei auswählen. Du kannst keine Würfel auswählen, die dein Gegner geworfen hat. Wenn dir ein Effekt erlaubt, zwei Würfel neu zu werfen, kannst du dich dafür entscheiden, nur einen Würfel erneut zu werfen.

Sagt ein Effekt „**beliebig viele Würfel**“, kannst du frei aus deinen Würfeln auswählen und bereits vorhandene Ergebnisse behalten. Sagt ein Effekt „**ALLE Würfel**“, hast du diese Option nicht und musst alle deine Würfel erneut werfen.

Sollte das Imperium oder das Chaos die Chance erhalten, Würfel neu zu würfeln (zum Beispiel, wenn ein Kampf in einem

Wald-Hexfeld stattfindet), dann werden nur Würfel erneut geworfen, die eine Leerseite zeigen.

KARTEN IM KAMPF



Viele Fähigkeiten und Items 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). Gleichzeitig geben Schlüsselwörter beziehungsweise Effekte im unteren Abschnitt der Karten an, ob dein Held in diesem Kampf anwesend sein muss und wie oft und wann genau die Karten eingesetzt werden können (2).

Im Kampf genutzte Fähigkeiten und Items dürfen in der Regel nur während eines Kampfes deiner eigenen Einheiten eingesetzt werden.

HEXFELD DES HELDEN

Wenn du eine Karte im Kampf einsetzen möchtest, die am unteren Rand dieses Schlüsselwort beinhaltet, muss sich der Held auf dem Hexfeld befinden, in dem der Kampf stattfindet. Fast alle Items, die im Kampf eingesetzt werden können, verlangen dies. Immerhin trägt dein Held diese bei sich.

Es gibt auf den Karten zusätzlich dazu noch verschiedene Regelhinweise in Form der folgenden Schlüsselwörter, die genau angeben, wann und wie oft eine Karte eingesetzt werden kann:

VOR DEM WURF

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

VOR DEM SCHADEN

Dies ist der Zeitpunkt, nachdem alle Resultate der Würfel beider Seiten bekannt sind (inklusive neu geworfener Würfel), aber bevor Einheiten zerstört werden oder Schaden erleiden. Dies ist der Zeitpunkt, an dem Schilde dazu benutzt werden, um Schaden zu negieren. Auch viele Gotteskräfte kommen nun durch gewürfelte Blitze zum Zuge oder werden dazu benutzt, um Schilde des Gegners zu brechen. Sollte ein Effekt ein zusätzliches Symbol (Schädel, Schild, Blitz) generieren, werden diese zum bisherigen Ergebnis hinzuaddiert. Sollten Würfel neu geworfen werden, dann gehen auf diesen Würfeln die bisher erhaltenen Symbole verloren. Nur das neue Würfelergebnis wird gewertet.

NACH DEM SCHADEN

Dies ist der Zeitpunkt, nachdem Einheiten zerstört wurden oder die Bedrohung einer Legion oder Horde reduziert wurde. Solltest du zu diesem Zeitpunkt die Chance erhalten, weitere Würfel zu werfen, wird etwaiger Schaden nun direkt verursacht, ohne dass eine neue Runde stattfindet.

EINMAL PRO RUNDE

Ein solcher Effekt kann einmal in JEDER Kampfrunde verwendet 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 (zum Beispiel die Zugehörigkeit zum Nah- oder Fernkampf). Eine Kampfrunde beginnt vor dem Wurf der Würfel und endet nach der Schadensverteilung.

EINMAL PRO KAMPF

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.

KAMPFABSCHNITTE

Jeder einzelne Kampf ist in vier aufeinanderfolgende Abschnitte eingeteilt. Jeder Abschnitt wird dabei durch ein eigenes Symbol gekennzeichnet. Du findest dieses Symbol auf den Karten, die in diesem Abschnitt genutzt werden können:



1. VOR DEM KAMPF

Einmal pro Kampf

Dieser Abschnitt lässt sich in der Regel recht schnell abhandeln – schau dir einfach das Hexfeld an, auf welchem der Kampf stattfindet, um zu sehen, ob es einen Geländeeffekt gibt (Seite 42). Überprüfe außerdem, ob die Karten der Legion oder Horde, gegen die du kämpfst, spezielle Effekte haben. Handle all diese Effekte ab.



2. FERNKAMPFRUNDE

Einmal pro Kampf

Im Kampf verwickelte Spielereinheiten werfen nun ihre Würfel, falls sie auf ihrer Fraktionsübersicht mit dem Fernkampf-Symbol versehen sind. 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.

Zerstöre nach der Auswertung des Wurfs entsprechende Einheiten oder reduziere die Bedrohung einer Legion oder Horde auf Grundlage der gewürfelten Schädel. Wenn beide Teilnehmer danach noch Einheiten übrighaben, gehst du in die Nahkampfrunde(n) über.

Sollten die Spieler Skelette oder Garnisonen zerstören, erhält die entsprechende Spielerfraktion pro zerstörter Einheit jeweils sofort 1 Siegpunkt. Zerstörte Spielereinheiten werden anhand ihres Gegners entweder im imperialen- oder Chaos-Friedhof platziert.



3. NAHKAMPFRUNDE(N)

Bis eine Fraktion zerstört ist

Alle übrig gebliebenen Einheiten werfen nun 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 jedoch **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.**

Anschließend werden die erzielten Würfelergebnisse entsprechend der gewürfelten Schädel und eingesetzten Schilde und Blitze ausgewertet und abgehandelt. Zerstöre dabei jegliche Einheiten oder reduziere deren Bedrohungen. Wiederhole die Nahkampfrunden so lange, bis eine (oder beide Teilnehmer) keine Einheiten mehr auf dem Hexfeld haben. Der Held eines Spielers kann nie zerstört werden oder Schaden nehmen.

Sollten die Spieler Skelette oder Garnisonen zerstören, erhält die entsprechende Spielerfraktion pro zerstörter Einheit jeweils sofort 1 Siegpunkt. Zerstörte Spielereinheiten werden anhand ihres Gegners entweder im imperialen oder Chaos-Friedhof platziert.

Zerstörte Legionen und Horden werden nicht auf Friedhöfen platziert, sondern werden aus dem Spiel entfernt.



4. NACH DEM KAMPF

Einmal pro Kampf

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

Hier gilt nach wie vor der Held eines Spielers:

- ist keine Einheit!
- kann nie zerstört werden oder Schaden nehmen!
- kann alleine die Zerstörung einer Zuflucht nicht verhindern!

Solltest du eine Legion oder Horde zerstört haben, wirf einen Blick auf den unteren Rand der entsprechenden Legions- oder Hordenkarte. In der Regel erhältst du Siegpunkte und manchmal werden noch zusätzliche Effekte ausgelöst. Einmal zerstört, können Legionen und Horden nicht wieder auftauchen und werden aus dem Spiel entfernt.

Zerstört eine Legion eine Horde (oder umgekehrt), werden der siegreichen Fraktion die Siegpunkte auf der Siegpunkteiste gutgeschrieben. Legionen und Horden werden im Gegensatz zu Spielereinheiten, Garnisonen oder Skeletten nicht in die Friedhöfe platziert.

