



TITAN

TITAN

Jason B McAllister

Du spähest durch das Geäst des Waldes auf das Buschland jenseits der Bäume. Das Lager einer feindlichen Armee erregt deine Aufmerksamkeit. Du kannst sechs Kreaturen ausmachen, aber welcher Art sind sie? Deine von den Bäumen verborgene Armee besteht nur aus vier Einheiten, doch sind es Zyklopen, die an das Kämpfen im Buschland gewöhnt sind. Aber ist der blaue Titan, dein Erzfeind und gegnerischer Befehlshaber, Teil dieser Armee? Und wenn nicht, wo ist er dann? Greifst du sofort an? Oder schleichst du dich davon, um weitere Truppen auszuheben?

Du, und nur du, kannst diese Entscheidungen treffen. Du bist ein Titan, der in einem alles entscheidenden Krieg gegen die anderen Titanen, die die Inkarnation des Bösen sind, Armeen voller Kreaturen aushebt und befehligt. Vernichte ihre Truppen und zerstöre sie, und du wirst über das Land herrschen und ein Zeitalter des Friedens und des Wohlstands einläuten. Natürlich, so einfältig wie sie sind, denken deine Feinde, dass du das Böse bist und suchen dich mit Hilfe ihrer Handlanger zu vernichten und das Land in Elend und Finsternis zu stürzen. Die Bürde die du trägst ist groß. Deine Entscheidungen bestimmen das Schicksal des Landes. Siege und lebe. Versage und stirb.

Da du Vertrauen in deine Truppen und deine eigene Gerissenheit hast und weißt, dass eine weitere deiner Armeen in Angriffreichweite ist, entscheidest du dich rasch für den Angriff. Du führst deine Armee in das Buschland und lässt sie auf breiter Front vorrücken. Dabei machen sie von der Deckung, die das Dornengestrüpp bietet, ausgiebig Gebrauch. Hier fühlen sich die Zyklopen heimisch und sie gieren, mit ihren gewaltigen Füßen stampfend und die Keulen schwingend, nach einem Kampf. Du bist bereit.

Jetzt siehst du die gegnerischen Truppen besser : Zwei Zentauren und vier Gargoylen; nicht gerade sonderlich beeindruckend. Keine der Kreaturen ist im Buschland heimisch und was noch wichtiger ist: Ihr Titan ist nicht anwesend! Die Schlacht wird einfacher sein, aber dir wird sofort klar, was dies bedeutet, der blaue Titan begleitet eine der anderen blauen Armeen; und beide sind in der Nähe. Ist es ihnen möglich, das Buschland rechtzeitig zu erreichen? Denn das Vorwärtskommen in diesem Gelände ist, vorsichtig ausgedrückt, schwierig.

Egal. Du hast dich entschieden. Der Gegner greift zuerst an und versucht seine überlegene Geschwindigkeit einzusetzen, bevor deine Truppen ihre optimale Angriffreichweite erreicht haben. Die Zentauren donnern über die Ebene, ihre Doppelblattäxte über ihren Köpfen schwingend, während die Gargoylen mit ihren ledrigen Flügeln schlagend durch die Luft rauschen, ihre Klauen zum Zuschlagen bereit. Du spürst beinahe die Erschütterung des Bodens, als die Gargoylen in deine brüllenden Zyklopen schmettern, während sie dich - für den Augenblick - ignorieren.

Eine Gargoyle wird schon von einem der ersten Hiebe vom Himmel geholt und stürzt leblos zu Boden. Ein Zentaur wird niedergemacht, aber auch einer deiner Zyklopen fällt, tödlich verwundet, zu Boden und ein zweiter wankt schon. Du eilst deinem verletzten Verbündeten zu Hilfe und erschlägst die Gargoyle mit Leichtigkeit. Die überlebenden Gegner verfallen langsam in Panik, aber es gibt kein Entkommen. Die Schlacht ist schnell vorbei.

Das war einfach: Die gegnerische Streitmacht wurde ausgelöscht, und du hast nur einen einzigen Zyklopen verloren. Außerdem ist dir bewusst, dass du eine im Buschland heimische Kreatur ausheben kannst, eine Gorgone, die den Kampf beobachtet hat und davon beeindruckt ist. Sie ist nicht nur groß, sondern kann auch noch aus der Ferne angreifen. Damit ist sie mehr als nur ein Ersatz für den Zyklopen.

Aber einen Moment! Da, in der nahe gelegenen Wüste! Bewegt sich diese grade noch erkennbare Armee auf dich zu? Auf in den nächsten Kampf...

DAS GESETZ DER TITANEN

- 1.1** TITAN ist ein Fantasy-Strategiespiel für zwei bis sechs Spieler. Jeder Spieler kontrolliert im Spiel ein Heer aus monströsen Wesen, die er ausheben, bewegen und in die Schlacht schicken kann. Das Herz eines jeden Heeres ist der Titan. Jeder Spieler verfügt nur über einen Titanen. Sollte er ihn verlieren, ist für den Spieler die Partie zu Ende und sein Heer wird aus dem Spiel genommen. Das Ziel des Spieles besteht darin, über den letzten im Spiel verbliebenen Titanen zu verfügen und alle anderen ausgeschaltet zu haben.
- 1.2** TITAN verfügt über zwei Ebenen auf denen die Spieler interagieren können: Das Hauptspiel und die Schlacht. Die strategische Ebene, das Hauptspiel, beinhaltet das Bewegen des Heeres eines Spielers, von Land zu Land, auf dem Hauptplan (Spielplan). Wesenmarker, in Armeen gruppiert, werden über den Hauptplan bewegt. Wenn eine Armee auf ein Land bewegt wird auf dem bereits die Armee eines anderen Spielers steht, werden die beiden Armeen in einen Kampf verwickelt. Ein Kampf muss mit der Vernichtung von mindestens einer der beteiligten Armeen enden, entweder durch Übereinkunft (siehe 9.3) oder eine taktische Schlacht. Letztere wird auf dem Schlachtfeld ausgetragen das dem Terrain, auf dem sich die beiden Armeen auf dem Hauptplan begegnen, entspricht.

- 1.3 Eine Partie Titan wird über eine Reihe von Spielrunden hinweg gespielt. Während jeder Runde haben die Spieler die Möglichkeit ihre Armeen über den Hauptplan zu bewegen, gegen die Armeen anderer Spieler in die Schlacht zu ziehen und neue Wesen auszuheben um ihre Armeen an Größe und Stärke gewinnen zu lassen. Der Kampf wird in Abschnitt 9, die Schlachten in Abschnitt 10 und das Ausheben von Truppen in Abschnitt 18 erklärt.

2. SPIELAUSSTATTUNG



- 2.1 **DER HAUPTPLAN** ist der Spielplan, auf dem auf der taktischen Ebene von TITAN gespielt wird. Der Hauptplan besteht aus 96 miteinander verbundenen Feldern, die einer der 11 Geländearten angehören können. Jedes dieser Landfelder hat zur einfacheren Zuordnung einen Namen und eine Nummer. Die Länder sind untereinander durch Symbole, die sich auf ihren Umrandungen befinden, verbunden. Diese Symbole regeln die Bewegungen der Armeen auf dem Hauptplan (siehe Abschnitt 7.). Die leeren Felder auf dem Spielplan sind immaterielle Gebiete, die von den Armeen weder betreten noch durchquert werden können.



- 2.2 **DIE SCHLACHTFELDER** sind auf den Vorder- und Rückseiten von sechs separaten Bögen abgebildet. Dies sind die Kampfarenen. Jedes Schlachtfeld ist in 27 Hexfelder unterteilt und stellt eine der 11 Geländearten des Hauptplans dar. Einige dieser Hexfelder enthalten Hindernisse, die Bewegung und Kampfwerte der Wesen beeinflussen können.
- 2.3 Zur Ausstattung von TITAN gehören Spielfiguren aus Karton, die in Wesenmarker, Schadensmarker und Armeenmarker unterteilt sind. Armeenmarker sind an einem besonderen Bildsymbol zu erkennen. Es gibt sechs farbkodierte Sätze aus 12 Markern, jeder mit einem entsprechenden Titanenmarker. Die restlichen Marker repräsentieren im Spiel die verschiedenen Wesen.

3. WESEN

Wesen sind die grundlegenden Einheiten des Spiels, aus denen sich die Heere der Spieler zusammensetzen. Auf dem Hauptplan agieren sie in Form von Armeen, auf den Schlachtfeldern aber kämpfen und bewegen sie sich getrennt. Wesen können einer der drei Klassen angehören: **Lords**, **Niedere Lords** und **Kreaturen**. Die verschiedenen, im Spiel vorkommenden Wesen sind in der **Wesentabelle** aufgelistet (siehe Rückseite des Regelbuchs). Man achte darauf, dass die Titanen die gleiche Farbe wie die Armeen haben und jeder Spieler über einen Satz verfügt. Der Rest der Wesen im Spiel ist „generisch“, sie können also von jedem Spieler verwendet werden. Der Besitz wird durch die Armeenmarker angezeigt.



- 3.1 **LORDS** werden in drei Arten unterteilt: **Titanen**, **Engel**, und **Erzengel**. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem Titanen und einem Erzengel. Weitere Engel und dann auch Erzengel können im Verlauf der Partie erworben werden (siehe 17.). Ein Spieler darf nie mehr als einen Titanen im Spiel haben. Lords verfügen über die besondere Fähigkeit der Teleportation (siehe 8.). Wie bereits erwähnt, verliert ein Spieler die Partie, wenn er seinen Titanen verliert.



- 3.2 **Niedere Lords** gibt es zwei: **Wächter** und **Hexenmeister**. Sie können **nur in den Turmländern** auf dem Hauptplan **rekrutiert** werden (siehe 18.5). Sie unterscheiden sich von Kreaturen darin, dass sie in den Stapel des Verwalters zurückwandern, wenn sie vernichtet werden und so erneut ausgehoben werden können. Hexenmeister verfügen über besondere Kräfte, die sie im Kampf einsetzen können (siehe 12.6).
- 3.3 **KREATUREN** sind die übrigen 19 Wesen, die in den verschiedenen Ländern des Hauptplans ausgehoben werden können. Kreaturen wie Oger, Löwen und Drachen machen in den Heeren der Spieler den größten Teil aus. Wenn Kreaturen vernichtet werden, werden sie permanent aus dem Spiel entfernt.
- 3.4 Auf jedem Wesenmarker sind der Name, das Aussehen, die Kampfwerte und die Symbole der Spezialfähigkeiten (falls vorhanden) des entsprechenden Wesens angegeben.



