



GROLL

DIE SCHLACHT UM TZORN

ANLEITUNG



DER BLUTIGE KAMPF UM DIE VORHERRSCHAFT

Die Halbinsel Tzorn kennt seit Jahrhunderten nur den kalten Kuss des Krieges.

Die ewige Schlacht erstreckt sich über brachliegende Steppen und öde sich aus dem wallenden Ozeannebel erhebende Inseln.

Seit jeher pilgern die Truppen verschiedener Fraktionen nach Tzorn um dort um die Kontrolle über dessen Hochebenen zu kämpfen.

Scharen von Fußsoldaten und Speerträgern bahnen sich den beschwerlichen Weg über Steinhänge und dürre Ebenen um ihren Beitrag zu leisten, indem sie ihr Leben dem Groll opfern. Sie reisen an der Seite ihrer Oberhäupter, Offiziere, Seher, Meister und Herrscher – alle Fraktionen und deren Strukturen sind so unterschiedlich wie ihre Kulturen und Heimatländer selbst.

Dieser uralte Konflikt entspringt einem Geflecht aus Feindseligkeit, Verrat und gegenseitiger Abscheu – ein giftiges Gemisch, das an einem Tag frischer schmeckt als fallender Regen und an einem anderen Tag so uralte wirkt wie der lederne Einband der Bücher, die den Ursprung des Grolls betiteln.

Und auch heute ist das nicht anders. Auch heute wird Blut fließen!

GROLL könnt ihr in 2 verschiedenen **SPIELMODI** spielen:

- **KOMPETITIV:** 2–4 Spieler wählen je 1 Fraktion und kämpfen gegeneinander um die Vorherrschaft.
- **SOLO/KOOPERATIV:** 1–4 Spieler wählen je 1 Fraktion und kämpfen gemeinsam gegen 1 gegnerische Besessene Fraktion.

Im Folgenden lernt ihr die Regeln des kompetitiven Spielmodus kennen. Alle davon abweichenden Regeln für den Solo/kooperativen Spielmodus werden ab Seite 18 beschrieben.

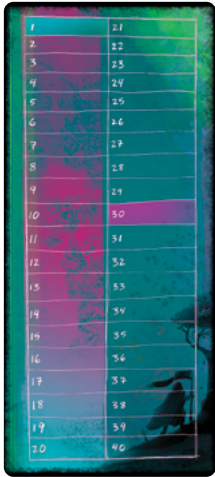


SPIELMATERIAL

ALLGEMEINES SPIELMATERIAL



1 Schlachtfeldmatte



1 Siegpunktmatte



11 (kleine) Kontroll-Chips



9 (6-seitige)
Aktionswürfel



5 (6-seitige)
Allsichtswürfel



4 Übersichtskarten



20 Corra-Edelsteine



1 (großer) Startspieler-Chip

1 Sortierkasten &
2 Würfelkästen

SPIELMATERIAL FÜR DEN KOOPERATIVEN/SOLO-MODUS



1 (6-seitiger)
Rundenwürfel



1 (8-seitiger)
Chaoswürfel



1 (kleiner) Chip:
Basis der Besessenen Fraktion



2 (kleine)
Ziel-Chips



15 Szenariokarten
(3 pro Fraktion)

SPIELMATERIAL DER FRAKTIONEN



5 Fraktions-Matten
(vorne: menschl. Fraktion 
hinten: Besessene Fraktion )



Vorderseiten
Rückseiten
15 Fraktionsfähigkeit-Karten
(3 pro Fraktion)

Je 26 Standard-Krieger (insgesamt 130) der ...



...  Koda ...  Gilde ...  Ooglan ...  Runen ...  Aldan

Insgesamt 36 Elite-Krieger der ...



... Runen:
3 Harte
3 Picken
3 Böcke

... Gilde:
3 Stellin
3 Cysen

... Koda:
3 Bärserker
6 Fährten

... Aldan:
3 Elagynt
3 Wynde

... Ooglan:
3 Karn
3 Niemand

SPIELAUFBAU

SPIELBEREICH (alle gemeinsam)

- 1
- Legt die **Schlachtfeldmatte** in die Tischmitte.
Die Schlachtfeldmatte hat 4 Einsatzzonen: 1 an jeder der 4 Seiten.
- 2
- Legt die **Siegpunktmatte** neben die Schlachtfeldmatte.
- 3
- Mischt alle **Kontroll-Chips** (kleine Chips mit schwarzem Rand) verdeckt. Legt dann auf jede umkämpfte Region (nummeriert mit 1-8) der Schlachtfeldmatte je 1 Kontroll-Chip offen aus.
Legt die übrigen 3 Kontroll-Chips in die Schachtel zurück.
- 4
- Legt der Tabelle entsprechend viele **Aktionswürfel** neben die Schlachtfeldmatte:

Anzahl Spieler	2-3	4
Anzahl Aktionswürfel	7	9

Legt übrige Aktionswürfel in die Schachtel zurück.
- 5
- Legt **alle 20 Corra** als Vorrat neben der Schlachtfeldmatte bereit.
- 6
- Weist jedem Spieler je 1 **Einsatzzone** (1 an jeder Seite der Schlachtfeldmatte) zu.
Weist am besten immer so zu, dass Spieler ihrer zugehörigen Seite am nächsten sitzen.
Wer welche Einsatzzone hat, ist tatsächlich nicht wichtig, solange jeder Spieler seine eigene Einsatzzone nur für sich hat.
- 7
- Wer am zornigsten gucken kann, nimmt sich den **Startspieler-Chip** und beginnt.



2

8

7

3

9

4

Spielaufbau für 2 Spieler

FRAKTIONEN (jeder für sich)

- 1 Wähle 1 Fraktion, die du spielen möchtest.
- 2 Lege die **Fraktions-Matte** deiner gewählten Fraktion **mit der menschlichen Fraktionsseite** nach oben (erkennbar am  in der unteren linken Ecke) vor dir aus.
Lass rechts davon noch etwas Platz für deinen Friedhof (für deine besiegten Standard-Krieger).
- 3 Nimm dir die 3 **Fraktionsfähigkeit-Karten** deiner Fraktion und sieh sie dir an.
Wähle 1 davon aus und lege sie verdeckt neben deine Fraktions-Matte.
Wenn alle ihre Fraktionsfähigkeit-Karte gewählt haben, deckt diese gemeinsam auf.
Lege die 2 übrigen Fraktionsfähigkeit-Karten in die Schachtel zurück.
- 4 Nimm dir alle 26 Standard-Krieger deiner Fraktion.
- 5 Stelle **1 deiner Standard-Krieger** als Siegpunkt-Anzeiger auf das **Feld mit „1“ auf der Siegpunktmatte**.
- 6 Platziere **3 deiner Standard-Krieger in deiner Einsatzzone** (an deiner Seite der Schlachtfeldmatte).
- 7 Stelle alle übrigen **Standard-Krieger** in den großen Kasten oben rechts auf deiner Fraktionsmatte und alle **Elite-Krieger** auf die zu der Krieger-Art passenden **Felder deiner Fraktions-Matte**.
Lege deine Elite-Krieger so ab, dass die Seite mit ihrer **höchsten Zahl nach oben** zeigt.
- 8 Lege 1 **Allsichtswürfel** mit einer beliebigen Seite nach oben auf das Allsichtswürfel-Feld deiner Fraktions-Matte.
- 9 Nimm dir 1 **Übersichtskarte** und lege sie vor dich.

5

1	21
2	22
3	23
4	24
5	25
6	26
7	27
8	28
9	29
10	30
11	31
12	32
13	33
14	34
15	35
16	36
17	37
18	38
19	39
20	40



WISSENSWERTES ÜBER CORRA

CORRA sind mystische Edelsteine, die als Währung dienen. Durch sie gelangt ihr an mehr Macht. Immer wenn ihr Corra erhalten, dürft ihr entsprechend viele aus dem Vorrat nehmen. Gebt ihr Corra aus, legt ihr sie wieder in den Vorrat zurück.

Corra ist eine begrenzte Ressource. Es gibt nur genau 20 Corra im Spiel – und das mit Absicht!