Auf den beigelegten Spielerhilfen findest du eine tabellarische Übersicht mit allen Details zu diesen Abschnitten.



KAMPFBEISPIEL



CLASH
Discard this to gain 1 .
Before Rolling On your Hero's Hex

7

8



NAHKAMPFRUNDE

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, ihr Abad-Kriegsbemalungs-Item einzusetzen – dieses wird abgeworfen und sie erhält zusätzlich 1 roten Würfel (6).

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

Der Neue Imperator erleidet 2 Schaden und wird am Ende der Runde zerstört werden. Den ersten gewürfelten Blitz verwendet der Neue Imperator, um abermals seine Gotteskraft zu aktivieren. Da diese nur einmal pro Runde aktiviert werden kann, wird der zweite Blitz dazu verwendet, 1 der 2 Schilde von Yanny zu negieren. Somit hat Yanny noch 1 Schild übrig, reduziert die 2 Schädel auf 1 und entscheidet sich, 1 der Frischlinge zu opfern und platziert ihn im imperialen Friedhof. Da nun eine Seite der Teilnehmer keine Einheiten mehr übrig hat, gibt es keine weiteren Nahkampfrunden mehr.



NACH DEM KAMPF

Durch die Zerstörung des Neuen Imperators muss nun der untere Teil seiner Karte auf etwaige Handlungsanweisungen/ Effekte überprüft und gegebenenfalls abgehandelt werden (9). In diesem Fall findet sich folgendes in der Textbox: „Unsterbliches Imperium. Wenn zerstört: Entferne sein Ziel und erhalte 5 Siegpunkte. Platziere 2 Garnisonen auf der Hauptstadt.“

Der Spieler, der den Neuen Imperator zerstört hat, muss nun alle Effekte der Reihe nach auf der Karte ausführen: Er entfernt er den Zielmarker des Neuen Imperators und erhält 5 SP. Danach platziert er 2 Garnisonen auf der Hauptstadt. Die Figur des Neuen Imperators und seine Karte werden aus dem Spiel entfernt.

Yannys Spieler verfügt zudem noch über die Frischlinge-Fähigkeit (10) – und entscheidet sich, diese umzudrehen, um den überlebenden Frischling gegen einen Eidgeschworenen (11) aus seiner Reserve auszutauschen.

10





DRUIDEN UND GOTTESKRÄFTE

Die Druiden von Azuhl waren die Ersten, die erkannten, dass die Rebellen nur vereint eine Chance auf ein Überleben haben würde. Doch selbst ein solches Bündnis allein würde nicht ausreichen, um sich gleichzeitig dem Imperium und den Horden des Chaos entgegenzustellen – die Alten Götter müssen erweckt werden!

Zu Beginn des Spiels werden vier zufällige Druidenkarten aufgedeckt auf dem Spielfeld platziert. Damit sind die auf ihnen angezeigten Gotteskräfte für alle Spieler im Kampf verfügbar.

Wenn du einen Blitz im Kampf würfelst, kannst du diesen entweder benutzen, um ein Schild des Gegners zu negieren oder aber die Gotteskraft einer der aufgedeckten Druiden zu aktivieren (1). Wenn du mehrere Blitze gewürfelt hast, kannst du auch verschiedene Gotteskräfte gleichzeitig aktivieren. Gotteskräfte können in der Regel nur einmal pro Runde eingesetzt werden, einige nur einmal pro Kampf (2). Gotteskräfte von Druiden können nicht außerhalb des Kampfes aktiviert werden.

Legionen, Horden und Skelette haben ihre eigenen, individuellen Gotteskräfte. Diese findest du auf ihren Karten (2) oder im Falle der Skelette auf dem Spielfeldrand. Sie repräsentieren das magische Arsenal Drakoreas und die uralte und zerstörerische Kraft des Chaos.

Wann immer eine Legion, eine Horde oder ein Skelett einen Blitz würfelt, werden sie zuerst ihre Gotteskraft aktivieren. Wenn die Gotteskraft einer Legion oder einer Horde anzeigt, dass sie nur einmal pro Runde genutzt werden kann, werden etwaige weitere gewürfelte Blitze dazu verwendet, die Schilde des Gegners zu negieren.

Das Imperium und das Chaos können niemals Gotteskräfte einsetzen, die auf den Druidenkarten angezeigt werden.

KAMPFFÄHIGKEITEN

Die meisten Legionen und Horden haben individuelle Kampffähigkeiten, die den Kampf beeinflussen. Diese Kampffähigkeiten (3) findest du auf ihren Karten. Regeln, die mit dem Schlüsselwort **JEDERZEIT** versehen sind, überschreiben dabei Regeln, die **NIEMALS** oder **NICHT** besagen.





EINHEITSKLASSEN

Alle Spielereinheiten, die auf den Fraktionsübersichten mit ihren Kosten (1) abgebildet werden, verfügen zusätzlich über eine Klasse (2): Krieger, Bogenschütze oder Reiter. Diese Bezeichnungen haben selbst keinen Effekt, werden aber von vielen Karten und Effekten genutzt, um beispielsweise anzuzeigen, dass sie nur auf bestimmte Klassen anwendbar sind.

BASIS- UND ELITEINHEITEN

Jede Spielereinheit ist entweder eine Basiseinheit oder aber eine Eliteeinheit. Auch diese Zugehörigkeit findest du auf den Fraktionsübersichten (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

Legionen des Imperiums sind gut ausgerüstet, hartgesotten und bereit für den Imperator ihr Leben zu geben. Horden des Chaos bestehen aus Scharen von Dämonen, Geistern und Untoten.

Die Stärke dieser Armeen wird durch ihren Bedrohungswert dargestellt. Dieser wird sich über den Verlauf des Spiels

hinweg steigern. Der Bedrohungswert kann meist nur durch einen Kampf reduziert werden. Wenn du einer Legion oder Horde Schaden zufügst (oder sich das Imperium und das Chaos gegenseitig bekämpfen), wandert der Bedrohungsmarker an der Seite der Karte für jeden Schädel (=Schaden) den sie erleiden eine Zeile nach unten.

GARNISONEN UND SKELETTE

Garnisonen (4) + (5) + (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. **Es können sich maximal 3 Garnisonen gleichzeitig auf einem Hexfeld befinden.** Um dies anzuzeigen, wird zuerst das größte Element der Garnisons-Miniaturen (unterstes Fundament) (4) auf das Hexfeld platziert und im weiteren Verlauf dann durch die nächsten Elemente der Miniatur (5) + (6) aufgestockt.

Der Satz: "Platziere 3 Garnisonen auf einem Hexfeld" bedeutet folglich, dass die gesamte dreiteilige Miniatur aufgebaut werden muss. Sobald eine 4. Garnison auf ein Hexfeld (mit Ausnahme des imperialen Hauptstadt-Hexfeldes) platziert werden würde, erhält das Imperium stattdessen 1 Siegpunkt.



Skelettfiguren stellen die Fußsoldaten der Kräfte des Chaos dar, sie sind die Vorboten der Horden und wandeln über die Eiswüsten nach Azuhl. **Es können sich maximal 2 Skelette gleichzeitig auf einem Hexfeld befinden.** Sobald ein 3. Skelett auf dieses Hexfeld gestellt wird, gelangen diese 3 Skelette sofort in die Reserve zurück, um unmittelbar durch eine neue Horde ersetzt zu werden.