4. ARMEEN

Armeen sind die grundlegenden Formationen auf der strategischen Ebene des Spiels, dem Hauptspiel. Jede Armee besteht aus einer Gruppe von Wesenmarkern die, übereinander gestapelt, unter einem Armeenmarker von der Farbe des besitzenden

Spielers liegen. Jede Armee wird auf eins der Länder des Hauptplans gesetzt, wobei auf jedem Land nur eine Armee stehen darf. Armeen bewegen (und kämpfen) als geschlossene Einheit. Ein Wesen kann sich nur als Mitglied einer Armee über den Hauptplan bewegen. Armeen können keine Wesen auf Ländern zurücklassen, allerdings können Wesen von Armeen abgespalten werden um neue Armeen zu bilden.

- 4.1 **Armeen können bis zu sieben Wesen enthalten.** Eine Armee mit sieben Wesen gilt als "voll". Eine "volle" Armee kann keine weiteres Wesen ausheben oder herbeirufen (siehe Abschnitte 14, 15 und 18). Volle Armeen können normal bewegt werden oder teleportieren (siehe Abschnitte 7 und 8). Sollte eine Armee irgendwann mehr als sieben Marker enthalten, werden alle ihre Wesen sofort aufgedeckt und die den Werten nach stärksten Kreaturen vernichtet, bis nicht mehr als sieben Wesen vorhanden sind (Falls die Armee nicht über Kreaturen verfügt, werden zuerst Niedere Lords, dann Erzengel und schließlich Engel entfernt.) Die Armee wird danach auf ihr Land zurückgesetzt.
- 4.2 Jeder Spieler erhält einen farblich gekennzeichneten Satz von 12 Armeemarkern. Sier erlauben ihm bis zu 12 Legionen gleichzeitig auf dem Hauptplan einzusetzen. Ein Spieler kann nur dann eine neue Armee auf den Hauptplan bringen, wenn er über einen noch nicht im Spiel befindlichen Armeemarker verfügt und eine seiner Armeen aufsplitten kann. Damit ein Spieler mehr als 12 Armeen einsetzen kann, muss er einen anderen Spieler ausschalten. Auf diese Weise gelangt er in den Besitz der Armeemarker des ausgeschalteten Spielers.
- 4.3 Vor dem Bewegungswurf (Abschnitt 6.2) kann ein Spieler beliebig Armeen in zwei oder drei neue Armeen aufspalten, wobei jede Armee aus mindestens zwei Wesen bestehen muss. Dies geschieht, indem verdeckt die Wesen der Ursprungsarmee in neue Stapel umsortiert werden und neue Armeemarker auf die neuen Stapel gelegt werden. Die Gruppe der neuen Armeen wird auf das Land gesetzt, in dem vorher die Ursprungsarmee stand. Dies ist das einzige Mal, dass mehrere Armeen sich während der Organisationsphase (Abschnitt 6.1) im gleichen Land befinden. Am Ende der Bewegungsphase müssen sich, wenn möglich, die auf gesplitteten Armeen in Folge von Bewegungen einer oder mehrerer Armeen **IN VERSCHIEDENEN LÄNDERN BEFINDEN**. Es ist aber nicht notwendig, dass alle beteiligten Armeen das Ursprungsland verlassen. Falls die Trennung der aufgesplitteten Armeen nicht möglich ist, werden die eigenen Armeen, die am Ende der Bewegungsphase im selben Land sind wieder zu einer Armee vereinigt.
- 4.4 Jede Armee, die alle ihre Wesen verliert, gilt als vernichtet. Der Marker geht an den Besitzer zurück, der ihn erneut verwenden kann, wenn er eine neue Armee aushebt.
- 4.5 Die Wesenmarker einer Armee werden unter den Armeemarker mit der Vorderseite nach unten auf den Hauptplan gelegt, so dass selbst beim Verrutschen des Stapels nicht offenbart wird, aus welchen Wesen er besteht. Um Verwirrung zu vermeiden, sollte der Spieler, der einen seiner Stapel ansehen will, den Armeemarker auf dem Land belassen, auf dem sich die Armee zu dieser Zeit befindet. Auch sollte er sich immer nur einen Stapel gleichzeitig ansehen.

5. BEGINN DES HAUPTSPIELS

Der Hauptplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler nimmt sich einen Satz aus 12 Armeemarkern und den Titanmarker der gleichen Farbe. Ein Spieler sollte als Verwalter bestimmt werden, er verteilt dann je nach Bedarf die Wesenmarker. Die Marker sollten nach Wesen sortiert und so neben dem Plan gestapelt werden, dass sie für alle Spieler gut sichtbar sind. Ein Spieler darf den Verwalter jederzeit nach der Zahl der verbliebenen Kreaturen fragen. Die Schlachtfelder können so lange bei Seite gelegt werden, bis sie zur Durchführung eines Kampfes benötigt werden. Ein weiterer Spieler sollte den Punkttestand mit Hilfe der Punkteleiste und der Punktemarker festhalten.

- 5.1 Jeder Spieler wirft einen Würfel um zu bestimmen, in welchem Turmland seine Armeen das Spiel beginnen. Wenn mehrere Spieler die gleiche Zahl würfeln und ihnen somit das gleiche Turmland zugewiesen würde, müssen sie erneut würfeln. (Die Nummern der Turmländer sind Vielfache von 100, aber bei der Verteilung dieser werden die Nullen ignoriert.) Es fängt der Spieler an, dem das Turmfeld mit dem höchsten Wert zugewiesen wird.
- 5.2 Jeder Spieler beginnt das Spiel mit zwei Armeen, die beide auf das zugewiesene Turmland gesetzt werden. Eine der Armeen des Spielers erhält den Titanen, die andere einen Engel. Jeder Spieler erhält außerdem von jeder Turmkreatur (Also jene die in der Haupttabelle unter dem Turm aufgeführt werden: Zentauren, Gargoylen und Oger.) zwei Exemplare. Jede Armee muss drei Kreaturen und einen Lord enthalten. Die zu Anfang der Partie stattfindende Verteilung der Wesen auf die Armeen, sollte vor den Augen der anderen Spieler verborgen vorgenommen werden. Die beiden Anfangsarmeen dürfen bis zur zweiten Runde des Spielers nicht gesplittet werden.

6. SPIELRUNDEN

TITAN wird in einer Folge von Spielrunden gespielt. Vom beginnenden Spieler aus sind die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, bis das Spiel endet. Der Spieler der an der Reihe ist wird als der aktive Spieler bezeichnet. Jede Spielrunde besteht aus vier Phasen: **Organisation, Bewegung, Kampf** und **Rekrutierung**. Die in den jeweiligen Phasen möglichen Aktivitäten unterliegen dieser Reihenfolge und alle Aktivitäten einer Phase müssen abgehandelt werden, bevor mit der nächsten Phase begonnen werden kann. Vergessene Spieler eine Aktivität, sollte ihnen nicht erlaubt werden diese außer der Reihe auszuführen. Im Fall eines übersehenen Kampfes wird hiervon eine Ausnahme gemacht, da ein solcher Kampf abgehandelt werden MUSS, sobald es bemerkt wird. Aktivitäten die außer der Reihe stattfinden sind ungültig. Wenn aber bereits eine neue Runde begonnen hat wenn dies bemerkt wird, sollte die Aktivität als gültig angesehen werden.

- 6.1 **Während der Organisationsphase** kann der aktive Spieler neue Armeen von seinen bereits vorhandenen abspalten. Dies ist die einzige Methode mit der weitere Armeen auf den Hauptplan gebracht werden können. Um das Spiel zu beschleunigen, sollten Spieler sich bereits im Voraus Gedanken über eventuelle Aufsplittungen machen, damit sie diese sofort durchführen können, wenn der Spieler vor ihnen seinen Zug beendet hat.
- 6.2 **Zu Beginn der Bewegungsphase**, wirft der aktive Spieler einen Würfel für seinen Bewegungswurf. Sobald er dies getan hat, kann er in dieser Runde keine neuen Armeen mehr erschaffen. Er muss während seiner Bewegungsphase mindestens eine Armee bewegen. Eine sich bewegende Armee muss, je nachdem was zuerst eintrifft, sich entweder so viele Länder weit bewegen wie der Würfel angibt oder bis sie auf ein von einer gegnerischen Armee besetztes Land trifft. Ein Kampf findet in jedem von einer gegnerischen Armee besetzten Land statt, in das sich die Armee des aktiven Spielers bewegt. Er kann alle oder auch nur einige seiner Armeen bewegen, aber es muss immer mindestens eine sein. Nur die Armeen des aktiven Spielers können in dieser Phase bewegt werden und auch nur von ihm. Das Bewegen von Armeen wird im Abschnitt 7 genauer behandelt.
- 6.3 **Während der Kampfphase** muss jeder vom aktiven Spieler in der Bewegungsphase begonnene Kampf abgehandelt und mindestens eine der daran beteiligten Armeen dabei vollständig vernichtet werden. Falls mehr als ein Kampf begonnen wurde, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge in der sie abgehandelt werden. Jeder Kampf muss vollständig abgehandelt werden, bevor der nächste beginnt. Der Kampf wird in Abschnitt 9 genauer beschrieben.

6.4 Während der Rekrutierungsphase kann jede Armee des aktiven Spielers, die sich während der Bewegungsphase bewegt und die Kampfphase überlebt hat, neue Wesenheiten ausheben, vorausgesetzt sie ist nicht bereits voll. Der genaue Vorgang des Aushebens wird in Abschnitt 18 erklärt. Man beachte jedoch, dass Armeen die während eines Kampfes erfolgreich VERTEIDIGEN, ein Vorrecht auf alle in den Stapeln des Verwalters vorhandenen Wesenheiten haben, die auszugehen drohen. Auch kann während der Kampfphase aus einer vollen Armee, die bewegt wurde, ein Engel beschworen und der Armee somit das Ausheben ermöglicht werden (siehe 15. Herbeirufen von Engeln).

6.5 Wenn die Runde eines Spielers zu Ende ist, sollte er dies deutlich bekannt geben. Der nächste Spieler wird zum aktiven Spieler und der bisherige aktive Spieler kann keine weiteren Aktionen mehr ausführen.

7. ARMEEN BEWEGEN

Jede Armee muss als Ganzes und für sich bewegt werden, bevor eine andere Armee bewegt werden kann. Keine Armee kann mehr als einmal pro Bewegungsphase bewegt werden. Einzelne Wesen können nicht auf dem Hauptplan zurückgelassen werden oder sich separat über diesen bewegen. Sobald sich eine Armee bewegt hat, sollte ihr Marker umgedreht und somit angezeigt werden, dass sie ihre Bewegung beendet hat. Während der Rekrutierungsphase wird der Marker wieder umgedreht, da durch ihn angezeigt wird, ob diese Armee Kreaturen ausheben darf oder nicht.