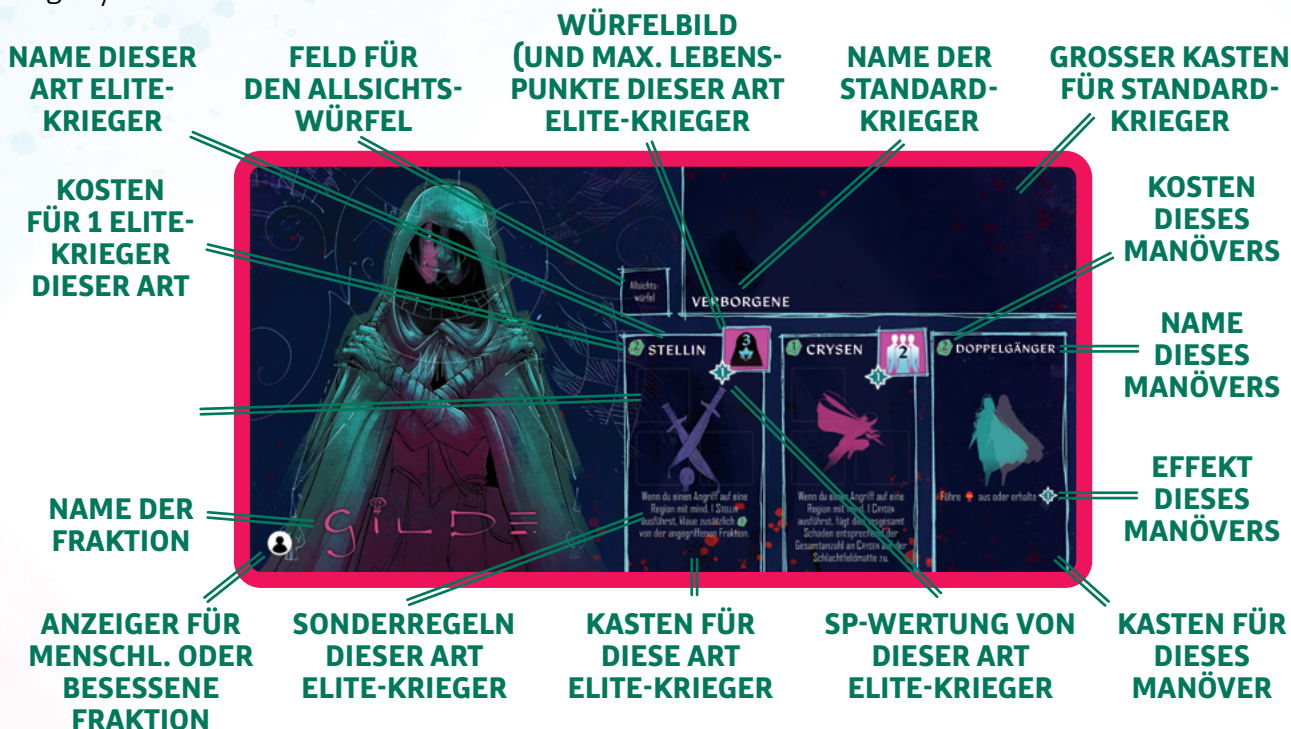
- Erhalten mehrere Fraktionen gleichzeitig Corra (z. B. in der Nachschubphase), nehmt ihr euch in Spielerreihenfolge immer nacheinander 1 Corra (falls vorhanden erhält die Besessene Fraktion zuletzt). Sobald kein Corra mehr im Vorrat ist, kann kein weiteres Corra genommen werden und ihr geht ab jetzt leer aus.
- Würdest du mehr Corra erhalten, als noch im Vorrat ist, nimmst du dir stattdessen alles Corra im Vorrat.

DIE FRAKTIONS-MATTEN

Auf deiner Fraktions-Matte findest du – zusätzlich zu dem großen Kasten für deine Standard-Krieger oben – zusätzlich weitere Kästen. Jeder dieser Kästen steht für 1 Art Elite-Krieger oder Manöver.

Kästen für Elite-Krieger erkennst du an den abgedruckten Würfel-Feldern darin sowie dem Würfel-Bild in der rechten oberen Ecke. Manöver haben das nicht.

Jeder Elite-Krieger und jedes Manöver hat Kosten (in Corra), die jeweils links vom Namen des Elite-Kriegers/Manövers stehen.



WISSENSWERTES ÜBER KRIEGER

Jede Fraktion verfügt über 25 **STANDARD-KRIEGER** sowie fraktionseigene **ELITE-KRIEGER**.

STANDARD-KRIEGER sind die Fußsoldaten einer Fraktion. Obwohl jede Fraktion ihre Standard-Krieger anders nennt, folgen die Standard-Krieger aller Fraktionen denselben Regeln:

- Standard-Krieger sind eine begrenzte Ressource.
- Wenn dein Standard-Krieger 1 Schaden erleidet, wird er besiegt: Nimm ihn von der Schlachtfeldmatte und lege ihn in deinem Friedhof neben deiner Fraktions-Matte ab.

Jede Fraktion hat außerdem ihre eigenen **ELITE-KRIEGER**. Jeder Elite-Krieger wird durch 1 Würfel repräsentiert, der – wenn auf der Schlachtfeldmatte – dessen aktuelle Lebenspunkte anzeigt.

Sowohl die Anzahl der unterschiedlichen Arten als auch die Anzahl der Elite-Krieger selbst können von Fraktion zu Fraktion variieren. Jede Art Elite-Krieger hat ihre eigenen Sonderregeln, die in ihrem Kasten auf der Fraktions-Matte beschrieben sind. Diese sind **nicht** optional und müssen – selbst wenn zum eigenen Nachteil – immer korrekt ausgeführt werden.

Wenn du einen Elite-Krieger einsetzt, hat er immer seine vollen Lebenspunkte. Drehe dessen Würfel beim Einsetzen also auf seine höchstmögliche Zahl. Wenn ein Elite-Krieger Schaden erleidet, drehe den Würfel auf die entsprechende neue Seite. Wenn dein Elite-Krieger auf oder unter 0 Lebenspunkte gebracht wird, nimm ihn von der Schlachtfeldmatte und stelle ihn auf deine Fraktions-Matte zurück.

DIE SCHLACHTFELDMATTE

Die Schlachtfeldmatte stellt die umkämpften Ländereien von Tzorn dar.

Die Schlachtfeldmatte ist in 9 **REGIONEN** – 8 umkämpfte Regionen sowie die alles umschließende **KÜSTENREGION** – unterteilt.

DIE KÜSTENREGION UND IHRE EINSATZZONEN

Die **KÜSTENREGION** ist eine einzige große Region, die das zentrale Plateau (bestehend aus den anderen 8 Regionen) ringsum umgibt.

Die **KÜSTENREGION** berührt alle 4 Seiten der Schlachtfeldmatte und ist in die 4 **EINSATZZONEN** unterteilt:

- die Zelte im Norden
- die Zelte im Osten
- die Piers im Süden
- die Piers im Westen



Die 4 Einsatzzonen

Beim Spielaufbau wird jedem von euch 1 dieser Einsatzzonen für seine Fraktion zugewiesen.

In diese **EINSATZZONEN** setzt ihr standardmäßig eure neuen Krieger ein.

Eure Krieger dort befinden sich dann sowohl in eurer **EINSATZZONE** als auch in der **KÜSTENREGION**.

EINSATZZONEN sind also **keine** eigenen Regionen – sie sind nur Teil der **KÜSTENREGION**.

Hat ein Krieger die **KÜSTENREGION** einmal verlassen, darf er sie nicht erneut betreten.

Wichtig: Weder die **KÜSTENREGION** noch Krieger darin können angreifen, angegriffen werden oder für Schaden ausgewählt werden. Jedoch gelten alle Krieger in der **KÜSTENREGION** für Fähigkeiten, Effekte oder Szenarien als **IM SPIEL**.

REGIONSNUMMERN

Jede Region (außer der Küstenregion mit den Einsatzzonen) hat 1 **REGIONSNUMMER**.

Regionsnummern sind jeweils auf der Schlachtfeldmatte aufgedruckt und ändert sich nie.

Regionsnummern beeinflussen ansonsten nichts und werden **nicht** zu Siegpunkten hinzu addiert.

Wenn ihr angehalten werdet etwas „**IN REGIONSREIHENFOLGE**“ auszuführen (z. B. in der *Beute-* oder der *Wertungsphase*), dann sollt ihr dabei nacheinander alle umkämpften Regionen (außer der Küstenregion) von Region 1 aufsteigend bis Region 8 abhandeln.

VERBINDUNGEN & GRENZEN

Regionen sind nur dann **ANGRENZEND** zueinander, wenn sie ...

... durch 1 weiße Linie getrennt sind

ODER

... durch 1 der 4 großen Brücken verbunden sind.

Die **KÜSTENREGION** ist somit **angrenzend zu den Regionen 1–6**, nicht aber zu den Regionen 7 und 8.

Darfst du z. B. einen Krieger von deiner Einsatzzone in eine angrenzende Region bewegen, darfst du diesen somit in jede der Regionen 1-6 bewegen. Nur Region 7 und 8 sind dann nicht mit einer Bewegung in eine angrenzende Region erreichbar.

SPIELABLAUF

SPIELÜBERSICHT

In **GROLL** repräsentiert jeder von euch 1 **FRAKTION** – jede davon mit ihrem eigenen Kampfstil und einzigartigen Elite-Kriegern mit besonderen Fähigkeiten.

Eine Partie verläuft über mehrere **RUNDEN**.