Sollten Spielereinheiten auf einem Hexfeld auf Garnisonen und Legionen treffen, müssen sich die Spieler **immer zuerst** den Garnisonen in einem **separaten** Kampf stellen. Gleiches gilt für ein Hexfeld mit Skeletten und Horden – auch hier müssen zunächst die Skelette in einem separaten Kampf besiegt werden. Wichtig: Auch diese Kämpfe (gegen Garnisonen und Skelette) bestehen aus allen Abschnitten, haben sowohl jeweils eine Fernkampfrunde, als auch die anschließenden Nahkampfrunden.

Legionen, Horden, Skelette und Garnisonen sind Einheiten.

GELÄNDEARTEN UND -EFFEKTE

Ein Kampf auf einem Hexfeld wird immer durch das dort vorhandene Gelände und dessen individuellen Effekt beeinflusst. Diese Geländeeffekte gelten für die komplette Dauer eines Kampfes. Am unteren Rand der Hexfelder findet ihr zur Bestimmung der Geländeart entsprechend folgende Symbole:



Ödland

Diese flachen Ebenen geben der Kavallerie einen Vorteil: **Reiter-Einheiten** können ihre Würfel auf einem Ödland-Hexfeld auch in der **Fernkampfrunde** beisteuern.



Hochland

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. Das Imperium und das Chaos hingegen wählen ihre Würfel nach folgender Priorität (beginnend mit der höchsten): Schwarz, Violett, Rot, Blau, Gelb, Weiß.



Sumpf

Der matschige Untergrund verhindert schnelle Manöver: Im Sumpf werden für alle beteiligten Seiten **alle roten Würfel** sowohl in der Fernkampfrunde als auch in sämtlichen Nahkampfrunden **durch weiße** Würfel ersetzt.



Wald

Das unübersichtliche Gelände eignet sich hervorragend für einen Hinterhalt: Im Wald können beide Seiten im Fernkampf **bis zu 2 Würfel erneut werfen** (allerdings geschieht dies gleichzeitig, man kann dadurch nicht 1 Würfel zweimal wiederholen). Das Imperium und das Chaos nutzen die Fähigkeit des Waldes nur, um Leerseiten erneut zu würfeln – ist dies nicht möglich, verfallen die entsprechenden Wiederholungswürfe.



Eiswüste

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

Fluch

Die Verwüstungen durch die Horden des Chaos hinterlassen eine verfluchte Einöde, in der selbst die



Alten Götter machtlos sind. Ein Hexfeld mit einem Fluch ist daher eine **eigene Art von Gelände und überschreibt den vorherigen Geländetyp**. Einzig und allein das Chaos kann auf diesem "verfluchten Gelände" im Kampf Blitze nutzen, um Gotteskräfte zu aktivieren oder Schilde zu negieren. Auf Hexfeldern mit einem Fluch werden für Spieler und das Imperium hingegen alle gewürfelten Blitze **unbrauchbar** und können nicht dazu benutzt werden, Gotteskräfte zu aktivieren, Schilde zu negieren oder Fähigkeiten und Items zu nutzen.

WÄLLE UND TÜRME

Nachdem du eine Zuflucht **(1)** gebaut hast, kannst du diese später (in der Bauphase) für jeweils 1 Beute mit einem Turm und für 1 weitere Beute mit einem Wall verstärken. Jede Zuflucht kann dabei maximal 1 Turm **(2)** und 1 Wall **(3)** besitzen. Diese bilden die **Verteidigungen** der Zuflucht. Wenn deine Zuflucht von der Karte entfernt werden muss, werden auch alle Verteidigungen (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 auf demselben Hexfeld befinden:**

- Türme geben dir in der Fernkampf- UND der Nahkampfrunde 1 weißen Würfel, solange Spielereinheiten auf demselben Hexfeld vorhanden sind.
- Wälle geben dir in der Nahkampfrunde 1 blauen Würfel, solange Spielereinheiten auf demselben Hexfeld vorhanden sind.

DIE FRIEDHÖFE

Wenn Spielereinheiten vom Imperium oder vom Chaos zerstört werden, platzierst du diese im jeweiligen 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 ist dies für die Spieler bis zum Ende der Auswertungsphase 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 im Friedhof platziert.** Manche Effekte entfernen Einheiten vom Spielfeld, dies ist keine Zerstörung (gilt nicht als zerstört): Entfernte Einheiten gelangen sofort zurück in die Reserve.



DIE NEMESIS

Und während die Sterblichen mit sich selbst beschäftigt waren, zogen am Horizont dunkle Sturmwolken auf...

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

Das Imperium und Chaos sind auch untereinander verfeindet und bekämpfen sich, wenn sie sich in einem Hexfeld treffen.

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 Flüchen (5) auf.

Das Imperium und das Chaos sammeln wie alle Fraktionen im Spiel Siegpunkte. Diese erlangen sie, indem sie die Spieler

oder sich gegenseitig besiegen und Einfluss auf dem Spielfeld gewinnen: Das Imperium erhält Siegpunkte für Legionen im Spiel und Hexfelder mit Garnisonen. Das Chaos für Horden im Spiel und Hexfelder mit einem Fluch.



BEDROHUNG

Die Bedrohung bzw. der Bedrohungswert zeigt an, wie stark eine Horde oder Legion ist und gleichzeitig, wie viel Schaden sie nehmen kann. Die jeweilige Figur repräsentiert eine ganze Armee der entsprechenden Fraktion. Der Bedrohungswert reicht von 1 bis 7. Fällt er auf 0, ist die Legion oder Horde zerstört.

Benutze den Bedrohungsmarker (6), um die aktuelle Bedrohung einer Legion oder Horde an der Seite ihrer Karte anzuzeigen. Steck die kleine, schwarze Klammer dazu direkt an die Karte.

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



Das Ziel der Spielerfraktionen ist es, die Bedrohung der Legionen und Horden im Kampf auf 0 zu reduzieren, um sie so zu zerstören. Jeder Schädel, der nicht von einer Legion oder Horde 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 Imperium oder das Chaos jedes Mal stattdessen 1 Siegpunkt.

KARTEN-BEISPIEL



(1) Initiative

(7) Bedrohung

(2) Name

(8) Fernkampfwürfel
(diese werden nicht dem Nahkampf hinzugefügt).

(3) Soforteffekt

(4) Kampffähigkeit

(9) Nahkampfwürfel

(5) Gotteskraft

(10) Effekt wenn zerstört

(6) Bedrohungsmarker

DAS IMPERIUM

Das Imperium ist aufgrund der zahlreichen Berichte über Aufstände und Unruhen in Azuhl alarmiert! Es wird seine verbliebenen Kräfte dazu einsetzen, diese Rebellion niederzuschlagen, ehe man sich der Invasion des Chaos zuwendet! Sobald die imperialen Spione feindliche Zufluchten ausgemacht haben, wird das Imperium versuchen, deinen Aufstand mit seiner überlegenen Kriegsmaschinerie niederzuwerfen!

GARNISONEN

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, dass jede Garnison (oder anders gesagt: Jeder Teil der dreiteiligen Garnisons-Miniatur) in einem Hexfeld jeweils als 1 Einheit zählt.