7.1 Eine Armee kann sich durch ein von einer anderen Armee des aktiven Spielers besetztes Land bewegen, aber nicht ihre Bewegung auf einem solchen Land beenden. Jede Armee muss sich so viele Länder weit bewegen, wie es der Bewegungswurf vorgibt, es sei denn, dass sie während ihrer Bewegung auf die Armee eines anderen Spielers trifft. In diesem Fall endet die Bewegung und die beiden Armeen befinden sich im Kampf miteinander. Wenn in einem Land ein Kampf stattfindet, kann während dieser Runde keine weitere Bewegung in oder durch dieses Land erfolgen (Außer bei Teleportation, siehe Abschnitt 8). Eine Armee, die ihre Bewegung auf einem Land beendet, auf dem bereits eine andere Armee des aktiven Spielers steht, kann diese nicht durchführen. Dies wäre nur möglich, wenn die andere Armee sich noch bewegen könnte und sich zuerst bewegen würde (Siehe 4.3).

7.2 Alle Bewegungen werden durch die die Länder verbindenden Symbole geregelt, außer wenn der Bewegungswurf in einer sechs resultiert und die Armee die Möglichkeit der Teleportation hat (siehe Abschnitt 8).



7.3 Es gibt vier verschiedene Symbole: Block, Sphäre, Pfeil und Dreifachpfeil. Für welche Bewegungsrichtung das Symbol gilt, erkennt man daran, dass das Symbol deutlich in Richtung des Ziellandes verschoben ist. Die aus einem Zeichen bestehenden Symbole (Blöcke, Sphären und Pfeile) kommen nur als in entgegengesetzte Richtungen weisende Paare vor. Die Symbole werden in der folgenden Bewegungstabelle genauer erklärt.

7.4 BEWEGUNGSTABELLE

EINFLUSS AUF DIE BEWEGUNG



Eine Armee, deren letzte Bewegung auf einem Land endet von dem **ein Block** wegzeigt, **muss** ihre nächste Bewegung in diese Richtung **beginnen**. Dies gilt EGAL WELCHE ANDEREN SYMBOLE VOM AUSGANGSLAND WEGZEIGEN.



Eine Armee, deren letzte Bewegung auf einem Land endet von dem **eine Sphäre** wegzeigt, **kann** ihre nächste Bewegung in diese Richtung **beginnen**.



- Eine Armee, die auf einem **Turmland** steht, **kann** ihre nächste Bewegung in eine beliebige der von den Pfeilen angedeuteten Richtungen **beginnen**.
- Eine Armee, die sich in ein Land bewegt von dem **Pfeile** wegzeigen, **kann** ihre Bewegung in die angegebenen Richtungen **fortsetzen**, **darf aber während dieser Bewegung nicht auf diesem Weg in dieses Land zurückkehren**.



- Eine Armee, deren letzte Bewegung auf einem Land endet von dem **Dreifachpfeile** wegzeigen, **kann** ihre nächste Bewegung in diese Richtung **beginnen**, außer, wenn von diesem Land auch ein Block wegzeigt (siehe weiter oben).
- Eine Armee, die sich in ein Land bewegt, von dem ein **Dreifachpfeil** wegzeigt, **muss** sich in diese Richtung **bewegen**, wenn ihre Bewegung noch nicht beendet ist.

7.5 Man beachte, dass Blöcke und Sphären sich nur auf die Anfangsbewegung einer Armee beziehen (also den ersten Zug auf ein anderes Land). Sie haben keinen Einfluss auf die Bewegung von Armeen, die durch Länder hindurch ziehen, von denen diese Symbole wegzeigen. Pfeile und Dreifachpfeile können die Anfangsbewegung betreffen, beeinflussen aber auf jeden Fall den Rest der Bewegung.



Schwarz hat eine zwei geworfen. Wird die Armee bewegt, dann **MUSS** die Bewegung über die Seite mit dem wegzeigenden Block erfolgen. Wegen der Dreifachpfeile **MUSS** sie sich dann in das Waldland bewegen.



Grau hat eine zwei geworfen. Wird die Legion bewegt, dann **KANN** sie über den wegzeigenden Block ins Gebirge ziehen. Von dort aus **KANN** sie nach rechts oder links gehen. Oder sie **KANN** ihre Bewegung mit einer Bewegung über die Dreifachpfeile in das Waldland beginnen.



Grau **KANN** sich, dank der wegzeigenden Pfeile, vom Turm aus auf jedes der angrenzenden Länder bewegen.

7.6 Freischuss bei der ersten Bewegung: Da der erste Bewegungswurf entscheidend sein kann, hat jeder Spieler das Recht auf einen Wiederholungswurf wenn er mit dem Ergebnis nicht zufrieden sein sollte. Der zweite Wurf ist bindend. Der Freischuss ist den Spielern nur bei ihrer allerersten Runde erlaubt und wenn darauf verzichtet wird, besteht kein Anrecht diesen später nachzuholen.

8. TELEPORTATION

Teleportation ist eine besondere Art der Bewegung und erfordert die Anwesenheit eines Lords, der einer Armee erlaubt, die normalen Bewegungsregeln zu ignorieren. Es gibt drei Arten der Teleportation: **Turmteleportation**, **Titanenteleportation** und **das Herbeirufen von Engeln**. (Siehe Abschnitt 15 für den Vorgang der Herbeirufung von Engeln.) Turm- und Titanenteleportationen finden während der Bewegungsphase auf dem Hauptplan statt und beinhalten die Bewegung einer Armee. Nur eine Armee kann pro Bewegungsphase teleportiert werden und nur ein Engel kann pro Kampfphase herbeigerufen werden.

- 8.1 Eine Armee die ihre Bewegung in einem Turmland beginnt und über einen oder mehr Lords verfügt kann eine Turmteleportation durchführen, wenn der Bewegungswurf eine sechs zeigt. Sie kann von diesem Turmland auf ein beliebiges leeres Turmland oder auf ein beliebiges leeres Land in sechs Ländern Umkreis teleportiert werden (Bewegungssymbole werden ignoriert.). Die teleportierende Armee bewegt sich entlang der dazwischenliegenden Länder in das Zielland, ignoriert dabei aber Symbole und gegnerische Armeen (Egal ob sich diese im Kampf befinden oder nicht.) Der aktive Spieler muss allen anderen Spielern die Identität des Lords der Armee, der diese Bewegung erlaubt, offenbaren.



- 8.2 Sobald ein Spieler 400 oder mehr Punkte auf seinem Punktekonto hat (und sein Titan einen Machtwert von 10 oder besser), kann er mit seiner Titanenarmee (die Armee in der der Titan ist) eine Titanenteleportation durchführen. Bei einem Bewegungswurf von sechs kann die Titanenarmee, egal auf was für einem Land sie steht, auf ein beliebiges, von einer gegnerischen Armee besetztes, Land teleportieren und diese in einen Kampf verwickeln. Die Distanz spielt dabei keine Rolle. Eine mit Hilfe einer Titanenteleportation bewegte Armee kann nicht in ein unbesetztes Land teleportieren; es muss zu einem Kampf kommen. Der aktive Spieler muss seinen diese Armee anführenden Titanen zu erkennen geben.



- 8.3 Teleportationen sind optional und Armeen, die dazu in der Lage sind, können sich auch normal oder gar nicht bewegen.

9. KÄMPFE

Ein Kampf findet statt, wenn eine sich bewegende Armee in ein Land zieht, das schon von einer gegnerischen Armee besetzt ist. In den Kampf sind nur die Spieler der beiden Armeen, die Wesen, die zu dem Zeitpunkt Teil der beteiligten Armeen waren und die Wesen, die im Lauf der Schlacht noch hinzugefügt werden (siehe Abschnitte 14 und 15, Verstärkung und Herbeirufen von Engeln), verwickelt. Der aktive Spieler gilt als der Angreifer, der andere Spieler ist der Verteidiger. Ein Kampf endet, wenn eine der kämpfenden Armeen vollständig vernichtet wurde; entweder durch Flucht, Aufgeben, Übereinkunft oder durch die Schlacht.

- 9.1 Der aktive Spieler bestimmt die Reihenfolge in der die Kämpfe abgehandelt werden. Jeder Kampf muss vollständig abgehandelt werden, bevor der nächste beginnen kann. Zu Beginn eines jeden Kampfes **überlegen** sich die zwei daran beteiligten Spieler ihre Möglichkeiten, indem sie verdeckt die Wesen der gegnerischen Armee ansehen. Die Wesen der zwei miteinander kämpfenden Armeen werden vor den restlichen Spielern geheim gehalten, bis sie entweder freiwillig in Folge einer Übereinkunft, bzw. durch Aufgeben, vernichtet und an den Verwalter übergeben werden oder der Kampf in einer Schlacht mündet, die vor den Augen aller Spieler geschlagen wird. Nach dem Ansehen entscheiden die Spieler, wie sie den Kampf angehen wollen.
- 9.2 Der Verteidiger kann sich für eine sofortige Flucht entscheiden. Wenn der Verteidiger flüchtet, werden seine Wesen automatisch vernichtet und der Angreifer gewinnt ohne Verluste. Dem Punktekonto des Angreifers wird **nur die Hälfte** des Gesamtwerts (abgerundet) der vernichteten Wesen gutgeschrieben (siehe Abschnitt 16, Abrechnen von Schlachten). Der Angreifer kann nicht fliehen und ebenso wenig eine verteidigende Armee mit einem Lord in ihren Reihen. Wenn der Verteidiger eine Übereinkunft VORSCHLÄGT oder einer Schlacht zustimmt, kann er nicht mehr fliehen. (Man beachte, dass selbst wenn der Angreifer seine Zustimmung zu ei-

ner Übereinkunft verweigert der Verteidiger trotzdem nicht mehr fliehen kann.)

- 9.3 Wenn ein Kampf durch eine Übereinkunft abgehandelt wird, müssen die beiden kämpfenden Spieler zustimmen und es muss mindestens eine der kämpfenden Armeen vernichtet werden. Eine Übereinkunft kann auch Verluste für die gewinnende Armee beinhalten (sogar gegenseitige Vernichtung), aber nicht Wesen außerhalb der beiden Armeen betreffen. Übereinkünfte können auch Versprechen über spätere Bewegungen und Aktionen der Spieler beinhalten, aber nur der Teil der, die Vernichtung von am Kampf beteiligten Wesen beinhaltet, ist bindend. Es können jedoch durch eine Übereinkunft nicht mehr oder weniger Punkte für eine vernichtete Armee zugesprochen werden, als der Wert aller Wesen der Armee beträgt. Betrifft die Übereinkunft eine gegenseitige Vernichtung, **WERDEN KEINE PUNKTE ANGERECHNET**. Außer wenn der Verteidiger zu fliehen wünscht, können beide beteiligten Spieler die Abhandlung der Schlacht verlangen. Dadurch wird die Schlacht zum "Plan B" für jede Übereinkunft.
- 9.4 Sobald der Verteidiger die Möglichkeit zur Flucht ablehnt und man nicht zu einer Übereinkunft kommen kann, haben beide Spieler jederzeit die Möglichkeit aufzugeben. Nur ein Spieler kann aufgeben und damit den Kampf beenden. Die Armee des aufgebenden Spielers wird vollständig vernichtet und die Armee des Siegers erleidet keine weiteren Verluste. Wer eine Schlacht durch Aufgabe gewinnt, erhält den vollen Punktwert für die Wesen des unterlegenen Spielers. Ein Spieler kann mit jeder Armee aufgeben, auch der Titanenarmee (womit er aus dem Spiel ausscheidet). Aufgeben wird in der Regel dazu genutzt das Spiel zu beschleunigen, dem Gegner Nachschub zu verweigern (siehe 14.2) oder um die Vernichtung eines schwachen Wesens in einer angreifenden, „vollen“ Legion zu verhindern, da diese nach der Schlacht durch Herbeirufung eines Engels oder Aushebung (siehe 17. und 18.) ersetzt werden könnte.