Das Schlachtfeld – die Halbinsel Tzorn – besteht aus verschiedenen miteinander verbundenen **REGIONEN**.

Die Küstenregion (mit den Einsatzzonen) ist **keine UMKÄMPFTE** Region.

Nur die nummerierten Regionen 1-8 sind **UMKÄMPFT** und können **BESETZT**, **KONTROLLIERT** und/oder **BEHERRSCHT** werden.

Jede **UMKÄMPFTE** Region enthält 1 Kontroll-Chip und wer eine **UMKÄMPFTE** Region am Ende einer Runde **KONTROLLIERT**, erhält entsprechend des Siegpunkt-Werts des Kontroll-Chips Siegpunkte.

Wer sie nicht nur **KONTROLLIERT**, sondern sogar **BEHERRSCHT**, erhält zusätzliche Siegpunkte.

RELEVANTE BEGRIFFE FÜR UMKÄMPFTE REGIONEN (1-8)

Eine Region ist von dir **BESETZT**, wenn du dort mind. 1 Krieger hast.

Eine Region ist von dir **KONTROLLIERT**, wenn nur **du** dort die **meisten** Krieger (egal ob Standard- oder Elite-Krieger) hast.

Eine Region ist von dir **BEHERRSCHT**, wenn du dort völlig alleine bist.

Es darf also kein Krieger einer anderen Fraktion dort sein. Wenn du eine Region beherrschst, kontrollierst (und besetzt) du sie natürlich auch.

Eine Partie endet wenn eine Fraktion 30 oder mehr Siegpunkte gesammelt hat.

Jede Runde besteht aus **6 PHASEN**, die ihr in immer gleicher Reihenfolge nacheinander ausführt. Die Phasen werden im Folgenden im Detail erklärt.

DER EWIGE GROLL

Solange die Partie andauert, nehmt ihr alle daran teil!

Falls alle deine Krieger besiegt wurden, wählst du trotzdem weiterhin Aktionswürfel aus, führst Züge aus und gibst Corra für neue Krieger aus.



1. STARTPHASE (Überspringt diese Phase in Runde 1)

Im kompetitiven Modus passiert in dieser Phase nicht viel. *Das ist im kooperativen Modus anders.*

Gebt den Startspieler-Chip nach links weiter.

2. BEUTEPHASE (Überspringt diese Phase in Runde 1)

In dieser Phase werden die Aktionen der 4 Kontroll-Chips mit Aktion ausgeführt, wenn deren Region kontrolliert oder beherrscht wird.

Bei 4 der 11 Kontroll-Chips ist – zusätzlich zu ihrem Siegpunkt-Wert – auch 1 Aktion abgebildet. Wenn Kontroll-Chips mit 1 SP & Aktion referenziert werden, dann sind damit immer diese 4 Chips (siehe rechts) gemeint.



1 SP & Schürfen



1 SP & Verstärken



1 SP & Bewegen / Einsetzen



1 SP & Schwacher Angriff

Geht alle 8 **UMKÄMPFTEN** Regionen in Regionsreihenfolge (aufsteigend von Region 1-8) durch:

Hast du in dieser Region alleine die meisten Krieger? Dann darfst du jetzt die Aktion des Kontroll-Chips ausführen. (falls relevant: Es geht hier wirklich um **DIE MEISTEN KRIEGER**, nicht um **KONTROLLE**). Wenn niemand alleine die meisten Krieger dort hat, darf niemand deren Aktion ausführen.

Führe die Aktion dabei genauso aus, als würdest du einen Aktionswürfel ausführen (siehe *Aktion deines Aktionswürfels ausführen*, Seite 12). Ignoriert in dieser Phase die Siegpunkt-Werte auf allen Kontroll-Chips. Sie sind nur in der *Wertungsphase* relevant.

3. NACHSCHUBPHASE

In dieser Phase erhaltet ihr Nachschub. Diese Phase könnt ihr alle gleichzeitig durchführen.

Jeder von euch führt die folgenden 3 Schritte aus:

- 1 EINSETZEN:** Platziere 2 Standard-Krieger von deiner Fraktions-Matte in deiner Einsatzzone (wenn nicht möglich: so viele wie möglich).
- 2 UMSEHEN:** Werf deinen Allsichtswürfel (du **musst** ihn neu werfen, auch wenn du nicht willst!). Lege ihn dann mit der erwürfelten Seite auf das Allsichtswürfel-Feld deiner Fraktions-Matte.
- 3 EINSAMMELN:** Nimm dir 1 Corra aus dem Vorrat (zu wenig Corra? Siehe Kasten Seite 7).

4. AUSWAHLPHASE

In dieser Phase nehmt ihr euch nacheinander Aktionswürfel, die ihr dann in der darauffolgenden *Aktionsphase* für **AKTIONEN** nutzen könnt.

Wer den Startspieler-Chip hat, wirft alle Aktionswürfel:

Jeder Aktionswürfel zeigt jetzt eine **AKTION**. Alle Aktionswürfel zusammen bilden die **AUSWAHL**. Zeigt der Würfel z. B. , darf man damit in der *Aktionsphase* die Aktion „Schürfen“ ausführen (und dadurch 1 Corra aus dem Vorrat erhalten).

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn seid ihr nacheinander am Zug.

Wenn du am Zug bist, **nimmst du dir 1 Aktionswürfel** aus der **AUSWAHL** und legst ihn (ohne seine Seite zu verändern!) auf deine Fraktions-Matte.

Wiederholt dies so lange, bis **nur noch 1 Aktionswürfel** in der **AUSWAHL** liegt. Dann überprüft:

Wer hat aktuell die wenigsten Siegpunkte? Du nimmst dir diesen letzten Aktionswürfel.

Bei Gleichstand nimmt sich niemand den letzten Aktionswürfel.

5. AKTIONSPHASE

Diese Phase ist der Kern des Spiels. Hier führt ihr eure zuvor gewählten Aktionswürfel und euren Allsichtswürfel aus und heuert eure Elite-Krieger an.

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn seid ihr nacheinander am Zug.

Wenn du am Zug bist, **führst du immer 1 von 2 Optionen aus:**

- Du nutzt 1 deiner Aktionswürfel, um dessen **AKTION** auszuführen (siehe unten).
- Du nutzt 2 deiner Würfel (Aktion und/oder Allsicht), um 1 **EXODUS** auszuführen (siehe unten).

Beide Optionen werden im Folgenden im Detail beschrieben:

AKTION DEINES AKTIONSWÜRFELS AUSFÜHREN

Wähle 1 Aktionswürfel auf deiner Fraktions-Matte und führe dessen Aktion aus:



SCHÜRFEN: Nimm dir 1 Corra aus dem Vorrat.



SCHWACHER ANGRIFF: Führe 1 **ANGRIFF** für 1 Schaden auf 1 von dir **BESETZTE** oder dazu **angrenzende UMKÄMPFTE** Region aus.



BEWEGEN / EINSETZEN: Bewege bis zu 2 eigene Krieger von 1 Region in 1 daran **angrenzende** Region **ODER** Setze bis zu 2 Standard-Krieger von deiner Fraktions-Matte in deine Einsatzzone ein.



VERSTÄRKEN: Setze bis zu 2 Standard-Krieger von deiner Fraktions-Matte in 1 Region ein, in der du mind. 1 Krieger hast (auch Einsatzzone möglich).

Lege dann den genutzten Aktionswürfel von deiner Fraktions-Matte in den Vorrat zurück.

Du darfst die Aktion deines gewählten Würfels auch einfach nicht ausführen und verfallen lassen, musst den Aktionswürfel aber auch dann in den Vorrat zurück legen.

EXODUS AUSFÜHREN

Du darfst 2 deiner bisher ungenutzten Würfel (auch dein Allsichtswürfel möglich!) nutzen, um 1 **EXODUS** auszuführen (die Seiten der dafür genutzten Würfel sind dabei irrelevant).

Bei einem **EXODUS** wählst du 1 Region: Du darfst so viele **eigene** Krieger, wie du willst, aus dieser Region frei in daran **angrenzende UMKÄMPFTE** Regionen bewegen. Wie du sie dabei verteilst, entscheidest du.

Ein **EXODUS** gilt für alle anderen Belange auch als **AKTION**.

Zusätzlich **darfst** du jederzeit wenn du in dieser Phase am Zug bist:

- Corra ausgeben, um **ELITE-KRIEGER ANZUHEuern** und **MANÖVER AUSZUFÜHREN**
- (1x pro Aktionsphase) deinen **ALLSICHTSWÜRFEL NUTZEN**.

Wie du dies genau ausführst, wird im Folgenden im Detail beschrieben:

ELITE-KRIEGER ANHEuern & MANÖVER AUSFÜHREN

Wenn du in der Aktionsphase am Zug bist (und nur dann!), darfst du jederzeit Corra ausgeben, um damit **ELITE-KRIEGER ANZUHEuern** oder **MANÖVER AUSZUFÜHREN**.