Zur besseren Übersicht werden Garnisonen übereinander „gesteckt“. Du kannst dies als eine Art „aufleveln“ ansehen. Eine voll ausgebaute Garnison besteht somit aus drei

Garnisons-Elementen. Diese Elemente (unterschiedlichen Garnisons-Miniaturen) sind spieltechnisch betrachtet, dennoch als einzelne, autarke Garnisonen zu werten, die jeweils 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 auf einem Hexfeld mit Garnisonen und Legionen statt, dann müssen immer zuerst die Garnisonen in einem separaten Kampf besiegt werden, ehe die überlebenden Einheiten danach 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 (Ebene 1) (1) wird dabei immer zuerst auf einem Hexfeld platziert. Wird eine weitere Garnison auf dasselbe Hexfeld platziert, wird nun der Mittelteil (Ebene 2) (2) aufgesetzt und danach die Spitze (Ebene 3) (3).



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

Jede Ebene erhöht dabei die Kampfkraft der Garnison und jede Ebene benötigt einen Schädel, um sie zu zerstören. Du findest die Anzahl der Würfel für die Fernkampfrunde und die Nahkampfrunde in der folgenden Tabelle und auch noch einmal auf beiden Seiten des Spielfelds. Denke daran, dass die Fernkampfwürfel nur in der Fernkampfrunde benutzt werden – diese werden nicht zu den Würfeln der Nahkampfrunde addiert.

Sobald du eine Garnison zerstörst, erhältst du sofort 1 Siegpunkt – unabhängig davon, ob die komplette Garnison im Kampf zerstört wurden. Eine voll ausgebaute Garnison ist 3 Siegpunkte wert. Wenn das Chaos eine Garnison zerstört, wird diese in den Chaos-Friedhof platziert. Wenn ein Spieler eine Garnison zerstört, wird diese zurück in die Reserve platziert. Sobald du der Aufforderung nicht nachkommen kannst, etwaige Garnisonen auf dem Spielfeld zu platzieren, weil die Reserve leer ist (alle Garnisonen befinden sich bereits im Spiel), erhält das Imperium jeweils pro nicht platzierter Garnison 1 Siegpunkt.

Wenn du eine Garnison auf ein Hexfeld platzieren musst, auf der sich bereits 3 Garnisonen befinden, erhält das Imperium hierfür auch jeweils 1 Siegpunkt für jede Garnison, die nicht platziert werden konnte.

LEGIONEN

Wenn du aufgefordert wirst, eine Legion des Imperiums zu platzieren, ziehst du dazu die oberste Karte des Legionsdecks und stellst die passende Spielfigur in die Hauptstadt. Stelle dann mithilfe des Bedrohungsmarkers die Bedrohung der Legion ein. Der Effekt, der die Legion ins Spiel gerufen hat, wird dir entweder den Bedrohungswert mitteilen,

oder, falls dies nicht geschieht, richtest du dich nach dem Bedrohungswert der aktuellen Ereigniskarte – diesen findest du immer am linken unteren Rand der Ereigniskarte.

Nun führst du den Soforteffekt aus, der sich auf jeder Legionskarte befindet – dies hat meist einen negativen Effekt für die Spieler. Platziere die Karte nun neben dem 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. **Solltest du einen Effekt im Spiel auslösen, der eine Legion außerhalb eines Kampfes (zum Beispiel durch ein Item oder eine Quest) zerstört, erhältst du dennoch etwaige Siegpunkte.**

ZIELE



Jede Legion, die im Spiel platziert wird, wird versuchen, ein ihr zugewiesenes Hexfeld zu erreichen – in der Regel das Hexfeld mit der Zuflucht eines Spielers. Dieses Hexfeld wird mit einem **Zielmarker** markiert, sobald die Legion ins Spiel kommt. Jede Legion verfügt dabei über ihren eigenen Zielmarker, der den Initiativwert und ein Bild der entsprechenden Legion zeigt. Die Legion wird versuchen, ihr **Ziel** (Hexfeld mit ihrem Zielmarker) schnellstmöglich zu erreichen.

Kommt eine neue Legion ins Spiel, wird ihr Soforteffekt die Spieler auffordern, das Ziel der Legion zu bestimmen und zu platzieren. Infrage kommt jede Spielerfraktion, die Zufluchten auf dem Spielfeld besitzt, aber noch kein Ziel einer Legion zugewiesen bekommen hat. Jede Spielerfraktion kann nur über ein einziges Ziel verfügen.

Haben sich die Spieler gemeinsam für eine Fraktion entschieden, der das Ziel zugewiesen werden soll, wird der Zielmarker der Legion auf dem Hexfeld mit der Zuflucht dieser Fraktion platziert, bei der sich die wenigsten Einheiten befinden (Wälle und Türme zählen nicht als Einheiten).

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

Sollte die im Spiel befindliche Legion das Hexfeld mit ihrem 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 vom Spielfeld entfernt und zurück auf die Fraktionsübersicht platziert.

ZIELE NEU VERGEBEN

Sollte es dazukommen, 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 dortbleiben, um Garnisonen und Siegpunkte zu generieren.

DIE HAUPTSTADT

Die imperiale Hauptstadt in der Mitte der Landkarte ist wohl die letzte große Bastion des Imperiums. 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 und somit keinen Geländeeffekt 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 Hexfeld (keine Einheiten oder kein Fluch) ohne  platziert. Sollte es kein solches Hexfeld mehr geben, dann verstärke ein Hexfeld, auf dem sich bereits Garnisonen befinden, um eine weitere Garnison. 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 das Legionsdeck erschöpft ist oder jegliche Feinde aus der Hauptstadt vertrieben sind!

DAS 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.

HORDEN

Wenn eine Horde platziert wird, ziehst du dazu die oberste Karte des Hordendecks. Stelle die passende Figur auf das entsprechende Hexfeld, stelle ihre Bedrohung mithilfe des Bedrohungsmarkers an der Seite der Karte ein und löse danach ihren Soforteffekt aus. Sollte dies dazu führen, dass eine weitere Horde platziert werden muss, handle zunächst den Soforteffekt der ersten Horde komplett ab.

Platziere anschließend die Karte der Horde auf dem Spielfeld 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 (zum Beispiel durch ein Item oder eine Quest) zerstört, dann erhältst du dennoch etwaige Siegpunkte.

SKELETTE

Die Skelettfiguren repräsentieren die Vorboten der Apokalypse. Wann immer Spielereinheiten oder imperiale Einheiten auf einem Hexfeld auf ein Skelett treffen, muss ein Kampf begonnen werden.

Skelette verfügen über keine Fernkampf-Würfel, tragen pro Figur aber 1 roten Würfel im Nahkampf bei. Würfeln sie einen Blitz, dann lassen sie, nachdem Schaden verteilt

wurde, 1 neues Skelett auf demselben

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 formen, wenn sich 3 Skelette gleichzeitig in einem Hexfeld befinden.

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

Wenn ein Spieler 1 Skelett zerstört, erhält er sofort 1 Siegpunkt und das Skelett kehrt in die Reserve zurück. Wenn das Imperium 1 Skelett zerstört, wird dieses im imperialen Friedhof platziert.