- 9.5 Wird ein Kampf durch die Vernichtung von zumindest einer der beiden Armeen entschieden, werden die Punktwerte der Wesen der vernichteten Armee dem Punktekonto des Siegers gutgeschrieben. Erhält der Gewinner genügend Punkte, kann er für die siegreiche Armee einen Engel oder Erzengel erwerben (siehe Abschnitt 17, Engel erwerben). Vernichtete Kreaturen beider Armeen gelten als permanent verloren. Lords und Niedere Lords werden an den Verwalter zurückgegeben, der sie wieder verwenden kann. Die überlebenden Wesen der siegreichen Armee werden wieder unter ihrem Armeemarker in das Land auf dem Hauptplan zurückgesetzt, in dem der Kampf stattfand.

10. SCHLACHTEN UND SCHLACHTFELDER

Die Schlacht stellt die taktische Ebene des Spiels dar. Sie findet auf dem **Schlachtfeld** statt, das dem Land entspricht auf dem der Kampf stattfindet. Die Schlacht wird in aufeinander folgenden **Schlachtenrunden** abgehandelt. Während dieser führen die Spieler ihre jeweilige **Manöverphase** durch, sie sind also für je eine Hälfte der Schlachtenrunde der aktive Spieler. Darauf folgt die **Angriffsphase**, die aus zwei Abschnitten besteht. Bei einem normalen **Angriff** versuchen benachbarte Wesen sich gegenseitig Schaden zuzufügen. Alle Wesen, die in direkter Nachbarschaft zu einem gegnerischen Wesen sind, können dieses angreifen. Es gibt außerdem noch den **Fernangriff**, der während der Angriffsphase stattfindet, aber **NUR** vom **AKTIVEN** Spieler eingesetzt werden kann. Die Schlacht endet, wenn die Wesen einer (oder beider) beteiligten Armeen vernichtet sind oder nach der siebten Schlachtenrunde, je nachdem was zuerst eintrifft.

- 10.1 Jedes Schlachtfeld trägt den Namen seines Landschaftstyps als Markierung. Die Lage dieses Namens muss mit der Ausrichtung der Nummer des Landes auf dem Hauptplan, auf dem die Schlacht stattfindet, übereinstimmen. Auf diese Weise können die Spieler

ganz einfach das Schlachtfeld, dem jeweiligen Hexfeld des Hauptplans entsprechend, ausrichten. Die Wesen der angreifenden Armee betreten nach der Ausrichtung das Schlachtfeld entsprechend auf der Seite (die vier Hexfelder breit ist), von der aus die Armee das Land auf dem Hauptplan betreten hat.

Die Wesen der verteidigenden Armee betreten das Schlachtfeld über die drei Hexfelder breite Seite, die der dem Angreifer zugewiesenen Seite gegenüber liegt. Die Armee des Angreifers kommt immer über die breitere, die des Verteidigers immer über die schmalere Seite auf das Schlachtfeld. (Ausnahmen für Angreifer als auch Verteidiger: siehe 10.2 und 10.4.)

Die Unterscheidung der gegnerischen Armeen erfolgt über die Ausrichtung der Marker. Der Name auf dem Marker sollte vom ihn kontrollierenden Spieler wegzeigen. Wesen beider Armeen, die das Schlachtfeld nicht während der jeweiligen ersten Spielermanöverphase betreten, gelten als vernichtet und können auch später nicht mehr das Schlachtfeld betreten. Auf diese Weise vernichtete Wesen werden dem Punktekonto des Siegers gutgeschrieben (siehe 16. Abrechnen von Schlachten).



- 10.2** Wird das Turmschlachtfeld verwendet, dann betritt der Angreifer es **immer** über die dem Namen gegenüberliegende Seite, unten links. Die Armee des Verteidigers muss innerhalb des von der Mauer umschlossenen Bereichs aufgestellt werden; dies erfolgt an Stelle der ersten Manöverphase des Verteidigers (Sie betritt das Schlachtfeld nicht von der Namensseite her).

Verteidiger übergehen ihre erste Manöverphase. Somit beginnt eine Schlacht auf einem Turmland damit, dass der Verteidiger innerhalb des von der Mauer umgebenen Bereichs aufstellt und der Angreifer das Feld im Zuge seiner ersten Manöverphase betritt.

Die Namensseite gilt für den Verteidiger als die Seite, von der aus Verstärkung das Schlachtfeld betritt.

- 10.3** Der Verteidiger ist innerhalb der Schlachtenrunden mit seiner Manöverphase immer zuerst an der Reihe, ausgenommen auf dem Turmschlachtfeld.
- 10.4** Setzt der Angreifer die Titanenteleportation (siehe Abschnitt 8.2) ein, um einen Kampf anzufangen, kann er von einer beliebigen der vier Hexfelder breiten Seiten auf das Schlachtfeld kommen (ausgenommen wenn er in einem Turmland angreift, siehe 10.2).
- 10.5** Auf jedem Schlachtfeldbogen befindet sich am unteren Rand eine Rundenzählerleiste. Vor der ersten Manöverphase wird der Rundenmarker auf das erste Rundenkästchen gelegt. Der Marker wird immer nur zu Anfang der Manöverphase des **Verteidigers** weiter geschoben. (Der Armeemarker der angreifenden Armee verbleibt auf dem Meisterplan um den Ort des Kampfes zu kennzeichnen.) Falls die Schlacht nicht vor der achten Manöverphase des Verteidigers endet, werden die verbleibenden Wesen der angreifenden Armee vernichtet und was noch von der Armee des Verteidigers übrig ist, kehrt auf den Hauptplan zurück. Dies wird als **zeitliche Niederlage** bezeichnet und der Verteidiger erhält keine Punkte für den Sieg (aber dafür hat seine Armee überlebt!)

11. MANÖVERPHASE

Während der Manöverphase kann der aktive Spieler die Wesen seiner Armee auf dem Schlachtfeld bewegen. Er kann so viele Wesen bewegen, wie er will, solange er seine Wesen nacheinander bewegt und die Bewegung eines Wesens beendet ist, bevor die des nächsten beginnt.

- 11.1** Wenn ein Wesen während der ersten Manöverphase eines Spielers das Schlachtfeld betritt, muss das erste Hexfeld seiner Bewegung auf der richtigen Seite liegen (siehe 10.1) Dieses Hexfeld wird auf die maximale Bewegungsreichweite des Wesens in dieser Phase angerechnet. Wesen können das Schlachtfeld nicht verlassen.
- 11.2** Während der Manöverphase kann sich ein Wesen auf dem Schlachtfeld eine bestimmte Zahl an Hexfeldern weit bewegen, die kleiner oder gleich dem Fertigkeitswert des Wesens ist. Die Bewegung kann, aufgrund der Anwesenheit verbündeter bzw. gegnerischer Wesen oder Hindernissen in oder entlang von Hexfeldern, eingeschränkt sein.
- 11.3** Alle gegeneinander kämpfenden Wesen, die sich zu Beginn einer Manöverphase in nebeneinander liegenden Hexfeldern befinden, gelten als aneinander gebunden und können sich nicht bewegen (Ausnahme: siehe Klippen auf der Hindernis-Tabelle). Ein Wesen, das sich durch ein oder mehrere Hexfelder in direkter Nachbarschaft zu einem gegnerischen Wesen bewegt, gilt nicht als an dieses gebunden und muss daher nicht die Bewegung auf einem solchen Hexfeld beenden.



Der Kriegsbär darf sich (ebenso wie der Troll) nicht bewegen. Sie sind aneinander gebunden.



Der Kriegsbär befindet sich zu Bewegungsbeginn nicht auf einem an das Feld des Trolls grenzendem Hexfeld. Er kann sich daher an der gegnerischen Einheit vorbeibewegen.

- 11.4** Manche Hindernisse in oder entlang einem Hexfeld können die Bewegung eines Wesens, das es betritt, verlangsamen (siehe Hindernis-Tabelle). Wenn ein solches Hindernis betreten oder durchquert wird, dann zählt das entsprechende Hexfeld wie zwei Hexfelder. Hat das Wesen nicht den entsprechenden Fertigkeitswert, um die notwendigen zwei Hexfelder aufzubringen, kann es das Hindernis nicht betreten oder durchqueren. Ein fliegendes Wesen ignoriert, bis sie landet, alle Hindernisse (außer Vulkanen, die nur Drachen betreten oder durchqueren können). Wenn ein fliegendes Wesen von einem Hindernis in dem Hexfeld, in dem es landen will, verlangsamt wird, dann zählt dieses Feld auch wie zwei Hexfelder. Hindernisse haben keine Wirkung auf die Bewegung von Wesen, wenn sie das Feld verlassen (Ausnahme: siehe Klippen auf der Hindernis-Tabelle.)
- 11.5** Ein nichtfliegendes Wesen kann kein Hexfeld betreten, auf dem bereits ein anderes Wesen (auch eine verbündetes) anwesend ist. Ein fliegendes Wesen kann über ein besetztes Hexfeld hinweg bewegt werden. Ein fliegendes Wesen landet immer am Ende seiner Bewegung. Es kann aber nicht in einem bereits besetzten Hexfeld, auf Hindernissen, die ihm die Landung verbieten oder auf solchen Feldern, die es aufgrund eines zu niedrigen Fertigkeitswertes nicht erreichen kann, landen.
- 11.6** Wesen dürfen keine Hexfelder überspringen, auch kann der nicht genutzte Teil einer Bewegung nicht in die nächste Manöverphase transferiert werden.



Der untere Troll würde einen Fertigkeitswert von 3 benötigen, um über das Grasland auf das Sandfeld zu gelangen. Der obere Troll hingegen hat genügend Bewegungspunkte, um auf das Sandfeld zu gelangen.

12. ANGRIFFSPHASEN

Der Angriffsteil einer jeden Schlachtenrunde unterteilt sich in zwei unterschiedliche Angriffsarten: Den Angriff und den Fernangriff. **Nur der aktive Spieler** kann den Fernangriff einsetzen, aber nur dort, wo er möglich und erlaubt ist (siehe nächsten Abschnitt). Er kann problemlos Fernangriffe mit normalen Angriffen mischen. Der Einfachheit halber empfiehlt es sich, dass der aktive Spieler seine ganzen Attacken abhandelt und danach dann der nicht-aktive Spieler die seinen. Alle Angriffe finden gleichzeitig statt, d.h. ein verteidigendes Wesen, das von einem Gegner „vernichtet“ wurde, kann immer noch den ihm zustehenden Angriff ausführen. (Ein Verteidiger, der von einem Fernangriff vernichtet wurde, und kein gegnerisches Wesen in direkter Nachbarschaft hat, besitzt kein Anrecht auf einen Angriff und ist schlicht tot!)