Jede Art **ELITE-KRIEGER** und jedes **MANÖVER** wird durch einen eigenen Kasten auf deiner Fraktions-Matte repräsentiert. Beides gilt **nicht** als **AKTION** und du darfst dies so oft tun, wie du willst (solange du dafür genug Corra hast).

ELITE-KRIEGER ANHEUERN

Wenn du einen Elite-Krieger anheuerst, zahle seine Kosten (in Corra, links von dessen Name auf deiner Fraktions-Matte) und setze ihn dann direkt ein (standardmäßig in deiner Einsatzzone, kann aber durch Sonderregeln der Elite-Krieger abweichen). Du kannst einen Elite-Krieger natürlich nur dann anheuern, wenn von seiner Art noch mind. 1 Würfel auf deiner Fraktions-Matte liegt, den du einsetzen kannst **und** wenn du ihn entsprechend seiner Sonderregeln legal einsetzen darfst.

MANÖVER AUSFÜHREN

Wenn du ein Manöver ausführst, zahle seine Kosten (in Corra, links von dessen Name auf deiner Fraktions-Matte) und führe dann dessen Effekt aus. Manöver bringen keine Würfel ins Spiel.

ALLSICHTSWÜRFEL NUTZEN

Wenn du in der Aktionsphase am Zug bist (und nur dann!), darfst du jederzeit (maximal 1x pro Runde) zusätzlich deinen **ALLSICHTSWÜRFEL NUTZEN**. Dies gilt **nicht** als **AKTION** und du darfst es **zusätzlich** zum Ausführen eines Aktionswürfels tun.

Führe dann dessen Aktion aus:



SCHÜRFEN: Nimm dir 1 Corra aus dem Vorrat.



SCHIESSEN: Führe 1 **ANGRIFF** für 1 Schaden auf 1 **UMKÄMPFTE** Region deiner Wahl (Region 1-8) aus.



STARKER ANGRIFF: Führe 1 **ANGRIFF** für 2 Schaden auf 1 von dir **BESETZTE** oder dazu **angrenzende UMKÄMPFTE** Region aus.



WIEDERHOLEN: Führe die Aktion deines Zugs (**Aktionswürfel** oder **Exodus**) direkt noch 1x aus (Ausführung darf anders sein).

Lege dann deinen Allsichtswürfel neben deine Fraktions-Matte.

Wenn du am Zug bist und keinen Aktionswürfel mehr auf deiner Fraktions-Matte hast, **PASST** du und setzt bis zum Ende der Aktionsphase aus. Du darfst nach dem **PASSEN** keine Elite-Krieger mehr anheuern, keine Manöver mehr ausführen und nicht mehr deinen Allsichtswürfel nutzen.

Sobald alle Fraktionen gepasst haben, endet die *Aktionsphase*.

6. WERTUNGSPHASE

In dieser Phase erhaltet ihr Siegpunkte für kontrollierte/beherrschte Regionen und Elite-Krieger mit .

REGIONEN

Geht alle 8 **UMKÄMPFTEN** Regionen in Regionsreihenfolge durch: Ist die Region von deiner Fraktion ...

- **... KONTROLLIERT?** Du erhältst die Siegpunkte des Kontroll-Chips der Region.
- **... ZUDEM BEHERRSCHT?** Du erhältst noch 1 zusätzlichen Siegpunkt.

Ignoriert in dieser Phase die Aktionen (und nur diese!) auf den Kontroll-Chips mit **1 SP & Aktion**. Sie sind nur in der *Beutephase* relevant.

ELITE-KRIEGER MIT

Einige Elite-Krieger geben Siegpunkte sobald sie ihre Region mindestens **KONTROLLIEREN**. Diese Elite-Krieger erkennt ihr am -Symbol unten links von deren Würfelbild auf der Fraktions-Matte.

Wichtig: Du erhältst Siegpunkte von Elite-Kriegern nur 1x pro Art Elite-Krieger pro Region.

Beispiel: Hast du 2 HARTE in einer Region, erhältst du dort nur 1x deren 2 zusätzliche SP.

RUNDENENDE

Nach Phase 6 (und nur dann!) überprüft ihr, ob die Partie endet:

Hat jetzt mind. 1 Fraktion 30 oder mehr Siegpunkte? Dann endet die Partie sofort.

Hast du dann die meisten Siegpunkte, gewinnst du die Partie!

Bei Gleichstand um die meisten Siegpunkte, gewinnt wer mehr **UMKÄMPFTE** Regionen (mindestens) **KONTROLLIERT**.

Herrscht noch immer Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Ansonsten spielt ihr eine neue Runde, beginnt diese wieder mit Phase 1.

FRAKTIONSFÄHIGKEITS-KARTEN

Jede Fraktion verfügt über je 3 einzigartige Fraktionsfähigkeit-Karten, die starke Effekte mit sich bringen um die Waagschale zugunsten der eigenen Fraktion zu kippen.

Zu Beginn der Partie wählt jede Fraktion 1 ihrer 3 Fraktionsfähigkeit-Karten aus.

Jede Fraktionsfähigkeit-Karte bietet 1 Effekt. Dabei handelt es sich entweder um ...

- ... eine **EINMALIGE** Fähigkeit, die **maximal 1x** pro Partie genutzt werden darf **ODER**
- ... eine **DAUERHAFT**e Fähigkeit, deren passiver Effekt die **ganze Partie über andauert**.

Falls nicht explizit anders angegeben, darfst du eine Fraktionsfähigkeit **nur** im eigenen Zug nutzen.

Tipp: Habt ihr im kompetitiven Spielmodus unerfahrene Spieler am Tisch? Dann könnt ihr diese auch eine 2. Fraktionsfähigkeit auswählen lassen, um die Partie etwas fairer zu gestalten.

KRIEGER SAMMELN

Manche Effekte besagen, dass eine Fraktion eine gewisse Anzahl Krieger **SAMMELN** soll, bevor mit diesen etwas passiert.

Wenn du Krieger **SAMMELST**, darfst du dafür nur **eigene** Krieger wählen, du darfst diese aber frei aus verschiedenen Quellen wählen. Diese Quellen sind:

- Deine Fraktions-Matte
- Die Schlachtfeldmatte (alle 9 Regionen)
- Dein Friedhof (also von deinen besiegten eigenen Standard-Kriegern neben deiner Fraktions-Matte)

Wichtig: Die Lebenspunkte von Krieger wird durch **SAMMELN** nicht verändert.

ANGRIFF AUSFÜHREN

Wenn du einen Angriff ausführst, führst du die folgenden Schritte nacheinander aus:

- Wähle 1 **UMKÄMPFTE** Region (aus den Regionen, aus denen du für den Angriff wählen darfst)
- Wähle 1 Fraktion, die diese Region mind. **BESETZT**.
- Weise den **SCHADEN** des Angriffs den Krieger der gewählten Fraktion innerhalb dieser Region zu. Du darfst frei entscheiden, welcher Krieger dabei wieviel des **SCHADENS** erhält.
- Besiegst du so dadurch alle Krieger der Fraktion in dieser Region und hast danach noch nicht zugewiesenen **SCHADEN** übrig, verfällt dieser.

KLARSTELLUNGEN

BEWEGEN ODER EINSETZEN

Einige Fähigkeiten beziehen sich explizit auf das **BEWEGEN** oder **EINSETZEN** von Krieger.
BEWEGEN und **EINSETZEN** sind in einigen Aspekten unterschiedlich und sind wie folgt definiert:

- **BEWEGEN:** Mind. 1 Krieger überschreitet eine Grenze (weiße Linie oder Brücke) zwischen 2 angrenzenden Regionen auf der Schlachtfeldmatte.

Wenn ein Effekt mehrere Krieger bewegt, gilt diese Bewegung als gleichzeitig. Du bewegst also erst alle dadurch bewegten Einheiten und erst dann würden Effekte auslösen, die sich auf diese Bewegung beziehen.

Einige Fähigkeiten ermöglichen es, Krieger mehrfach zu bewegen. Jede Überschreitung einer Grenze (weiße Linie oder Brücke) gilt dabei als einzelne Bewegung. Dies ist für einige Fähigkeiten relevant, die sich auf Kriegerbewegungen beziehen.

- **EINSETZEN:** Mind. 1 Krieger wird **neu** auf der Schlachtfeldmatte platziert (war direkt davor nicht darauf). Meist ist es ein **EINSETZEN**, wenn Krieger von eurer Fraktions-Matte kommen.

Hinweis: Wenn du Krieger von einer Region **SAMMELST** und dann in einer angrenzenden Region platzierst, gilt dies trotzdem eher als **EINSETZEN**, da sie die Schlachtfeldmatte beim **SAMMELN** kurz verlassen (ihre Lebenspunkte aber bleiben gleich!). Die Krieger überschreiten dabei also **keine** Grenze.