SKELETTE FORMEN HORDEN

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

Wann immer der Aufforderung zur Platzierung eines Skelettes auf das Spielfeld keine Folge geleistet werden kann, weil beispielsweise bereits alle Skelette im Spiel sind und oder auch die Reserve leer ist, wählen die Spieler 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 AKTIVIEREN

Wenn ein Effekt dich dazu auffordert Skelette zu aktivieren, dann folge dazu den Regeln für die Aktivierung einer Horde (siehe Seite 57), hinterlasse allerdings keinen Fluch. Beginne mit einem Hexfeld mit Skeletten deiner Wahl und handle alle Bewegungen und etwaigen Kämpfe ab. Wiederhole dies dann in beliebiger Reihenfolge mit jedem anderen Hexfeld mit Skeletten.

SKELETTE IM KAMPF

ANZAHL	 FERNKAMPF	 NAHKAMPF
2 Skelette		 
1 Skelett		 

 Platziere 1 Skelett hier (Nach dem Schaden)

Dieser Schritt kann dazu führen, dass sich 3 oder mehr Skelette in einem Hexfeld befinden, ersetze 3 Skelette in diesem Fall durch eine neue Horde.

FLÜCHE

Die Flüche 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.

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



Auf einem Hexfeld mit einem Fluch kann keine Zuflucht mehr errichtet werden. Sollte das Hexfeld zudem bis zu diesem Zeitpunkt unerkundet (verdeckt) gewesen sein, kann ein Held dort auch nicht mehr die Erkunden-Aktion ausführen.

Ein Hexfeld mit einem Fluch verliert automatisch sein Gelände– der Fluch ersetzt es durch seine **eigene Geländeart**.

Sollte sich an den Seiten des Hexfeldes ▲▲ befinden haben, bleibt dieses jedoch bestehen. Auch ein erkundeter Seeturm bietet weiterhin seine Vorteile.

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

Sollte es zu einem Kampf auf einem Hexfeld mit einem Fluch kommen, dann kann **nur das Chaos** einen geworfenen Blitz verwenden. Die Spieler und das Imperium können dort mit einem Blitz weder Gotteskräfte oder Fähigkeiten und Items aktivieren, noch können sie einen eigenen Blitz dazu verwenden, einen Schild des Gegners zu negieren.

FLÜCHE ENTFERNEN

Immer wenn dir ein Effekt erlaubt (zum Beispiel durch ein Item oder eine Quest) einen Fluch vom Spielfeld zu entfernen, erhält das Hexfeld alle seine vorherigen Eigenschaften zurück und kann, sollte es unerkundet gewesen sein, wieder erkundet werden. Dadurch kann im späteren Spielverlauf dort eine Zuflucht errichtet werden.

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



GARNISONS-BEISPIEL



Rigga wurde gerade von Ronja erkundet. Der Effekt auf dem Hexfeld sagt: „Erhalte 2 Nahrung. + Wenn leer, platziere 1 Garnison hier; wenn nicht, verstärke hier. + Platziere 1 Garnison auf einem leeren Hexfeld ohne **⊗**.“ (1).

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

Es gibt auf der Karte nur noch ein leeres Hexfeld ohne **⊗**, also kann die nächste Garnison, wie gefordert, nur dort platziert werden (3).

Gäbe es keine leeren Hexfelder ohne **⊗**, müsste Ronja eine Garnison auf einem Hexfeld mit einer Garnison platzieren (selbst Rigga wäre eine Option).

GEGENERISCHE EINHEITEN PLATZIEREN

Durch Ereigniskarten und andere Effekte wird es dazukommen, dass Legionen, Horden, Garnisonen oder Skelette auf dem Spielfeld platziert werden. Oftmals wird dabei angegeben, wohin genau eine entsprechende Einheit zu platzieren ist. Viele Effekte geben den Spielern einen Entscheidungsspielraum.

Solltest du den Anforderungen eines Effekts nicht nachkommen können, oder gibt es kein entsprechendes Hexfeld, platziere die Einheit auf einem leeren Hexfeld (ein leeres Hexfeld enthält keine Zufluchten, keinen Fluch oder Einheiten). Falls dies ebenfalls nicht möglich ist, wähle ein Hexfeld, das Einheiten der entsprechenden Fraktion beinhaltet. Sollte es weiterhin nicht möglich sein, die Horde, Legion, Skelett oder Garnison zu platzieren, erhält das Imperium oder das Chaos stattdessen 1 Siegpunkt.

„Platziere 1 Garnison auf einem leeren Hexfeld ohne **⊗“**

Nimm eine Ebene 1 Garnison (die größte Garnisons-Miniatur) aus der Reserve und platziere sie auf einem leeren Hexfeld ohne **⊗**. Das Hexfeld kann dabei erkundet oder unerkannt sein.

Wenn es kein leeres Hexfeld mehr gibt, oder ihr bereits alle Ebene 1 Garnisonen auf der Karte verteilt habt, platziere eine Ebene 2 oder Ebene 3 Garnison auf einem Hexfeld, das bereits eine Garnison oder Legion enthält.

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

„Platziere 1 Skelett mit anderen Skeletten“

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

Sollten sich keine 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 Hexfeld.

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

SKELETT-BEISPIEL



Syndra hat gerade die Grimmfänge erkundet und das Hexfeld sagt: „Erhalte 2 SALZ. + Wenn leer, platziere 2 Skelette hier; wenn nicht, verstärke hier. + Platziere 2 Skelette mit anderen Skeletten.“ **(1)** Dabei kann sie die 2 zu platzierenden Skelette auf verschiedene Hexfelder aufteilen.

Die Grimmfänge enthalten bereits 1 Skelett, also zählt das Hexfeld als nicht mehr leer und Syndra muss verstärken, indem sie 1 weiteres Skelett auf den Grimmfängen platziert **(2)**.

Nun ist es Zeit, 2 Skelette mit weiteren Skeletten zu platzieren: Es gibt auf der Karte zu diesem Zeitpunkt nur ein anderes Hexfeld, auf dem sich 1 Skelett befindet. Also platziert Syndra das erste Skelett dort **(3)**, um nicht sofort eine Horde in den Grimmfänge zu formen.

Sie entscheidet sich dazu, das letzte Skelett auf den Grimmfängen zu platzieren. Da sich dort nun 3 Skelette auf einmal befinden, werden diese entfernt und 1 neue Horde auf den Grimmfängen platziert.

LEGIONS-BEISPIEL



Die Ereigniskarte „Sonnenfinsternis“ fordert den Startspieler dazu auf, 1 Legion mit einer Bedrohung von 4 auf der Hauptstadt zu platzieren. Syndra zieht die oberste Karte vom Legionsdeck (1) – es ist der Schlächter. Also platziert sie dessen Figur in der Hauptstadt (2) und stellt seine Bedrohung auf Stufe 4 (3).

Der Soforteffekt des Schlächters (4) beginnt mit: „Platziere sein Ziel“. Syndra entscheidet sich, selbst gegen ihn zu kämpfen, da sie noch über kein Ziel einer anderen Legion verfügt. Sie platziert das Ziel des Schlächters neben der Zuflucht auf ihrem Heimat-Hexfeld (5). Dies ist das einzig mögliche Hexfeld, da sich dort aktuell die wenigsten bzw. keinerlei Einheiten befinden (Wälle und Türme zählen nicht als Einheiten).