Der Minotaurus kann auf den Troll einen Fernangriff durchführen, obwohl er neben einem Gegner steht. Da er auf den Klippen steht, gilt der Minotaurus nicht als in direkter Nachbarschaft zum Behemoth, soweit es den Kampf (oder die Bewegung) betrifft.



FERNANGRIFFS-DIAGRAMM

Das obige Diagramm zeigt die für einen Fernangriff möglichen Richtungen an. Wird er nicht blockiert, kann der Fernangriff jedes Hexfeld, das innerhalb der Reichweite liegt, als Ziel haben. Die Pfeile stellen eine Annäherung an die Flugbahn dar. Die Zahlen geben die Fernangriffsdistanz an. Man beachte, dass es zwei Korridore für das Hexfeld E gibt. Falls einer der Korridore blockiert sein sollte, muss der Fernangriff über den anderen Korridor erfolgen um das Feld E zu treffen. Sind beide blockiert, ist ein Fernangriff nicht erlaubt.

12.5 Fernangriff und normaler Angriff können in beliebiger Reihenfolge von den Wesen eines Spielers eingesetzt werden. Fernangriffe müssen nicht alle auf einmal ausgeführt werden. Sie können als erstes, vermischt mit normalen Angriffen oder nach der Ausführung aller normaler Angriffe, eingesetzt werden.

12.6 Lords (Titanen, Engel und Erzengel) sind, bis auf jene von Hexenmeistern ausgeführte, immun gegen jegliche Fernangriffe. Der Fernangriff eines Hexenmeisters wird nie blockiert oder durch die Anwesenheit von Hindernissen oder Wesen beeinflusst. Hexenmeister können Fernangriffe über vier Hexfelder hinweg ausführen ohne dass ihr Fertigkeitwert reduziert wird. Allerdings werden Bewegung und normale Angriffe eines Hexenmeisters von Hindernissen und Wesen wie üblich beeinflusst. Hexenmeister können keinen Fernangriff durchführen wenn sie in direkter Nachbarschaft eines gegnerischen Wesens sind.

13. NORMALE ANGRIFFE

Während der Angriffsphase greifen beide Spieler mit all jenen Wesen an, die zu Phasenbeginn an eines oder mehrere gegnerische Wesen gebunden sind. Der aktive Spieler handelt als erster die Angriffe seiner Wesen ab und nur seine Wesen können Fernangriffe einsetzen. Wesen, die während einer Angriffsphase vernichtet wurden, werden nicht vor dem Ende der Phase aus dem Spiel genommen, damit auch sie ihren Angriff ausführen können. Jedes Wesen das angreifen kann, muss dies auch tun, bis alle in direkter Nachbarschaft befindlichen gegnerischen Wesen vernichtet sind. Um anzugreifen, wirft das Wesen eine seinem **Machtwert** entsprechende Anzahl Würfel. Der **Fertigkeitwert** des angreifenden und des angegriffenen Wesens werden auf der Angriffstabelle verglichen um die **Schwierigkeit** (geringste Augenzahl die für einen Treffer gewürfelt werden muss) festzustellen. Jeder Würfelwurf mit einer Augenzahl gleich oder größer der Schwierigkeit ist ein Treffer. Wenn ein Wesen eine Zahl an Treffern erleidet, die gleich oder größer seinem Machtwert ist, wird es vernichtet.

12.1 FERNANGRIFF

Während einer Angriffsphase hat (nur) der aktive Spieler das Anrecht auf einen **Fernangriff**. Der gegnerische Spieler kann in dieser Phase keinen Fernangriff einsetzen. Ein Fernangriff ist ein besonderer Angriff mit Wurf Waffen, Zaubern, Feuerodem, etc. der gegen ein bestimmtes, nicht in direkter Nachbarschaft befindliches Wesen geführt wird (kein Übertrag (13.4) auf ein weiteres Ziel ist erlaubt). Nur Wesen mit dem Pfeil-und-Bogen-Symbol über dem Machtwert können einen Fernangriff ausführen. Fernangriffe können nicht gegen Wesen geführt werden, die an gegnerischen Wesen gebunden sind. Der Fernangriff ist optional (siehe 13.2).

12.2 Die Zahl der bei einem Fernangriff geworfenen Würfel wird durch die Fernangriffstärke des Wesens bestimmt und ist gleich der abgerundeten Hälfte des Machtwerts. Beispiel: Ein Drache hat einen Machtwert von 9 und somit eine Fernangriffstärke von 4. Er würde bei einem Fernangriff also vier Würfel werfen (siehe Fernangriff-Tabelle).

12.3 Fernangriffe können über eine Zahl von Hexfeldern hinweg ausgeführt werden, die gleich dem Fertigkeitwert des Wesens ist. Dabei werden das Feld des Angreifers, das des Ziels und alle dazwischenliegenden Hexfelder mitgezählt. (Das bedeutet, dass Wesen, zwischen denen ein leeres Feld liegt, eine „Fernangriffsdistanz von drei“ haben.)

Fernangriffe über eine Distanz von drei Hexfeldern treffen mit dem normalen Fertigkeitwert des Wesens. Fernangriffe über eine Distanz von vier Feldern reduzieren den Fertigkeitwert um eins. So kann ein Minotaurus mit dem Fertigkeitwert von vier einen Fernangriff über die Distanz von vier Hexfeldern ausführen, aber wegen der großen Entfernung wird sein Fertigkeitwert auf drei reduziert (vorher vier) wenn der Wert für den Fernangriff berechnet wird. Fernangriffe können nicht über eine größere Distanz als vier Hexfelder hinweg ausgeführt werden. (Um es ganz deutlich zu machen: Nebeneinanderstehende Einheiten können keinen Fernangriff ausführen. Einheiten zwischen denen ein leeres Feld liegt haben eine „Fernangriffsdistanz von drei“. Da vier Hexfelder das Maximum sind, können Einheiten zwischen denen mehr als zwei Felder liegen keinen Fernangriff mehr durchführen.)

12.4 Ein Fernangriff muss vom Hexfeld des Angreifers bis zum Feld des Ziels über die kürzestmögliche Distanz erfolgen. Die Spieler können es sich als eine Linie, die von der Mitte des Hexfeldes des Angreifers bis zur Mitte des Feldes des Zieles gezogen wird, vorstellen. Die Hexfelder durch die diese imaginäre Linie geht, gelten als der Schusskorridor des Fernangriffs. Deckt sich die imaginäre Schusskorridorlinie genau mit der Trennlinie zwischen zwei Hexfeldern, dann gilt nur eines der Hexfelder als Teil des Korridors. Der fernangreifende Spieler entscheidet, welches Hexfeld zum Korridor gehört. Gilt eines der Hexfelder im Korridor als blockiert, ist der Fernangriff nicht erlaubt (Ausnahme: siehe 12.6). Fernangriffe werden von einigen Hindernissen (siehe Hindernis-Tabelle) und von befreundeten oder gegnerischen Wesen im Schusskorridor (Ausnahme: siehe 12.6) verhindert.

- 13.1 Der aktive Spieler greift mit seinen Wesen zuerst an, entscheidet über die Reihenfolge in der sie zuschlagen und welche gegnerischen Wesen sie angreifen. Jedes Wesen kann einmal pro Angriffsphase angreifen und muss den Angriff abgeschlossen haben, bevor das nächste Wesen angreifen kann. Spieler können nicht ihre eigenen Wesen angreifen. Wenn der erste Spieler mit seinen Angriffen fertig ist, führt der gegnerische Spieler seine Angriffe aus.
- 13.2 Ein Spieler muss für jedes angreifende Wesen festlegen, welches gegnerische Wesen es angreift und die für einen Treffer benötigte Schwierigkeit bestimmen. Die Schwierigkeit erhält man, indem man den Fertigkeitwert des Angreifers mit dem des Angegriffenen auf der Angriffs-Tabelle vergleicht. Ein Oger z.B. (Fertigkeitwert zwei) greift einen Löwen (Fertigkeitwert drei) an. Ein Vergleich des Ogerwerts von zwei mit dem Wert des Löwen von drei ergibt eine Schwierigkeit von fünf. Dies ist die minimal nötige Augenzahl, um bei einem Angriff dem Löwen Schaden zufügen zu können. Wenn der Oger seinen Angriff mit sechs Würfeln (Oger-Machtwert von sechs) durchführt, sind alle Fünfer und Sechser Treffer und alles von eins bis vier ein Patzer. Sobald der Löwe am Ende irgendeiner Angriffsphase das durch seinen Machtwert vorgegebene Limit von fünf Treffern erreicht hat, wird er aus dem Spiel genommen. Hindernisse im Hexfeld des Angreifers oder des Angegriffenen oder an den Hexfeldrändern zwischen ihnen, können die Schwierigkeit und die Anzahl der vom Angreifer geworfenen Würfel verändern (siehe Hindernis-Tabelle).
- 13.3 Der Schaden den Wesen während einer Schlacht erleiden, sollte mit Hilfe der mitgelieferten Treffermarker festgehalten werden. Schaden wird während einer Schlacht angesammelt und kann nicht geheilt werden. Der Schaden hat keine Auswirkung auf die Fähigkeit des Wesens sich zu bewegen oder anzugreifen, auch wenn der nächste Treffer es ausschalten könnte. Wesen, die Schaden erlitten haben (aber nicht vernichtet wurden), werden am Ende einer Schlacht automatisch geheilt. Vernichtete Wesen können nicht geheilt werden und werden aus dem Spiel genommen.
- 13.4 Wenn ein Angriff mehr Schaden anrichtet als für die Vernichtung eines Wesens notwendig ist, dann können die überschüssigen Treffer auf andere gegnerische Wesen (die in direkter Nachbarschaft zum Angreifer sein müssen) übertragen werden. Voraussetzung ist aber, dass die Schwierigkeit des Angreifers hoch genug ist, um auch die folgenden Wesen zu treffen. Es kann kein Schaden übertragen werden, wenn für eine solches Wesen eine höhere Schwierigkeit erforderlich wäre. Dabei ist auch egal, ob die erreichten Augenzahlen hoch genug gewesen wären, um die höhere Schwierigkeit zu erreichen. Beispiel: Ein Oger hat die Möglichkeit, einen bereits dreimal getroffenen Löwen oder einen noch unverletzten Zentauren anzugreifen. Die Schwierigkeit für den Löwen ist fünf und für den Zentauren sechs. Der Oger entscheidet sich für den Löwen und muss Fünfer würfeln um zu treffen. Egal wie viele Sechser er würfelt, er kann nur dem Löwen zwei weitere Treffer zufügen und ihn damit vernichten. Dem Zentauren kann er keinen Schaden zufügen. Ein Spieler kann jedoch entscheiden, dass er den Löwen angreift, aber eine höhere Schwierigkeit würfeln muss. So kann er dennoch Extra-Schaden auf den stärkeren Zentauren übertragen. Dies muss jedoch vor dem ersten Würfelwurf angekündigt werden. Das erste Ziel und die höhere Schwierigkeit müssen deutlich genannt werden. Es muss nicht angegeben werden, auf welches Wesen etwaiger Extra-Schaden übertragen wird. Im obigen Beispiel kann der Troll entscheiden, dass nur Sechser als Treffer gelten. Wenn er nun mehr als zwei Sechser würfelt, treffen die überzähligen den Zentauren. Allerdings treffen auf diese Weise Fünfer den Löwen nicht. Die Schadensübertragung ist optional. Der angreifende Spieler kann sich frei dafür oder dagegen entscheiden.
- 13.5 Wesen können ihre Macht oder Fertigkeit erhöhen, wenn sie über einige auf Hexfeldrändern befindliche Hindernisse hinweg angreifen (siehe Hindernis-Tabelle). Wesen, die davon profitieren, können keinen Schaden auf andere Wesen übertragen, wenn ihnen dieser Bonus nicht auch normalerweise zustehen würde. Spieler, die trotzdem Schaden übertragen wollen, müssen daher auf jeglichen durch solche Hindernisse gewonnenen Bonus verzichten.