ANGRIFFE, SCHADEN UND LEBENSPUNKTE

Es folgen einige Erklärungen und Klarstellungen:

- Krieger können auf viele verschiedene Arten **ANGREIFEN**.
- **ANGRIFFE** fügen immer **SCHADEN** zu, es gibt aber auch andere Effekte, die **SCHADEN** zufügen, die nicht als **ANGRIFFE** gelten: Auch **MANÖVER** (und andere Effekte) können **SCHADEN** zufügen, gelten aber nur als **ANGRIFF**, wenn sie explizit als **ANGRIFF** bezeichnet werden.
- Du darfst **nie** einen **ANGRIFF** auf deine eigene Fraktion ausführen und **nie** deinen eigenen Krieger **SCHADEN** zufügen oder sie freiwillig von der Schlachtfeldmatte abwerfen.
- **SCHADEN** wird immer einer spezifischen Fraktion zugefügt und **SCHADEN** – egal aus welcher Quelle – wird immer in **SCHADENSPUNKTEN** berechnet.
- Wenn **du** einer Fraktion in einer Region **SCHADEN** zufügst, entscheidest **du** selbst, wie du die **SCHADENSPUNKTE** auf die Krieger der Fraktion innerhalb der Region verteilst.
Achtung: Manche Elite-Krieger geben Bedingungen vor, wie du **SCHADEN** verteilen darfst.
- Die **LEBENSPUNKTE** eines Kriegers sind definiert durch die **SCHADENSPUNKTE**, die ihm zugefügt werden müssen, damit er besiegt wird (auf 0 **LEBENSPUNKTE** gebracht wird).
- Standard-Krieger haben 1 **LEBENSPUNKT** und werden besiegt, sobald ihnen 1 oder mehr **SCHADEN** zugefügt wird. Lege besiegte Standard-Krieger auf deinen Friedhof neben deiner Fraktions-Matte.
- Elite-Krieger haben – je nach Art – unterschiedlich viele **LEBENSPUNKTE**.
Wenn du einen Elite-Krieger einsetzt, zeigt sein Würfel immer seine maximalen **LEBENSPUNKTE**.
- Erleidet ein Elite-Krieger **SCHADEN**, reduziere seine **LEBENSPUNKTE** um die entsprechende Zahl: Drehe dazu den Würfel auf die Seite, deren Zahl den neuen Lebenspunkten entspricht.
Sobald ein Elite-Krieger auf (oder unter) 0 **LEBENSPUNKTE** gebracht wird, stelle ihn zurück auf deine Fraktions-Matte.

DIE FRAKTIONEN



DIE ALDAN

Die Aldan sind eine uralte Kultur - hochgewachsen, stolz und fast unsterblich. Für sie stehen Ordnung und Präzision an erster Stelle und sie dulden keine Andersdenker, Sonderlinge oder Abweichler. Die Aldan marschieren in die Schlacht, wie sie es immer taten: Nach den strengen Geboten der Geschichte und Tradition ihrer Vorfahren. Sie beginnen erst dann zu kämpfen, wenn sie alle relevanten Faktoren – die für Außenstehende völlig unbegreiflich klingen – in ihren Schlachtplan miteinbezogen haben. Ja, ihre Mittel mögen eigen sein, doch niemand kann die Effizienz der aldanischen Kriegsführung leugnen.



DIE GILDE

Die Gilde steht für dunkles Wissen, drohende Schatten und schaurige Freuden. Das Anhäufen von Reichtum wirkt mehr wie Gewohnheit als Ziel. Ihre Opfer erkennen ihr Schicksal erst, wenn ein Assassine – niemand sah ihn kommen – ihr Leben auslöscht. Alles was dabei erklingt ist ein hohles Kichern im Wind. Doch die wahre Macht der Gilde liegt nicht in Truppen oder Waffen. Nein, sie bedienen sich stets der unerschöpflichen Flut an Söldnern, deren Leben man allzu leicht in Gold aufwiegen kann. So treiben sie das Elend in die von Gewalt zerrissenen Länder und tragen abgeklärt und kalt den Sieg davon, ohne sich selbst die Hände schmutzig zu machen.



DIE KODA

Die Koda sind hartgesottene und brutale Inselbewohner, die ihren glühenden Hass auf die Festlandbewohner seit Generationen schüren, festigen und an ihre Kinder weitergeben. Bei einer großen Prüfung der Reife – der Zeremonie des Häutens – schälen sich junge Krieger, die wegen ihrer puren Wut auserwählt wurden, aus ihren sterblichen Körpern, um in der Essenz des Großen Bären Koda-konn, aufzugehen. Vergleichbar mit ihrem Hass für die, die anders sind, ist auch ihre Hingabe für ihresgleichen: Die Koda sehen sich als verantwortlich für jedes Kind, jeden Erwachsenen und jeden Alten des Stammes – von der Wiege bis zum Tod!



DIE OOGLAN

Es gibt die Erzählung, dass die Ooglan eigentlich gar nicht existierten, bis die Legenden die ihre Feinde über sie erfanden so mächtig wurden, dass die Legenden selbst diese Kreaturen aus Chaos und Bösartigkeit hervorbrachten. Ihre bleichen Krieger stoßen kreischende und quietschende Laute aus, wenn sie die Gelegenheit wittern, ihre Feinde zu zerreißen. Dann wird alles unheimlich still. Nur wenige überleben eine Begegnung mit den Ooglan – jene, die es tun, wirken verändert und alles was sie hervorbringen sind Visionen von Blut und Knochen.



DIE RUNEN

Die Runen sind gleichsam unerschütterlich und unaufhaltsam. Wenn sie sich für etwas entschieden haben, ist ihr Wille manifestiert und nichts wird sie davon abbringen. Für einen Ort, an dem sie sich niederlassen, würden sie sterben – nur um zu verteidigen, was sie für sich beansprucht haben. Steht ihnen jemand im Weg, werden sie über ihn hinwegschreiten. Wenn es auch nur eine Facette ihres Charakters gibt, die ihre Entschlossenheit übertrifft, dann ist das ihre Wut über die einstigen Kränkungen, die sie über Generationen mit kruden Geschichten, egal ob erfunden oder wahr, schärfen.



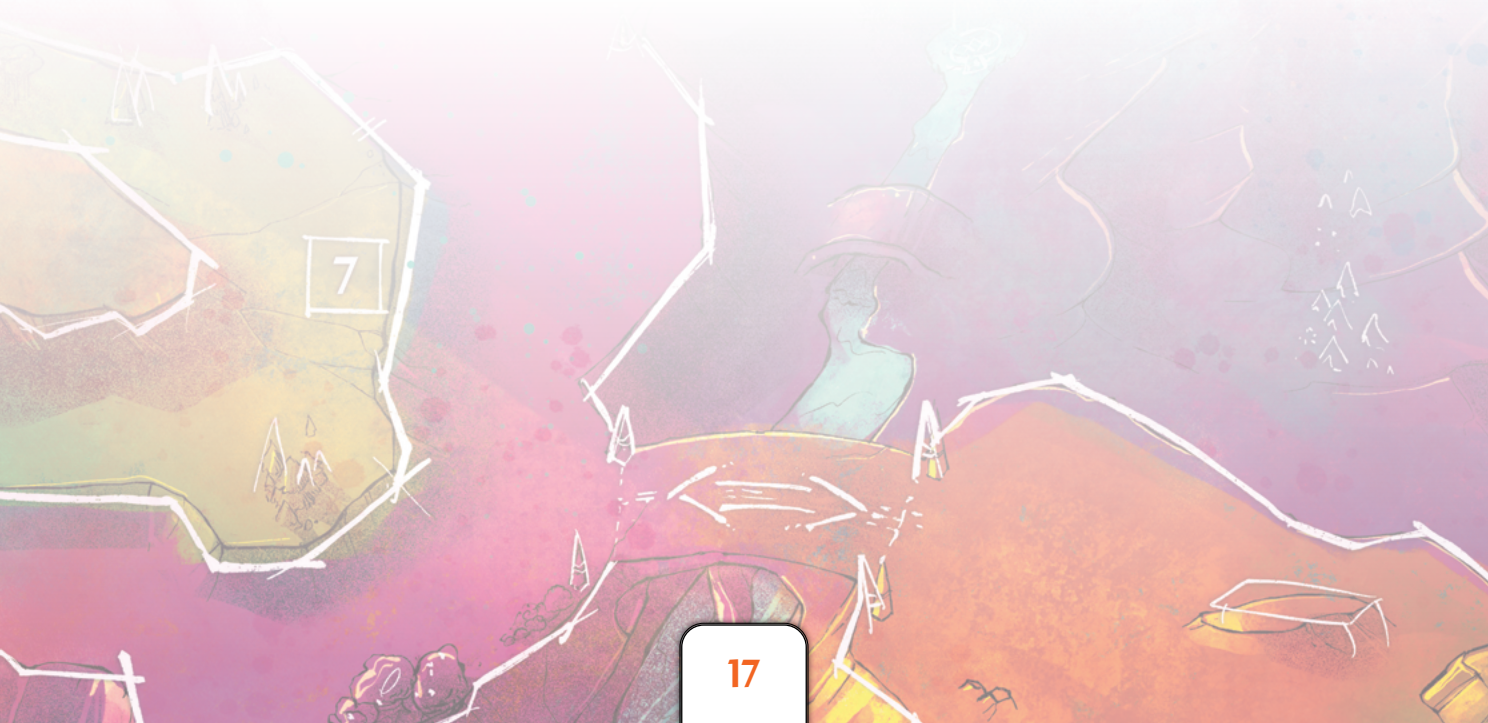
DIE PALDEYN (ERWEITERUNG)