Der Soforteffekt 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 Soforteffekt ausgeführt haben, platzieren sie seine Karte neben dem Spielfeld (7).

„Platziere 1 Legion auf die Hauptstadt“

Ziehe dazu die oberste Karte des Legionsdecks (1). Stelle die passende Legionsfigur auf das Hauptstadt-Hexfeld in der Mitte des Spielfeldes (2).

Stelle die Bedrohung mithilfe des Bedrohungsmarkers (3) ein. Sollte es keine Angabe zum Bedrohungswert geben, dann richte dich nach der Bedrohung der letzten aufgedeckten Ereigniskarte. Führe dann den Soforteffekt (4) der Legionskarte 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 auf der Hauptstadt. Solltest du keine Legion platzieren können (weil zum Beispiel das Legionsdeck leer ist), erhält das Imperium 1 Siegpunkt.



HORDEN-BEISPIEL

„Platziere 1 Horde“

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

Stelle die Bedrohung mithilfe des Bedrohungsmarkers ein (3) und führe dann den Soforteffekt (4) aus. Lege die Karte der Horde unter Beachtung ihrer Initiative (6) danach auf das Spielfeld (7).

Sollte für die Platzierung eine spezielle Region (zum Beispiel das „Nebelgrab“) angegeben worden sein, so wähle ein beliebig passendes Hexfeld aus allen Hexfeldern dieser Region aus. Solltest du keine Horde platzieren können (zum Beispiel, weil das Hordendeck leer ist), erhält das Chaos 1 Siegpunkt.



Die Ereigniskarte „Drei blutige Kometen“ fordert den Startspieler dazu auf, 1 Horde (mit einer Bedrohung von 4) in die Region „Nebelgrab“ zu platzieren. Dabei darf sie nicht an ein Heimat-Hexfeld angrenzen. Kha'al zieht die oberste Karte vom Hordendeck (1).

Es ist der Bote des Untergangs, also wird seine Figur auf einem leeren Hexfeld in der „Nebelgrab“ Region platziert (2) und sein Bedrohungswert auf 4 eingestellt (3).

Der Soforteffekt (4) der Horde besagt: „Platziere 2 Skelette auf seinem Hexfeld.“ Also werden 2 Skelettfiguren auf das Hexfeld mit dem Boten des Untergangs platziert (5). Nachdem die Spieler den Soforteffekt (4) ausgeführt haben, legen sie seine Karte neben das Spielfeld (7).



LEGIONS-BEISPIEL



Der Schlächter (1) hat zwei Aktivierungsmarker auf seiner Karte. Er muss sich näher zu seinem Ziel bewegen (2), kann jedoch aufgrund des Unpassierbaren Geländes (3) nicht die Ebenen von Rhun durchqueren. Während seiner ersten Aktivierung bewegt er sich auf das unerkundete Hexfeld (4), auch wenn sich dort keine Einheiten oder keine Zuflucht befinden, da dies der einzig mögliche Weg ist, um näher an sein Ziel zu gelangen.

Der Schlächter hinterlässt 1 Garnison (5), bevor er die Hauptstadt verlässt. Der erste Aktivierungsmarker wird von der Karte genommen.

Während seiner zweiten Aktivierung platziert der Schlächter als Erstes eine Garnison auf dem Hexfeld (6), ehe er sich direkt zu seinem Ziel begibt und dort einen Kampf mit den Druwhn beginnt (7). Diesen gewinnt er knapp! Die Druwhn Zuflucht und der darauf befindliche Turm und Wall werden zerstört (8). Da es keine weitere Druwhn-Zuflucht mehr im Spiel gibt, wird sein Ziel nun auf der Hauptstadt platziert. Der Schlächter wird dorthin zurückkehren.



AKTIVIERE EINE LEGION

Folge diesen Schritten für jede Aktivierung:

1. Platziere 1 Garnison auf das Hexfeld. Sollte dies nicht möglich sein, erhält das Imperium 1 Siegpunkt.

2. Bewege die Legion 1 Hexfeld näher zu ihrem Ziel. Bilde die kürzeste Route zu dem Hexfeld, auf dem sich ihr Ziel befindet. Berücksichtige dabei ▲▲. Sollte sich die Legion bereits auf dem Hexfeld mit ihrem Ziel befinden, bewegt sie sich nicht. Hat sie mehrere Optionen ihr Ziel zu erreichen, folge dieser **Priorisierung**:

a) **Ein Hexfeld mit einer Zuflucht.** Gibt es mehrere Zufluchten zur Auswahl, wähle die Zuflucht, die von den wenigsten (oder gar keinen) Einheiten verteidigt wird.

b) **Ein Hexfeld mit gegnerischen Einheiten.** Haben sie dabei mehrere Hexfelder zur Auswahl, wählen sie das Hexfeld mit den wenigsten Einheiten oder Bedrohung.

c) Sollte es weder Zufluchten noch gegnerische Einheiten geben, bevorzugen Legionen ein **leeres Hexfeld**.

d) **Ein beliebiges angrenzendes Hexfeld**, das sie näher zu ihrem Ziel führt.

3. **Führe Kämpfe aus**, sollten sich auf dem Hexfeld gegnerische Einheiten befinden (Spielereinheiten oder Chaos).

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

5. Sollte die Legion ihr Ziel erreicht haben und verfügt diese Spielerfraktion noch über weitere Zufluchten, wird das Ziel neu vergeben (siehe Seite 48). Hat diese Spielerfraktion keine Zufluchten mehr, platziere ihr Ziel auf der Hauptstadt.

HORDEN-BEISPIEL

AKTIVIERE EINE HORDE

Folge diesen Schritten für jede Aktivierung.

1. Platziere 1 Fluch auf das Hexfeld. Sollte sich bereits 1 Fluch auf dem Hexfeld befinden, erhält das Chaos stattdessen 1 Siegpunkt.

2. Bewege die Horde 1 Hexfeld, ohne dass sie sich weiter von der Hauptstadt entfernt. Zähle die Hexfelder zur Hauptstadt, wenn du dir nicht sicher bist (ignoriere  und den Effekt von Seetürmen). Die Horde kann denselben Abstand zur Hauptstadt behalten, das bedeutet, sie kann sich in Kreisen um sie herum bewegen. Bedenke, dass eine Horde  nicht passieren kann und kein Ziel wie eine Legion hat. Bei ihrer Bewegung sind also nur die **direkt angrenzenden** Hexfelder zu beachten. Wenn du die Horde bewegst, folge dieser **Priorisierung**:

- a) **Ein Hexfeld mit einer Zuflucht.** Haben sie mehrere Zufluchten zur Auswahl, entscheiden sie sich für die Zuflucht, die von den wenigsten (oder gar keinen) Einheiten verteidigt wird.
- b) **Ein Hexfeld mit gegnerischen Einheiten.** Haben sie dabei mehrere Hexfelder zur Auswahl, wählen sie das Hexfeld mit den wenigsten Einheiten oder Bedrohung.
- c) Sollte es weder Zufluchten noch gegnerische Einheiten geben, bevorzugen Horden ein **leeres Hexfeld**.
- d) **Ein beliebiges angrenzendes Hexfeld**, das ihren Abstand zur Hauptstadt nicht vergrößert.