- 13.6 Wesen werden am Ende der Angriffsphase, in der sie vernichtet wurden, vom Schlachtfeld entfernt. Alle vernichteten Wesen eines Spielers sollten neben der Seite, von der sie aus das Schlachtfeld betreten haben, gestapelt werden, um die Punkteabrechnung am Ende einer Schlacht zu vereinfachen. Vernichtete Lords und Niedere Lords kehren nicht in die Stapel des Verwalters zurück, solange der Kampf nicht vollständig abgehandelt wurde. Somit können sie, während des Kampfes in dem sie vernichtet wurden, nicht für Punkte erworben oder als Verstärkung ausgehoben werden.

14. VERSTÄRKUNG

Während einer Schlacht kann (nur) der Verteidiger, zu Beginn seiner vierten Manöverphase, Verstärkung durch Aushebung eines Wesens bekommen. Damit sie Verstärkung bekommen kann, muss die verteidigende Armee in der Lage sein, auf dem Land des Kampfes eine Kreatur oder einen Niederen Lord ausheben zu können (siehe 18.Ausheben). **Die Verstärkung kann nur während der vierten Manöverphase des verteidigenden Spielers auf das Schlachtfeld kommen oder gar nicht.** Sollte der verteidigende Spieler die Schlacht vor der vierten Manöverphase gewinnen, kann er trotzdem nach der Schlacht ein Wesen ausheben, wenn die Armee dazu in der Lage ist. Gewinnt der Verteidiger nach der vierten Manöverphase und hat noch keine Verstärkung ausgehoben, entweder weil die Armee zu Beginn der vierten Manöverphase schon sieben Wesenheiten stark war oder die Verstärkung sich zu diesem Zeitpunkt nicht auf das Schlachtfeld bewegen konnte, so kann der dies jetzt tun. Verstärkung betritt das Schlachtfeld von der Seite, von der aus die Wesen des Verteidigers zu Beginn der ersten Manöverphase das Schlachtfeld betreten haben. Verstärkung, die sich der Legion nach einer siegreichen Schlacht anschließt, wird zusammen mit den überlebenden Wesen unter dem Armeemarker auf dem Hauptplan gelegt.

- 14.1 Eine Armee kann keine Verstärkung ausheben, wenn sie zu dem Zeitpunkt bereits sieben Wesen enthält (soeben vernichtete zählen nicht gegen die sieben). Keine Armee kann mehr als eine Verstärkung pro Schlacht erhalten. Nur der Verteidiger kann Verstärkung erhalten, muss sie aber nicht in Anspruch nehmen.
- 14.2 Gewinnt der Verteidiger den Kampf durch Übereinkunft oder dadurch, dass der Angreifer, nachdem er Wesen auf das Schlachtfeld geschickt hat, aufgibt, hat der Verteidiger immer noch einen Anspruch auf Verstärkung, wenn seine Legion dazu in der Lage ist. **Gibt der Angreifer auf, bevor eines seiner Wesen auf dem Schlachtfeld platziert hat, kann der Verteidiger keine Verstärkung ausheben.**

15. HERBEIRUFEN VON ENGELN

Das Herbeirufen ist eine Art der Teleportation, bei der ein Engel (oder Erzengel) aus einer sich irgendwo auf dem Hauptplan befindlichen, verbündeten Armee entfernt und einer anderen, zurzeit entweder einer Schlacht verwickelten oder grade siegreichen Armee hinzugefügt wird. In ersterem Fall muss der Angreifer den Engel während seiner ersten Manöverphase, die auf die erste Angriffsphase folgt in der eine oder mehr Wesen des Verteidigers vernichtet wurden, herbeirufen. Um einen Engel herbeizurufen, muss der Angreifer einen Engel in einer seiner anderen, nicht mit einer gegnerischen Armee in einen noch nicht abgehandelten Kampf verwickelten Armee, vorrätig haben. Ein Engel, der in einer anderen Armee eine siegreiche Schlacht geschlagen hat, kann in dieser Kampfphase herbeigerufen werden und jeglicher vor der Herbeirufung erlittenen Schaden gilt als geheilt. Ein Engel, der aufgrund einer siegreichen Schlacht in dieser Kampfphase erworben wurde, kann herbeigerufen werden. Eine Armee kann keinen Engel herbeirufen, wenn sie zu diesem Zeitpunkt bereits aus sieben Wesen besteht (die in der Phase vernichteten werden nicht gegen die sieben gezählt). **Ein Spieler kann während seiner gesamten Kampfphase nur einen Engel herbeirufen. NUR DER ANGREIFER KANN ENGEL HERBEIRUFEN, MUSS ABER DIE HERBEIRUFUNG**

NICHT IN ANSPRUCH NEHMEN.

- 15.1 Ein herbeigerufener Engel wird aus seiner Ursprungsarmee entfernt in das umkämpfte Land teleportiert, wobei er das Schlachtfeld von der Startseite des Angreifers aus betritt. Der herbeigerufene Engel verbleibt bei der Armee, in die er teleportiert wurde (außer, wenn er während einer späteren Spielrunde woandershin herbeigerufen wird).
- 15.2 Gewinnt der Angreifer den Kampf durch Übereinkunft oder indem der Verteidiger aufgibt, kann er sofort einen Engel herbeirufen, solange noch einer verfügbar ist und er nicht bereits während der augenblicklichen Kampfphase einen herbeigerufen hat. Wenn der Verteidiger flieht, kann der Angreifer keinen Engel herbeirufen.
- 15.3 Während die Schlacht abgehandelt wird, hat der Angreifer nur einmal die Möglichkeit einen Engel herbeizurufen und zwar während seiner ersten Manöverphase, die auf die erste Angriffsphase folgt, in der ein oder mehrere Wesen des Verteidigers vernichtet wurden. Wenn der Angreifer seine Chance zum Herbeirufen verstreichen lässt oder es ihm nicht möglich ist den Engel herbeizurufen, weil seine Armee zu diesem Zeitpunkt bereits aus sieben Wesen besteht, gilt diese Chance als während der Schlacht nicht genutzt. Gewinnt der Angreifer aber, kann er nach der Schlacht einen Engel herbeirufen, solange die bereits erwähnten Einschränkungen berücksichtigt werden.
- 15.4 Verteidigende Wesen, die vernichtet werden, weil es ihnen nicht gelingt in der ersten Manöverphase des Verteidigers das Schlachtfeld zu betreten, gelten nicht als „vernichtet“ und zählen nicht, soweit es das Herbeirufen von Engeln betrifft.

16. ABRECHNEN VON SCHLACHTEN

Schlachten enden, wenn eine der kämpfenden Armeen durch Kampf oder Aufgabe völlig vernichtet wurde. Der Kampf ist noch nicht vollständig abgehandelt, solange der Sieger noch nicht Wesen hinzugefügt hat, auf die er während der Schlacht ein Anrecht gehabt hätte (siehe Abschnitt 14 und 15) und der Kampf noch nicht abgerechnet wurde. Schlachten werden abgerechnet, indem der Gesamtwert der Wesen der verlierenden Armeen berechnet und zum Punktekonto des Gewinners addiert wird. Der Wert eines Wesens ist die Summe seiner Kampfwerte, wobei der Machtwert mit dem Fertigkeitswert multipliziert wird. Beispiel: Ein Löwe (Machtwert fünf, Fertigkeitswert drei) hat einen Wert von 15 ($5 \times 3 = 15$). Die mitgelieferte Punkteleiste kann zum Festhalten der Gesamtpunkte eines Spielers Hunderter, Zehner und Einser darstellen.

- 16.1 Jeder Kampf, der mit der gegenseitigen Vernichtung endet, bringt keinem der Spieler irgendwelche Punkte ein (Ausnahme: siehe 19.4). Durch Aufgabe oder Übereinkunft gewonnene Kämpfe bringen dem Gewinner die volle Punktzahl ein. Wird ein Kampf dadurch gewonnen, dass der Verteidiger flieht, bringt dies nur den (abgerundeten) halben Wert der fliehenden Armee ein.
- 16.2 Die Gesamtpunkte eines Spielers beeinflussen den Erwerb von Engeln (siehe 17) und den Machtwert des Titanen dieses Spielers (siehe 19.1).

17. ENGEL BEWERBEN

Jedes Mal, wenn der Punktestand eines Spielers aufgrund der in einem Kampf erworbenen Punkte ein Vielfaches von 100 erreicht, kann der Spieler der siegreichen Armee dieser einen Engel hinzufügen. Dieser Engel muss sofort hinzugefügt werden und dies gilt auch nur für die siegreiche Armee, ansonst ist es nicht möglich.