Wenn die Paldeyn stehen, dann stehen sie aufrecht und wenn die Paldeyn schreiten, dann schreiten sie voran. Zu Pferde blendet ihre Rüstung – nicht nur bei Sonnenschein, sondern selbst bei strömendem Regen. Ihre Fußsoldaten halten ihre Position gegen jeden Feind und ihre Schilde wehren Schläge ab, die manch anderen dahinraffen würden. Und wo ihre eisernen Befehlshaber ihr Lager beziehen, werden die Paldeyn nicht mehr weichen. Mit wehenden Umhängen treiben sie jeden vor sich her, der sich anmaßt, den Paldeyn das Recht auf das, wofür sie gekämpft haben, streitig zu machen.



DIE VENNA (ERWEITERUNG)

Die Venna aus dem Norden sind Verbannte und Ausgestoßene aus anderen Ländern, die sich verbündeten um gemeinsam ihrer aller Sicherheit gewährleisten zu können. Mehr noch als der Bund der Gemeinschaft aber werden die Venna durch die Magie der hyperboreanischen Wälder zusammengehalten. Das durch das Zusammenkommen verschiedener Gruppierungen angesammelte Wissen verleiht ihnen Macht – doch diese beziehen sie auch aus einem Blutpakt und ihrer Verbindung zu den finsternen Mächten der Unterwelt. Durch fahle Zauber von Orten, deren Namen keiner kennt, manifestieren die Venna angeborene, neu entdeckte, beanspruchte sowie verbannte Kräfte.



SOLO / KOOPERATIV:

In diesem Spielmodus treten 1–4 menschliche Fraktionen gemeinsam gegen 1 vom Spiel gesteuerte **BESESSENE FRAKTION** an. Ein Szenario in diesem Spielmodus ist wie ein Kapitel aus den epischen Erzählungen der Besessenen Fraktion.

Dieser Spielmodus hat einige Regeln, die von denen des kompetitiven Spielmodus‘ abweichen. Zusätzlich gibt es neue Regeln für die Aktionen, Bewegungen, und Angriffe der **BESESSENEN FRAKTION**. Wird eine Regel hier nicht ausgeführt, dann gilt sie wie bisher im kompetitiven Modus beschrieben.

SPIELAUFBAU DER MENSCHLICHEN FRAKTIONEN

Bedenkt, dass das gewählte Szenario verschiedene Schritte des Spielaufbaus verändern kann.

Hinweis: Wird im Spielaufbau von **FRAKTIONEN** (ohne weitere Einschränkung) gesprochen, gilt dies sowohl für alle menschlichen Fraktionen als auch für die Besessene Fraktion.

SPIELBEREICH (alle gemeinsam)

1. Legt die **Schlachtfeldmatte** in die Tischmitte.
2. Legt die **Siegpunktmatte** neben die Schlachtfeldmatte.
3. Legt erst mal **keine** (schwarzen) Kontroll-Chips in die umkämpften Regionen der Schlachtfeldmatte, denn ihre Auswahl und Position können durch das Szenario vorgegeben werden.
4. Legt der Anzahl menschlicher Fraktionen (Spieler) entsprechend viele **Aktionswürfel** neben die Schlachtfeldmatte:

Anzahl menschl. Fraktionen	1	2	3	4
Anzahl Aktionswürfel	4	5	7	9
- Legt übrige Aktionswürfel in die Schachtel zurück.
5. Legt **alle 20 Corra** als Vorrat neben der Schlachtfeldmatte bereit.
6. **Weist jeder menschlichen Fraktion 1 Einsatzzone an 1 Seite der Schlachtfeldmatte zu.**
Weist am besten immer so zu, dass Spieler ihrer Seite am nächsten sitzen. Jede menschliche Fraktion sollte ihre eigene Seite nur für sich haben. Ob ihr gegenüber oder nebeneinander liegende Seiten wählt, ist nicht wichtig.
7. Legt den **Rundenwürfel** neben die Schlachtfeldmatte und dreht ihn auf die 1.

ÄNDERUNG BEIM FRAKTIONSAUFBAU DER MENSCHLICHEN FRAKTIONEN

Baut eure Fraktionen so auf, wie im kompetitiven Spiel (auf Seite 7) beschrieben. Änderungen gibt es nur bei den Standard-Kriegern (Schritt 4-7):

4. Nehmt euch (anstatt wie sonst 26) nur so viele **Standard-Krieger** wie rechts angegeben.

Anzahl menschl. Fraktionen	1	2	3	4
Anzahl Standard-Krieger	20	15	12	10
5. Nehmt **insgesamt** genau 1 eurer **übrigen** Standard-Krieger und stellt ihn als Siegpunkt-Anzeiger auf das Feld mit „1“ auf der Siegpunktmatte. Dieser gilt für alle menschl. Fraktionen **gemeinsam**.
Legt dann alle übrigen Standard-Krieger in die Schachtel zurück.
6. Platziert jeweils (anstatt wie sonst 3) so viele Standard-Krieger in eurer Einsatzzone wie rechts angegeben.

Anzahl menschl. Fraktionen	1	2	3	4
in Einsatzzone platzierte Standard-Krieger	4	3	2	1
7. Stellt dann (wie üblich) alle eure übrigen Standard-Krieger auf eure Fraktions-Matten.

SPIELAUFBAU DER BESESSENEN FRAKTION

Wählt gemeinsam 1 Besessene Fraktion, gegen die ihr spielen wollt und wählt 1 der 3 Szenario-Karten der Besessenen Fraktion aus, deren Szenario ihr spielen wollt.

SZENARIO

Jede Fraktion hat – als Besessene Fraktion – ihre eigenen 3 unterschiedlichen Szenarien. In jeder kooperativen Partie spielt ihr 1 dieser Szenarien und jedes Szenario kann mit 1–4 Personen gespielt werden. Auf der Rückseite einer Szenariokarte findet ihr einen thematischen Einstimmungstext, auf der Vorderseite findet ihr alle spielrelevanten Informationen.

NAME: Bezeichnung des Szenarios

ZUSÄTZLICHE AUFBAU-ANWEISUNGEN: Weitere Anweisungen für den Spielaufbau (die ggf. anderen Aufbauschritte überschreiben).

SONDERREGELN: Geänderte Regeln, die die üblichen überschreiben

MISSION: Die Siegbedingung(en) des Szenarios. Einige Missionen beziehen sich nur auf eure Fraktionen, andere auf die Besessene oder eure Fraktionen (dann auf alle zusammen, ihr kämpft stets gemeinsam gegen die Besessene Fraktion). Enthält ein Szenario mehrere Missionen, die sich alle auf die Besessene Fraktion oder menschliche Fraktionen beziehen, muss nur 1 davon für den Sieg erfüllt werden.

CHAOSEREIGNISSE: Spezielle Ergebnisse des Chaoswürfels



Legt die gewählte Szenario-Karte offen aus und führt deren **Zusätzliche Aufbau-Anweisungen** aus (falls vorhanden). Dies kann verschiedene Aspekte (wie das Platzieren der Basis der Besessenen Fraktion, Kontroll-Chips, Ziel-Chips sowie Krieger) beinhalten.

Führt Folgendes aus, falls noch nicht durch die **Zusätzlichen Aufbau-Anweisungen** geschehen:

1. Legt in jede umkämpfte Region (1-8) ohne Kontroll-Chip 1 zufälligen der restlichen Kontroll-Chips. Legt die übrigen Kontroll-Chips in die Schachtel zurück.
2. Werft den Chaos-Würfel um 1 Region zu ermitteln. Legt die Basis der Besessenen Fraktion (ab jetzt: Basis) in die erwürfelte Region.

Wichtig: Die Region mit der **Basis** funktioniert immer als Einsatzzone der Besessenen Fraktion.