3. **Führe Kämpfe aus**, sollten sich auf dem Hexfeld gegnerische Einheiten befinden (Spielereinheiten oder das Imperium).

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



Der Bote des Untergangs (1) hat einen Aktivierungsmarker auf seiner Karte und wird in der Nemesisphase aktiviert. Es gibt keine Zufluchten auf einem angrenzenden Hexfeld. Allerdings gibt es zwei Hexfelder mit gegnerischen Einheiten, die nicht weiter von der Hauptstadt entfernt sind als das Hexfeld, auf dem sich der Bote des Untergangs derzeit befindet.

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

Der Bote des Untergangs platziert, bevor er sich bewegt, 1 Fluch auf das Hexfeld, in dem er sich befindet (4). Dann begibt er sich auf das Hexfeld mit der Garnison (2) und beginnt einen Kampf. Dieser wird durch keine Geländeeffekte beeinflusst, da das unerkundete Hexfeld auf dem der Kampf stattfindet, kein entsprechendes Symbol anzeigt.



TIPPS FÜR DEINE ERSTEN PARTIEN

- Gehe am Anfang keine zu großen Risiken ein. Baue viele günstige Einheiten, um die schwächeren Gegner in deiner Nähe zu überwältigen.
- Versuche, 1 Nahrung für eine Kommando-Aktion und 2 Beute für eine Zuflucht zu behalten. Ein guter erster Spielzug ist es, deinen Helden auf ein Feld zu bewegen, dessen Ressourcen du brauchst, es zu erkunden und es mit deinen Einheiten zu befreien (es sei denn, dort ist etwas wirklich Schreckliches aufgetaucht). Du solltest eine gute Chance haben zu gewinnen, wenn du mehr Einheiten hast. Danach kannst du dort eine Zuflucht bauen, was entscheidend ist, um mehr und mehr deiner Einheiten ins Spiel zu bringen.
- Später im Spiel solltest du sicherstellen, dass du in jeder deiner Zufluchten eine Einheit hast.
- Es ist wichtig, Chaos davon abzuhalten, zu viele Felder zu verfluchen. Sollten bereits früh zu viele Flüche platziert werden, wird es schwierig für die Rebellen! Mindestens ein Spieler sollte bereits in Kapitel I (oder spätestens in Kapitel II) eine der Horden angreifen.
- Ebenso wichtig kann es sein, einzelne Garnisonen schnell anzugreifen. Denn ein Hexfeld mit einer einzelnen Garnison generiert dem Imperium genauso viele Siegpunkte, wie ein Hexfeld mit 3 Garnisonen.
- Da sich die Legionen des Imperiums einigermaßen vorhersehbar bewegen, versuche diese auf für dich vorteilhaftem Gelände zu bekämpfen. Da sich Garnisonen

leichter vom Spielfeld entfernen lassen als Flüche, kann ein Kampf gegen das Imperium zudem ein wenig später aufgenommen werden.

- Lass dich nicht davon entmutigen, wenn du in einem Kampf alle deine Einheiten verlierst. Immerhin hast du ein paar Siegpunkte erhalten und Uprising bietet immer viele Möglichkeiten zurückzukommen.

- Wenn du über keine Wälle und Türme verfügst, versuche Kämpfe abseits deiner Zufluchten stattfinden zu lassen.

- Versuche, eine neue Zuflucht pro Kapitel zu bauen. Mehr sind natürlich besser, vor allem, wenn sie sich auf einem Seeturm-Hexfeld befinden.

- Zögere nicht, die Gegner anzugreifen, die deine Verbündeten bedrohen. Ihr gewinnt alle gemeinsam!

- Wir empfehlen kurze Pausen zwischen den einzelnen Kapiteln einzulegen. Besprecht eure Strategie, genießt einen Drink. Viel Spaß!



HÄUFIG ÜBERSEHENE REGELN

KAMPF

- Nur das Chaos kann ⚡ auf einem Hexfeld mit einem Fluch einsetzen.
- Dein Held trägt keine Würfel zum Kampf bei.
- Dein Held ist keine Einheit und zählt nicht gegen das Limit von 5 Einheiten pro Hexfeld und beginnt alleine auch keinen eigenen Kampf.
- Zerstörte Spielereinheiten kommen in den Friedhof (entweder des Imperiums oder des Chaos). Entfernte Einheiten werden zurück in die Reserve platziert.
- Türme und Wälle sind keine Einheiten und können keinen Schaden erleiden. Du erhältst ihre Würfel im Kampf nur, wenn du auch eigene Einheiten vor Ort hast.
- Bogenschützen tragen ihre Würfel auch in Nahkampfunden bei.

- Eine Garnison der Stufe 3 braucht 3 Schädel, um zerstört zu werden und ist 3 Siegpunkte wert. Eine Garnison der Stufe 2 benötigt 2 Schädel und ist 2 Siegpunkte wert.
- Wenn Chaos Garnisonen zerstört, platziere diese im Chaos-Friedhof. Wenn das Imperium Skelette zerstört, platziere diese im imperialen Friedhof. Siegpunkte für diese werden später vergeben.

NEMESIS

- Legionen lassen eine Garnison zurück, wenn sie aktiviert werden, Horden ein Fluch.
- Wenn sich Einheiten des Imperiums und des Chaos im selben Hexfeld befinden, beginnen sie einen Kampf gegeneinander.
- Wann immer eine Garnison, Legion, Skelett oder Horde nicht platziert oder verstärkt werden kann, erhält diese Fraktion 1 Siegpunkt.
- Ein Feld mit einem Fluch ist nicht leer.
- Ein Aktivierungsmarker wird auf eine der Legions- oder Hordenkarten mit den wenigsten Aktivierungsmarkern gelegt.

AKTIONEN

- Du kannst **JEDERZEIT** 1 AP in 1 Salz oder 3 Ressourcen einer Art in 1 andere Ressource umwandeln.
- Mit der Bewegung-Aktion kannst du nur deinen Helden bewegen, aber die Kommando-Aktion kann deine Einheiten **UND** deinen Helden bewegen.
- Spielereinheiten können nicht auf unerkundete Hexfelder bewegt werden, aber Legionen, Skelette und Horden schon.
- Die Kommando-Aktion kostet 1 AP **UND** 1 Nahrung.
- Die Zuflucht-Aktion kostet 1 AP **UND** 2 Beute.
- Die Eiswüsten rund um die Karte gelten von Beginn an als erkundet. Du kannst sofort Einheiten mit der Kommando-Aktion auf sie bewegen.
- Wenn du ein Hexfeld mit Unpassierbarem Gelände erkundest, kannst du das Hexfeld so ausrichten, wie du willst.



TAUSEND DANK!

Wir haben sieben Jahre lang an diesem Spiel gearbeitet. Und bis zum heutigen Tage bleibt es unser Lieblingsspiel. Unsere Unterstützer auf Kickstarter und Gamefound haben uns ermöglicht, diesen Traum von uns eine Realität werden zu lassen. Tausend Dank dafür!