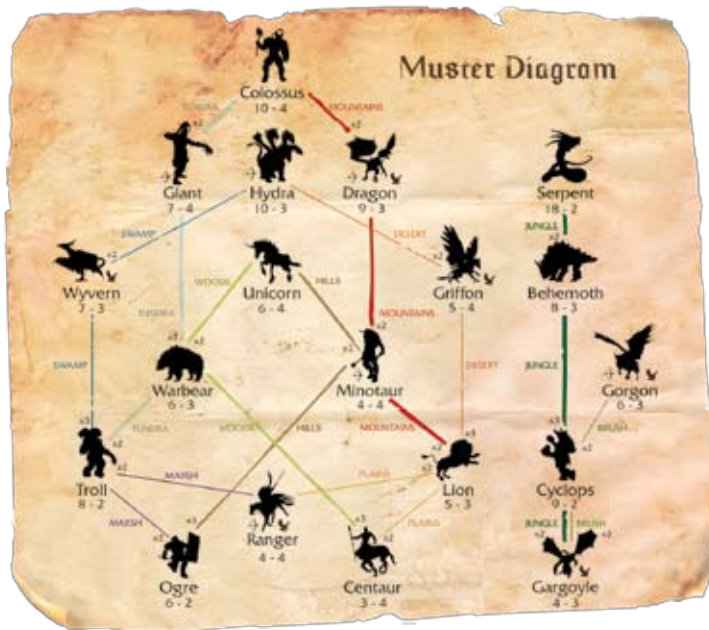
- 17.1 Eine Armee kann keinen Engel hinzufügen, wenn sie bereits aus sieben Wesen besteht oder falls es keine Engel mehr in den Stapeln des Verwalters gibt. Hinzugefügte Engel werden sofort in den Stapel der Armee gelegt und können auch sofort in einer anderen Schlacht herbeigerufen werden (siehe 15).
- 17.2 Falls die in einem Kampf gewonnenen Punkte den Punktestand des Spielers um ein mehrfaches Vielfaches von Hundert erhöhen, kann der Spieler für jedes so erlangte einzelne Vielfache einen Engel hinzufügen, vorausgesetzt es gibt noch so viele Engel und die siegreiche Armee kann sie noch unterbringen.
- 17.3 Erzengel sind Lords, die erworben werden können, wenn der Punktestand eines Spielers das Vielfache von 500 erreicht. Ein Erzengel wird an Stelle eines Engels erworben und nicht zusätzlich. Falls kein Erzengel im Stapel des Verwalters mehr vorhanden sein sollte, kann der Spieler einen Engel nehmen. Der Vorgang des Erwerbs eines Erzengels ist der gleiche wie für einen Engel. Wie Engel können auch Erzengel in einer Schlacht herbeigerufen werden (siehe 15.), kehren wieder in den Stapel des Verwalters zurück, wenn sie vernichtet werden und können eine Turmteleportation durchführen (siehe 8.1).
- 17.4 Das Hinzufügen eines Engels zu einer siegreichen oder anderweitig dafür qualifizierten Armee ist optional. Beispiel: Ein Spieler mit einer Armee, die sechs Wesen enthält, kann entscheiden, ob er einen „durch eine gerade gewonnene Schlacht und die damit einhergehenden Punkte, ihm zustehenden Engel hinzufügt oder ob er eine für ihn wichtige Kreatur, wenn er die Qualifikation dafür besitzt, aushebt. Der Spieler kann entweder den Engel wählen, die Kreatur oder keinen von beiden. Wenn die siegreiche Armee über weniger als sechs Wesen verfügt, hat der Spieler auch die Möglichkeit sowohl den Engel zu erwerben, als auch die Kreatur auszuheben.

18. AUSHEBEN

Ausheben ist der freiwillige Vorgang, durch den eine Armee neue Kreaturen und Niedere Lords erwirbt und die von den Spielern am häufigsten genutzte Methode, um die Qualität und Quantität ihrer Heere zu erhöhen. Um Ausheben zu können muss eine Armee die Qualifikation haben dies zu tun. Die Kreaturen und Niedere Lords, die in den verschiedenen Landschaftsarten ausgehoben werden können, sind auf den Haupttabellen auf den Referenzkarten der Spieler aufgelistet.

Wenn ein Spieler die Aushebung eines Wesens für eine entsprechend qualifizierte Armee wünscht, muss er den anderen Spielern das entsprechende Wesen offenbaren. Der Verwalter entnimmt das neu ausgehobene Wesen seinen Stapeln und händigt es dem Spieler aus, der es unter seinen Armeemarker legt. Keine Armee kann mehr als ein Wesen pro Spielrunde ausheben. (Man beachte, dass Ausheben und Herbeirufen von Engeln zwei verschiedene Vorgänge sind.)

- 18.1 Eine Armee kann nur ausheben, nachdem sie sich in einer Bewegungsphase bewegt (und etwaige Kämpfe überlebt) oder in einer Schlacht verteidigt hat (siehe 14. Verstärkung). Armeen, die sich nicht bewegt, bzw. nicht in einer Schlacht verteidigt haben oder augenblicklich bereits über sieben Wesen verfügen, können nicht ausheben.
- 18.2 Kreaturen werden auf den Haupttabellen unter dem Geländetyp aufgelistet, in dem sie vorkommen. Sie werden den Werten entsprechend, die schwächeren Kreaturen zuerst, aufgelistet. Die Zahlen in Klammern sind die Kampfwerte der Kreaturen. Die Zahlen links des Namens der Wesen geben an, wie viele Wesen dieses Typs eine Armee besitzen muss, bevor sie die Qualifikation besitzt eine nächsthöhere Kreatur ausheben zu können.



18.3 Eine Legion besitzt die Qualifikation um ein Wesen auszuheben, wenn sie schon über eine aufgelistete Kreatur verfügt, die unter der entsprechenden Geländeart, auf der die Legion sich befindet, auf der Haupttabelle steht. Eine Kreatur kann eine „gleiche“ (mit der in der Legion identische) oder geringere Kreatur dieser Geländeart ausheben.

Man beachte, dass vernichtete Kreaturen aus dem Spiel entfernt werden. Falls die Stapel des Verwalters nicht mehr über eine bestimmte Kreatur verfügen, ist es dem Spieler erlaubt, eine beliebige andere, ihm mögliche Alternative, zu wählen. Es kann möglich sein, dass ein Spieler nicht ausheben kann, obwohl er die dafür notwendigen Anforderungen erfüllt.

Mehrere Kreaturen des gleichen Typs können eine nächsthöhere Kreatur ausheben. Zwischenschritte in dieser Abfolge auf der Haupttabelle können nicht übersprungen werden. Beispiel: Eine Armee mit einem Oger kann auf einem Marschland einen Oger ausheben. Würde sie über einen Troll verfügen, könnte sie einen Oger oder einen Troll ausheben. Eine Armee in den Marschen kann auch zwei Oger offenbaren, um einen Troll auszuheben. Eine Armee im Gebirge kann zwei Löwen offenbaren, um einen Minotaur auszuheben, die Löwen reichen aber nicht aus, um einen Drachen auszuheben. Die Armee muss über zwei Minotauren und einen Drachen oder Koloss verfügen, um die Qualifikation für die Aushebung eines weiteren Drachen zu haben. (Ein Koloss in einer Armee in den Bergen wäre ausreichend, um einen Koloss, Drachen, Minotauren oder Löwen auszuheben.) Eine Armee muss nicht ausheben und auch nicht die höchste Kreatur nehmen für die sie eine Qualifikation besitzt. Keine Armee kann eine Kreatur ausheben, die nicht unter der Geländeart gelistet ist, auf der die Armee steht

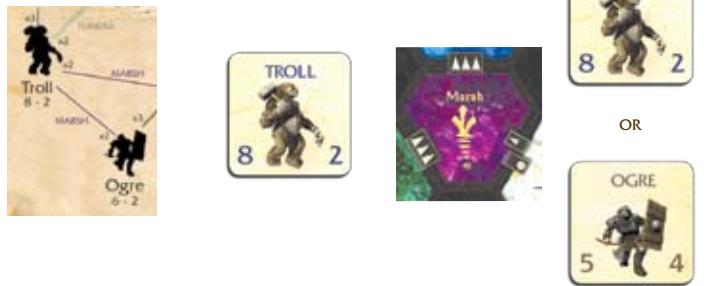
18.4 Eine Armee, die ein Wesen auf mehr als eine Art und Weise ausheben kann, hat die freie Wahl auf welche sie das tut. (Der Spieler muss nur die Wesen aufdecken, die ihn dazu qualifizieren und nicht alle Wesen.) Beispiel: Eine Armee mit zwei Ogern und einem Troll kann einen Troll ausheben, indem sie entweder die zwei Oger oder den einen Troll offenbart.

18.5 Turmländer sind bezüglich der Aushebung Sonderfälle. Jede Armee auf einem Turmland, die dazu in der Lage ist, kann beliebig eine der drei Turmkreaturen (Zentauren, Gargoylen und Oger) ausheben. Dabei spielt es keine Rolle, welche Wesen sie zu dem Zeitpunkt enthält. Alternativ können qualifizierte Armeen in einem Turmland einen der zwei Arten von Niederen Lords ausheben: Hexenmeister oder Wächter. Eine Armee ist dazu qualifiziert einen Hexenmeister auszuheben, wenn sie entweder den Titanen des Spielers (der wie üblich offenbart werden muss) oder bereits einen Hexenmeister enthält. Eine Armee, die drei identische Kreaturen beliebiger Art enthält (z.B. drei Trolle), ist qualifiziert einen Wächter auszuheben. Eine Armee, die über einen Wächter verfügt, kann



Eine Armee mit zwei Zentauren und zwei Löwen beendet ihre Bewegung auf einem Gebirgsfeld. Sie kann nun einen Minotaur ausheben, da sie über die zwei benötigten Löwen verfügt. Sie kann auch einen weiteren Löwen ausheben, da er eine „gleiche“ Kreatur ist.

Wenn die gleiche Armee ihre Bewegung in einer Wüste beendet, kann sie keinen Greifen ausheben, da dafür drei Löwen nötig wären. Sie kann aber einen weiteren Löwen ausheben, da er eine „gleiche“ Kreatur ist.



Eine Armee mit einem Troll beendet ihre Bewegung auf einem Marschland. Sie kann nun einen Troll ausheben, da er eine „gleiche“ Kreatur ist.

Der Spieler kann auch einen Oger ausheben, da er eine „geringere“ Kreatur als der Troll ist.

19. TITANEN

Jeder Spieler verfügt über einen Titanenmarker, der ihn selbst im Spiel repräsentiert. Wenn ein Titan vernichtet wird, scheidet der ihn besitzende Spieler aus dem Spiel aus. Wenn ein Spieler Schlachten gewinnt, nimmt die Macht seines Titanen zu und falls er überlebt erlangt er irgendwann die Fähigkeit Titanenteleportationen auszuführen.

19.1 Pro 100 Punkte die ein Spieler gewinnt, erhöht sich der Machtwert seines Titanen um eins. Alle Titanen beginnen das Spiel mit einem Machtwert von sechs. Um den aktuellen Machtwert zu berechnen wird einfach der aktuelle Punktestand des Spielers durch 100 geteilt und falls notwendig abgerundet. Das Ergebnis wird dann mit der sechs addiert. Beispiel: Ein Spieler mit einem Punktestand von 327 verfügt über einen Titan mit einem Machtwert von neun. ($327 : 100 = 3$, addiert mit der Anfangsstärke von 6.)

Ein Spieler mit einem Punktestand von 1.163 verfügt somit über einen Machtwert von 17.