SPIELBEREICH DER BESESSENEN FRAKTION

3. Legt die **Fraktions-Matte** der Besessenen Fraktion **mit der Besessenen Seite** (erkennbar am ) in der unteren linken Ecke) nach oben für alle gut sichtbar aus. Lasst rechts davon etwas Platz für der Friedhof der Besessenen Fraktion.
4. Stellt **1 Standard-Krieger** der Besessenen Fraktion **als Siegpunkt-Anzeiger** über die Siegpunktmatte. Dort stehen jetzt genau 2 Standard-Krieger (1 von euch und 1 von der Besessenen Fraktion).
5. Setzt **4 Standard-Krieger** in der Region mit der Basis der Besessenen Fraktion ein.
6. Stellt alle verbliebenen Standard-Krieger auf die Fraktionsmatte der Besessenen Fraktion.
7. Die Besessene Fraktion erhält keine Fraktionsfähigkeit-Karte, hat also keine Fraktionsfähigkeit.
8. Werft den **Chaoswürfel** und legt ihn (mit dieser Seite nach oben) neben die Schlachtfeldmatte.
9. Die Besessene Fraktion kann zu Spielbeginn **nicht** Startspieler sein.

BEDROHUNGSWERT

Für einige Szenarien, Fähigkeiten und Regeln müsst ihr die **BEDROHUNG VON REGIONEN** ermitteln. Jede **UMKÄMPFTE** Region hat ihren aktuellen **BEDROHUNGS-WERT**, der sich ständig ändern kann.

Alle menschlichen Fraktionen haben Einfluss auf die **BEDROHUNG** einer Region. Diese ändert sich, sobald sich die Anzahl der Krieger von menschlichen Fraktionen in dieser Region ändert.

Der Wert setzt sich wie folgt zusammen:

- Jeder **Standard-Krieger** in einer Region erhöht deren Bedrohungs-Wert um **1**.
- Jeder **Elite-Krieger** in einer Region erhöht deren Bedrohungs-Wert um **3**.

Addiert dabei einfach die Krieger aller menschlichen Fraktionen.

Gibt es in einer Region 0 Krieger (oder nur Krieger der Besessenen Fraktionen), ist deren **BEDROHUNGS-WERT** somit 0.

Anweisungen der Besessenen Fraktion beziehen sich oft auf die **BEDROHLICHSTE** Region (entweder aus allen **UMKÄMPFTEN** Regionen 1-8 oder nur denen die sie besetzt oder die daran angrenzend sind).

Könnt ihr einen Gleichstand nicht auflösen, gilt immer die Region mit der **niedrigeren Regionsnummer** als **BEDROHLICHER**. Die Küstenregion hat **keinen** Bedrohungs-Wert.

SPIELABLAUF

Auch hier gilt: Wird eine Regel hier nicht ausgeführt, dann gilt sie wie bisher im kompetitiven Modus beschrieben.

1. STARTPHASE (Überspringt diese Phase in Runde 1)

- Dreht den Rundenwürfel um 1 Zahl höher und gebt den Startspieler-Chip nach links weiter.
Nach Runde 6 lasst ihr den Rundenwürfel einfach auf „6“ (wenn nicht durch das Szenario anders vorgegeben).
- Gebt den Startspieler-Chip (wie üblich) nach links weiter.
- Bewegt die Basis der Besessenen Fraktion (wenn nicht durch das Szenario anderes vorgegeben) in die umkämpfte Region mit der **nächsthöheren** Regionsnummer (1-8, nach 8 folgt wieder 1).
- Führt die folgenden 2 Schritte so oft nacheinander aus, wie es der **Zahl des Rundenwürfels** entspricht. z. B. in der 3. Runde: 1., 2., dann wieder 1., 2., dann ein drittes Mal 1., 2.
 1. **CHAOSEFFEKT**: Führt den Chaoeffekt des Szenarios aus, der der Zahl des Chaoswürfels entspricht.
 2. **CHAOSSTEIGERUNG**: Dreht den Chaoswürfel auf den **darauffolgenden** Wert (1-8, nach 8 folgt wieder 1).

Beispiel: Ihr habt beim Spielaufbau mit dem Chaoswürfel eine 4 gewürfelt. Ihr führt den 4. Chaoeffekt des Szenarios aus und dreht ihn danach auf die 5. In der 2. Runde führt ihr den 5. Chaoeffekt aus und dreht den Chaoswürfel danach auf die 6. Dann führt ihr den 6. Chaoeffekt aus und dreht ihn auf die 7. In der 3. Runde tut ihr dies dreimal und führt den 7., 8. und dann wieder den 1. Chaoeffekt aus.

2. BEUTEPHASE (Überspringt diese Phase in Runde 1)

Erhaltet wie üblich Aktionen von **KONTROLLIERTEN** oder **BEHERRSCHTEN** Regionen. Wenn die Besessene Fraktion Aktionen durch Kontroll-Chips erhält, führt sie diese genau so aus wie Aktionen der Aktionswürfel (siehe rechts).

3. NACHSCHUBPHASE

Zuerst führen (gleichzeitig) alle menschlichen Fraktionen die folgenden 3 Schritte aus. Dann führt ihr sie für die Besessene Fraktion aus.

- | | Jede menschliche Fraktion ... | Die Besessene Fraktion ... |
|----------------------|---|---|
| • EINSETZEN: | ... platziert nur 1 (nicht wie üblich 2) Standard-Krieger von ihrer Fraktions-Matte in ihrer Einsatzzone (wenn möglich). | ... platziert X Standard-Krieger von ihrer Fraktions-Matte auf ihrer Basis.
X = Die Anzahl der menschlichen Fraktionen (wenn möglich). |
| • UMSEHEN: | ... wirft ihren Allsichtswürfel. | |
| • EINSAMMELN: | ... erhält 1 Corra (zu wenig Corra? Siehe Kasten Seite 7). | |

4. AUSWAHLPHASE

Wer den Startspieler-Chip hat, wirft alle Aktionswürfel und bildet so die *Auswahl*. Wählt wie üblich eure Aktionswürfel aus – mit folgender Änderung: Die Besessene Fraktion wählt **keine** Würfel, erhält aber den **letzten Aktionswürfel** (nicht wie üblich die Fraktion mit den wenigsten Siegpunkten).

5. AKTIONSPHASE

Ihr führt eure Züge wie üblich im Uhrzeigersinn aus. Wer den Startspieler-Chip hat, beginnt.

Zuerst führt jede menschliche Fraktion genau 1 Zug aus. Hier ändert sich nichts.

Nachdem jede menschliche Fraktion 1x am Zug war (selbst wenn 1 oder mehrere dieser Züge übersprungen wurden), ist die Besessene Fraktion am Zug: Sie führt in **1 Zug** hintereinander so viele Aktionen aus, wie es menschliche Fraktionen gibt (also 1-4 Züge hintereinander).

Achtung: Sobald die Besessene Fraktion in der Aktionsphase am Zug ist (vor ihrer 1. Aktion), heuert sie so viele Elite-Krieger an wie möglich (siehe *Elite-Krieger der Besessenen Fraktion anheuern*, Seite 22).

Danach sind wieder alle menschlichen Fraktionen 1x am Zug, dann wieder die Besessene Fraktion (mit entsprechend vielen Aktionen), usw, bis keine menschliche Fraktion mehr Aktionswürfel hat.

AKTIONEN DER BESESSENEN FRAKTION

Führt das Symbol des Aktionswürfels folgendermaßen aus:



SCHÜRFEN: Die Besessene Fraktion erhält 2 Corra und gibt sie sofort aus (siehe *Elite-Krieger der Besessenen Fraktion anheuern*, Seite 22).



SCHWACHER ANGRIFF: Ermittelt die **BEDROHLICHSTE** Region, aus allen die die Besessene Fraktion **BESETZT** und die daran **angrenzend** sind. Die Besessene Fraktion führt dort 1 **ANGRIFF** für 1 Schaden aus. Dann wiederholt das ganze noch 1x.



BEWEGEN / EINSETZEN: Ermittelt die Region mit den meisten Kriegeren der Besessenen Fraktion. Die Besessene Fraktion **RÜCKT** dort **AUS** (siehe *Ausrücken*, Seite 23).



VERSTÄRKEN: Ermittelt die **BEDROHLICHSTE** Region in der die Besessene Fraktion mind. 1 Krieger hat (auch Einsatzzone möglich). Die Besessene Fraktion setzt dort 4 Standard-Krieger von ihrer Fraktions-Matte ein. Hat sie dafür nicht mehr genug Standard-Krieger? Dann setzt sie alle übrigen ein.

Dann werft den Aktionswürfel neu, um die nächste Aktion zu bestimmen. War das die letzte Aktion des Zuges, dann lasst den Aktionswürfel bis zum nächsten Zug der Besessenen Fraktion so liegen.

Die Besessene Fraktion nutzt ihren 1 Aktionswürfel also immer wieder, indem sie ihn neu wirft und wirft ihn erst nach der Aktionsphase ab.