Bevor das Spiel losgehen kann, wollen natürlich erst einmal die Regeln gelernt (oder später dann sogar anderen Mitspielern beigebracht) werden. Um es euch ein wenig einfacher zu machen, empfehlen wir euch die großartige Videoserie von Genus Solo zu dem Thema. Ihr könnt einfach diesen QR-Code scannen oder auf Youtube nach „Uprising Setup/Regeln“ suchen:



Wenn jemals eine Frage aufkommt, die nicht in diesem Regelwerk beantwortet werden kann, oder es ein anderes Problem gibt, tretet gerne jederzeit mit uns in Kontakt und schickt uns einfach eine E-Mail an: info@nemesis.games.

Nochmals vielen Dank für Ihre Unterstützung! Cheers!

Cornelius, Pawel and Dirk

CREDITS

Game Design: Cornelius Cremin, Pawel Mazur, Dirk Sommer
Art Direction, Concept & Graphic Design: Dirk Sommer
Artists: Igor Desic, Bartek Fedyczak, Stanislaw Maciejewski
Figure Sculpting: Marcin Cecot

Playtesters: Sam Burton, Martin Carl, Samir Chaturvedi, Bünyamin Cicek, Christian Corona, Marion Desnoyer, Martin Domke, Florian Ebeling, Artie Heinrich, Juan Francisco Pedranza Kranz, Antje Gonzalez, Miguel Gonzalez Walter, Peter Kuhn, Jana Lajdova, Eileen Lee, Christian Mahlendorf, Lorenzo Natalini, Marcel Metter, Milind Pania, Max Philipp, Jonathan Pollak, Steven Pollack, Martin Rische, Dirk Schöppler, Marianne Schürheck, Pascal Strache, Gordon Sydow, Michael Thaller, Julian Udich, Chris Ward, David, Andi, Markus - thank you so very much!!

Champions of Azuhl: Daniel, Artie, Jim, Digger, Jörg, Martin, Rufus, Leberschnitzel, Mike, Chris, Hendrik, Jesse, Alex, Kat & Derek, Bryan, David & Greg, Ben, Benedikt Gereon Klocke (Champion of the Empire), Jordan, William, Ryan, George, David, Stefan, Frederic, Akryphjel, Kyle, Adam, Lance, Paul, Christian, Spieleben, Mike, Rufus, Johan

© Nemesis.Games LLC. No part of this product may be reproduced without specific permission. Nemesis.Games is located at 16192 Coastal Highway | 19958 Lewes | Delaware and can be reached via mail at info@nemesis.games. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China.

NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS AGES 14 YEARS OR YOUNGER.

INDEX

A		Ereignisphase	16	Kampfrunden	36	R	
Angrenzen	14, 20	Erkunden	21	Kapitel	15	Regionen	14
Aktionspunkte (AP)	10	Erneut werfen	34	Kommando	20	Reiter-Einheit	41
Aktionsphase	18	F		Krieger-Einheit	41	Reserve	5
Aktivierung	27	Fähigkeiten	13, 35	L		S	
Aktivierungsmarker	27	Fernkampf	36	Leeres Hexfeld	14	Schädel (Schaden)	33
Aktiviere eine Legion	56	Flüche	50	Legionen	47	Schilde	33
Aktiviere eine Horde	57	Fraktionsübersicht	5	M		Schützen-Einheit	41
Aktiviere Skelette	50	Friedhof	43	Markt	24	Seeturm	19
Attribute	12	G		N		Siegbedingungen	31
Aufbau	5	Garnisonen	46	Nach dem Kampf	37	Siegpunkte	30
Auffrischungsphase	15	Geländearten	42	Nach dem Schaden	35	Skelette	49
Auswertungsphase	30	Gotteskraft	40	Nahkampf	36	Sumpf	42
B		H		Nemesis	44	T	
Basis-Einheit	41	Handel	19	Nemesisphase	27	Türme	43
Bauphase	17	Hauptstadt	48	O		V	
Bedrohung	45	Helden	12	Ödland	42	Verstärken	22
Bewegung	18	Heldenwürfel	12	P		Vor dem Kampf	36
Blitze	34	Hexfelder	14	Phasen	15	Vor dem Schaden	35
C		Hochland	42	Platzieren	52	Vor dem Wurf	35
Chaos	49	Horden	49	Platziere eine Garnison	52	W	
D		I		Platziere eine Horde	55	Wald	42
Druiden	40	Imperium	46	Platziere eine Legion	54	Wälle	43
E		Initiative	28	Platziere ein Skelett	53	Würfel	12, 32
Einheiten	10	Items	13, 24	Produktionsphase	29	Z	
Einheitsklassen	41	Items benutzen	13, 24	Q		Zerstören	33, 37
Eiswüste	42	K		Quest	25	Ziele	47
Elite-Einheit	41	Kampf	32	Quest lösen	25	Ziel neu vergeben	48
Entfernen	43	Kampffähigkeiten	40	Questziele	25	Zuflucht	23

ICONS UND KARTEN



Vor dem Kampf
(Seite 36)



Fernkampfunde
(Seite 36)



Nahkampfunde
(Seite 36)



Nach dem Kampf
(Seite 36)

HEXFELDER

- (1) **Hexfeldeffekt:** Oftmals platzieren diese Effekte Skelette oder Garnisonen (siehe Seite 50).
- (2) **Geländeart:** Das Gelände hat einen starken Einfluss auf den Kampf (siehe Seite 42).
- (3) **Ressourcen-Vorkommen:** Ressourcen zeigen an, was der Spieler in der Produktionsphase erhält, wenn er hier eine Zuflucht errichtet hat.
- (4) **Siegpunkte:** Zusätzliche Siegpunkte für den Spieler, der hier eine Zuflucht errichtet hat.
- (5) **Unpassierbares Gelände:** Spielereinheiten, Legionen, Horden oder Skeletten können diese Seite des Hexfeldes nicht passieren, Helden schon.
- (6) **Andauernde Effekte:** Diese sind aktiv, sobald das Hexfeld erkundet ist und aufgedeckt wurde.
- (7) **Hexfeld-Gesinnung:** Diese zeigt an, ob das Imperium oder Chaos hier Truppen platzieren wird.



Schädel
(Seite 34)



Schild
(Seite 34)



Blitz
(Seite 34)



Weisser Würfel



Gelber Würfel



Roter Würfel



Blauer Würfel



Lila Würfel



Schwarzer Würfel



Soforteffekt
(Seite 13)



Jederzeit
(Seite 13)



Auffrischung
(Seite 15)



Aktionspunkt
(Seite 18)



Siegpunkt
(Seite 32)



Auf diesem Hexfeld kann keine Zuflucht gebaut werden



Macht
(Seite 12)



Magie
(Seite 12)



Charisma
(Seite 12)



List
(Seite 12)



Beute
(Seite 11)



Salz
(Seite 11)



Nahrung
(Seite 11)



Ödland
(Seite 42)



Sumpf
(Seite 42)



Eiswüste
(Seite 42)



Wald
(Seite 42)



Hochland
(Seite 42)



Legionskarte
(Seite 47)



Hordenkarte
(Seite 49)



Questkarte
(Seite 25)



Ereigniskarte
(Seite 16)



Heldenkarte
(Seite 12)



Fähigkeitenkarte
(Seite 13)



Itemkarte
(Seite 13)



Druidenkarte
(Seite 40)