Achtung: Wenn du im Solo-Modus einen **Exodus** ausführst und dafür 2 deiner Aktionswürfel nutzt, führt die besessene Fraktion **trotzdem** 3 Aktionen aus. Wenn du keine Würfel mehr hast, führt sie also einfach nacheinander ihre Aktionen aus und überspringt dich dabei.

DER ALLSICHTSWÜRFEL DER BESESSENEN FRAKTION

Achtung: Direkt **nachdem** die Besessene Fraktion ihre **1. Aktion der Aktionsphase** ausgeführt hat, nutzt sie ihren **ALLSICHTSWÜRFEL**. Kann sie ihren Allsichtswürfel hier nicht nutzen, wirft sie ihn trotzdem ohne Effekt ab. Legt ihn in beiden Fällen wie üblich neben ihre Fraktions-Matte.

Führt die Symbole des Aktionswürfels folgendermaßen aus:



SCHIESSEN: Ermittelt die **BEDROHLICHSTE** Region der Schlachtfeldmatte. Die Besessene Fraktion führt dort 1 **ANGRIFF** für 1 Schaden aus. Dann wiederholt das ganze noch 1x.



STARKER ANGRIFF: Ermittelt die **BEDROHLICHSTE** Region, aus allen die die Besessene Fraktion **BESETZT** und die daran **angrenzend** sind. Die Besessene Fraktion führt dort 1 **ANGRIFF** für 2 Schaden aus. Dann wiederholt das ganze noch 1x.



SCHÜRFEN: Die Besessene Fraktion erhält 2 Corra und gibt sie sofort aus (siehe unten *Elite-Krieger der Besessenen Fraktion anheuern*).



WIEDERHOLEN: Die Besessene Fraktion führt die Aktion ihres letzten Zugs direkt noch 1x aus (Ausführung darf anders sein).

ELITE-KRIEGER DER BESESSENEN FRAKTION ANHEUERN

Die Besessene Seite der Fraktions-Matte hat ihre Elite-Krieger in **PRIORITÄTEN** (A, B, C) eingeteilt. Durch sie wird bestimmt, in welcher Reihenfolge die Besessene Fraktion ihre Elite-Krieger anheuert:

Sobald die Besessene Fraktion  Corra erhält **ODER**  sie in der Aktionsphase am Zug ist, überprüft sie, **ob sie Elite-Krieger anheuern kann – und wenn ja, welche:**

Hat sie **GERADE GENUG CORRA**, um die 1 günstigste Art von ihren Elite-Kriegern anzuheuern, dann **heuert sie 1 Elite-Krieger** dieser Art an.

Hat sie aber genug Corra, dass sie aus mehreren Arten von Elite-Kriegern wählen kann, dann überprüft die **PRIORITÄTEN**:

Ist nur 1 Elite-Krieger mit der **AKTUELL HÖCHSTEN PRIORITÄT** (erst A, dann B, dann C) auf ihrer Fraktions-Matte, dann heuert die Besessene Fraktion **diesen Elite-Krieger** an.

Sind noch mehrere Elite-Krieger mit der aktuell höchsten Priorität dort, dann heuert sie den Elite-Krieger an, der auf ihrer Fraktions-Matte **AM WEITESTEN LINKS** steht.

Kann sie – nachdem sie das Corra für diesen Elite-Krieger ausgegeben hat – dann noch mind. 1 Art Elite-Krieger anheuern, geht den Kasten wieder von oben nach unten durch.

Wichtig: Soll ein Elite-Krieger durch ein Chaosereignis „eingesetzt“ werden, **kostet dies kein Corra!**

Die Besessene Fraktion setzt Elite-Krieger (falls nicht durch Sonderregeln der Elite-Krieger-Art oder des Szenarios anderes vorgeben) in ihrer Basis ein.

Wenn Elite-Krieger der Besessenen Fraktion **besiegt werden**, stellt sie auf das freie Würfelfeld ihrer Art mit der **NIEDRIGSTEN PRIORITÄT** (erst C, dann B, dann A).

MANÖVER AUSFÜHREN

MANÖVER haben **keine PRIORITÄTEN**. Sie werden nur durch Chaoeffekt des Szenarios ausgelöst und kosten daher ebenfalls **kein Corra**.

SCHADEN ZUWEISEN

Wenn die Besessene Fraktion in einer Region **SCHADEN** zufügt, weist sie ihn so zu, als gehörten alle Krieger der menschlichen Fraktionen in dieser Region zu 1 gemeinsamen gegnerischen Fraktion. Die Besessene Fraktion weist Schaden immer zuerst Elite-Kriegern zu und weist ihn nur dann Standard-Kriegern zu, wenn es dort keine Elite-Krieger (mehr) gibt. Gibt es mehrere Elite-Krieger, entscheidet ihr gemeinsam, welchem Elite-Krieger der Schaden zugefügt wird.

6. WERTUNGSPHASE

Die menschlichen Fraktionen sammeln ihre Siegpunkte gemeinsam mit ihrem 1 Siegpunkt-Anzeiger. Geht die Regionen in Regionsreihenfolge durch und überprüft ob die Region entweder von den menschl. Fraktionen (gemeinsam) oder von der Besessenen Fraktion **KONTROLLIERT** / **BEHERRSCHT** wird.

- Bei **KONTROLLIERT** gilt: Alle menschlichen Fraktionen zählen ihre Krieger zusammen. Wer dann mehr Krieger in dieser Region hat (ihr gemeinsam oder die Besessene Fraktion), erhält die auf dem Kontroll-Chip der Region angegebenen Siegpunkte.
- Bei **BEHERRSCHT** gilt: Sind nur Krieger von 1 Fraktion in dieser Region, erhält diese (ihr gemeinsam oder die Besessene Fraktion) 1 zusätzlichen Siegpunkt.
Wichtig: Hier gelten eure Krieger als **unterschiedliche** Fraktionen, ihr erhaltet also wirklich nur dann den zusätzlichen Siegpunkt, wenn nur 1 einzige (eurer) Fraktionen die Region besetzt!

RUNDENENDE

Nach Phase 6 (und nur dann!) überprüft ihr, ob die Partie endet:

Hat jetzt eine Seite mind. 1 Siegbedingung des Szenarios erfüllt? Dann endet die Partie sofort. Diese Seite (die Besessene Fraktion oder alle menschl. Fraktionen gemeinsam) gewinnt!

Geht es um Siegpunkte, löst Gleichstände wie üblich.

AUSRÜCKEN

Manche Effekte führen dazu, dass die Besessene Fraktion aus einer Region **Ausrückt**. Führt dann folgende 2 Schritte nacheinander aus:

- 1 **ELITE-KRIEGER UMBEWEGEN:** Bewegt alle Elite-Krieger der Besessenen Fraktion aus dieser Region in die **BEDROHLICHSTE** daran angrenzende Region.
- 2 **STANDARD-KRIEGER VERTEILEN:** Bewegt 1 Standard-Krieger der Besessenen Fraktion aus dieser Region in die daran angrenzende Region mit der niedrigsten Regionsnummer. Dann bewegt 1 weiteren Standard-Krieger der Besessenen Fraktion aus dieser Region in die angrenzende Region mit der nächsthöheren Regionsnummer, usw. Sobald in jede an diese Region angrenzende Region so 1 Standard-Krieger bewegt wurde, fangt wieder vorne an. Setzt dies fort, **bis nur noch 1 Standard-Krieger** der Besessenen Fraktion in der gewählten Region verbleibt: Er bleibt in dieser Region.

SAMMELN

Wenn die Besessene Fraktion Krieger **SAMMELT**, nimmt diese von Quellen in folgender Reihenfolge:

- 1 besiegte Krieger
- 2 Krieger auf der Fraktions-Matte
- 3 Krieger auf der Schlachtfeldmatte (in Regionsreihenfolge).



Autoren: Manny Trembley & Adam Carlson • **Illustrationen:** Manny Trembley

DEUTSCHE VERSION / V1.0

Übersetzung: Laura Renau & Michael Csorba (Spieletexter)

Grafikdesign: Robin Eckert & Anna Spies • **Redaktion:** Robin Eckert

Verlagsleitung: Benjamin Schönheiter



WIR LIEBEN SPIELE

Frosted Games Spielverlag GmbH
Rosestr. 24
95448 Bayreuth
Deutschland
frostedgames.de/kontakt



CHIP THEORY GAMES

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Braucht ihr ein Ersatzteil?

Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de/kontakt!

Habt ihr Regelfragen zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben?

Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!



[WWW.FROSTEDGAMES.DE](https://www.frostedgames.de)



discord.frostedgames.de



[@FROSTEDGAMES](https://www.frostedgames.de)

© 2025 FROSTED GAMES SPIELEVERLAG GMBH unter der Lizenz von © 2025
Chip Theory Games. Alle Rechte vorbehalten.
© 2025 Chip Theory Games. All rights reserved.