19.2 Wenn ein Titan den Machtwert von zehn erreicht (sein Besitzer also einen Punktestand von 400+ hat), dann erlangt er die Fähigkeit der Titanenteleportation. (siehe 8.2)

19.3 Wenn ein Titan in der Schlacht vernichtet wird, dann wird wie bei den anderen Wesen bis zum Ende der Angriffsphase gewartet, bevor er aus dem Spiel genommen wird. Wird er vernichtet, gilt dies auch für den Spieler und die Schlacht endet sofort. Nach dem Ende der Angriffsphase in der der Titan vernichtet wurde, werden der Wert des Titanen und aller anderen bis dahin vernichteten Wesen in der Armee des Titanen addiert. Jegliche Wesen, die nach der Vernichtung des Titanen noch lebten, werden vorerst beiseite gelegt und zählen nicht zu den Punkten für diese Schlacht. Dem

Spielers, der den Titanen vernichtet hat und noch über die Schlacht überlebende Wesen verfügt, wird der Wert des Titanen und der mit ihm vernichteten Wesen seiner Armee, gutgeschrieben. Jegliche Engel, auf die der Sieger aufgrund dieser Punkte ein Anrecht hat, können nun erworben werden. Falls die Armee, die den Titanen vernichtete, ebenfalls vernichtet wurde, erhält der Spieler dieser Armee keine Punkte für die Schlacht.

19.4 Nachdem die Schlacht, in der der Titan vernichtet wurde, abgerechnet worden ist, werden alle noch auf dem Hauptplan verbliebenen Armeen des vernichteten Spielers entfernt (einschließlich der Reste der Titanenarmee die sich immer noch im Kampf befinden) und auch die, die diese Runde noch in andere Kämpfe verwickelt gewesen wären. Entfernte Armeen bringen dem Spieler, der mit ihnen gekämpft hätte die halbe Punktzahl. Falls die Armeen nicht in einen Kampf verwickelt waren, erhält diese Punkte der Vernichter des Titanen. Auf diese Weise gewonnene Punkte erhöhen zwar den Machtwert des entsprechenden Titanen, aber bringen keine Engel oder Erzengel ein (und die siegenden Armeen dürfen auch keine Verstärkung ausheben), egal wie viele Vielfache von 100 Punkten erreicht wurden. (Spieler verfügen nur über ein Punktekonto und nur unter diesen, weiter oben beschriebenen, besonderen Umständen, erlangen sie durch das Vielfache von 100 keine Engel oder Erzengel.) Der Spieler, der den Titanen vernichtet hat, erhält die Armeemarker des Verlierers, welche er nun zusammen mit seinen eigenen einsetzen kann.

20. DAS GESETZ DER TITANEN

Ein Würfel, der vom Tisch rollt, auf Kippe liegt oder in einem Glas, Aschenbecher etc. landet, wird einfach noch mal geworfen. **WENN EIN SPIELER MEHR WÜRFEL WIRFT ALS IHM ZUSTEHEN**, muss er mit der korrekten Zahl an Würfeln den Wurf wiederholen. In diesem Fall gelten beim zweiten Wurf **NUR SO VIELE ODER WENIGER ERFOLGE ALS TREFFER, WIE BEIM ERSTEN WURF ERREICHT WURDEN**. Alle weiteren Treffer werden ignoriert. (Man beachte, das diese Vorgehensweise unter Titan-Spielern eine lange „Tradition“ hat.)

21. VEREINFACHTE VERSION VON TITAN

Eine Partie TITAN kann eine lange Angelegenheit sein, je nachdem, wie viele Spieler beteiligt und wie groß ihre Erfahrung und Fähigkeiten sind.

Für den Fall, dass die Spieler die Partie beenden müssen, bevor das Spiel entschieden ist, kann ein Sieger bestimmt werden, indem der Punktestand eines jeden Spielers mit dem Gesamtwert aller ihm noch verbliebenen Armeen addiert wird. Jede Armee sollte bei der Bestimmung ihres Wertes aufgedeckt werden. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtpunktestand ist der Gewinner. Falls die Partie jedoch später fortgesetzt werden soll, sollte jeder Spieler seine Armeen dem Verwalter offenbaren, der ihre Zusammensetzung und die Nummer des Landes auf dem sie gerade stehen notiert.

Spieler die wissen, dass sie nicht genügend Zeit für eine komplette Partie haben, können auch das Spiel etwas abändern, damit es schneller beendet werden kann. Im Folgenden nun ein paar Methoden wie man das Spiel verkürzt.

- Die einfachste Methode das Spiel abzukürzen besteht darin, ein Zeitlimit festzulegen. Bevor die Partie beginnt, wird ein Zeitpunkt festgelegt, zu dem das Spiel endet. Wenn das Zeitlimit erreicht wird, addieren die Spieler ihren aktuellen Punktestand und den Wert ihrer Armeen auf dem Hauptplan. Der höchste Gesamtpunktestand gewinnt.

- Eine weitere Methode das Spiel abzukürzen, ohne ein festes Zeitlimit zu setzen, besteht darin, einen bestimmten Punktestand als Ziel festzulegen. Der Spieler, der zuerst am Ende einer Runde diesen Punktestand erreicht, gewinnt die Partie. Falls mehr als ein Spieler am Ende der Runde diesen Punktestand erreicht, gewinnt der mit dem höheren Gesamtpunktestand.

Bei 3-4 Spielern, die die Regeln gut kennen, dauert es etwa 60 bis 90 Minuten, bis sie einen Gesamtpunktestand von 300 erreichen.

Bei 5-6 Spielern dauert es etwa 75 bis 100 Minuten, bis sie einen Gesamtpunktestand von 300 erreichen.

- Besonders wenn gegen ein Zeitlimit gespielt wird, können die Spieler festlegen, dass auch für die Bewegung im Hauptspiel und das Manövrieren in der Schlacht ein Zeitlimit gilt. Jeder Spieler könnte z.B. ein Limit von drei Minuten bekommen, um seine Bewegungsphase auf dem Hauptplan abzuhandeln. Spieler die es nicht schaffen, innerhalb des 3-Minuten-Limits für das Hauptspiel zumindest eine ihrer Armeen zu bewegen, müssen es dem Zufall überlassen, welche einzelne Armee bewegt wird. In der Schlacht haben die Spieler eine Minute, um ihre Wesen während der Manöverphase zu bewegen (Während der ersten Phase eines jeden Spielers sollten zwei Minuten zugestanden werden.). Jegliche Wesen, die nicht während des Limits auf das Schlachtfeld gelangen, gelten als vernichtet. Diese Einschränkungen verleihen Spielern mit vielen Armeen und solche denen es noch an Erfahrung fehlt, ein Handicap. Sie zwingen die Spieler aber auch zum Vorausdenken.

TITAN VARIANTEN

Eine Methode die Partie zu verkürzen besteht in einer Variante, die einige der niederrangigen Kreaturen aus dem Spiel nimmt. Für diese Variante werden Zentauren, Gargoylen und Oger aus dem Spiel genommen. Jeder Spieler beginnt anstatt mit der Standardaufstellung mit zwei Zyklopen, zwei Löwen und zwei Trollen. Diese drei Kreaturen gelten nun als Turmkreaturen. Außerdem verwenden die Spieler nur noch acht Armeemarker. Diese Variante streicht zwar den strategisch interessanten Teil des Anfangsspiels, behält aber die spannenden Kämpfe und mächtigen Kreaturen des Endspiels bei.

SPIELMATERIAL

1 Hauptplan (Spielplan)

1 TITAN-Regelbuch

13 Markerbögen (572 Marker)

6 Schlachtfeld-Bögen

20 sechsstellige Würfel

1 Punkteleiste und 18 Spielermarker (3 pro Spielerfarbe)

1 Runden-Marker

HINDERNIS-TABELLE

WESEN



AUSWIRKUNG AUF DIE BEWEGUNG: Ein nichtfliegender Wesen kann kein von einem anderen Wesen besetztes Hexfeld betreten. Ein fliegendes Wesen kann seine Bewegung nicht auf einem von einem anderen Wesen besetzten Hexfeld beenden. Ein an ein anderes Wesen gebundene Wesen kann sich nicht bewegen.

AUSWIRKUNG AUF DEN ANGRIFF: Ein Wesen, das an ein oder mehrere gegnerische Wesen gebunden ist, muss eines dieser Wesen angreifen

AUSWIRKUNG AUF DEN FERNANGRIFF: Rangestriking may not pass through a hex occupied by a character except under three conditions: (1) the rangestriker is a Warlock; (2) the character is at the base of a Klippe and the rangestriker or target is directly atop it; or (3) the character is at a lower elevation (see Plain hex below) than both the rangestriker and target. A character in contact with an enemy character may not rangestrike.

NORMALES GELÄNDE



AUSWIRKUNG AUF DIE BEWEGUNG: Keine

AUSWIRKUNG AUF DEN ANGRIFF: Keine

AUSWIRKUNG AUF DEN FERNANGRIFF: Keine

(Unterschiedliche Schattierungen dienen dazu, die verschiedenen Höhenstufen anzuzeigen. Je heller, desto höher.)

Baum



AUSWIRKUNG AUF DIE BEWEGUNG: Kein nichtfliegender Wesen kann dieses Feld betreten. Fliegende Wesen dürfen ihre Bewegung nicht auf diesem Feld beenden.

AUSWIRKUNG AUF DEN ANGRIFF: Keine

AUSWIRKUNG AUF DEN FERNANGRIFF: Fernangriffe können nicht durch ein Baumhex hindurch ausgeführt werden (Ausnahme: siehe 12.6).

Dornengestrüpp



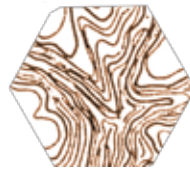
HEIMISCH: Gargoyle, Zyklop, Gorgone, Behemoth, Riesenschlange.

AUSWIRKUNG AUF DIE BEWEGUNG: Nichtheimische Wesen werden verlangsamt, wenn sie das Dornengestrüpphex betreten (siehe 11.4).

AUSWIRKUNG AUF DEN ANGRIFF: Wenn sich ein heimisches Wesen in einem Dornengestrüpphex gegen eine nichtheimisches Wesen verteidigt, wird die für einen Treffer benötigte Schwierigkeit um eins erhöht. Wenn ein nichtheimisches Wesen aus einem Dornengestrüpphex heraus angreift, wird sein Fertigkeitswert um eins reduziert.

AUSWIRKUNG AUF DEN FERNANGRIFF: Wenn ein heimisches Wesen in einem Dornengestrüpphex sich gegen einen Fernangriff durch ein nichtheimisches Wesen verteidigt, wird die für einen Treffer benötigte Schwierigkeit um eins erhöht (Ausnahme: siehe 12.6). Der Fertigkeitswert eines nichtheimischen Fernangreifers verringert sich um eins pro dazwischen liegendem Dornengestrüpphex. Dornengestrüpp im Hexfeld des Fernangreifers hat keine Auswirkungen auf den Fernangriff und das Hexfeld des Ziels gilt nicht als dazwischenliegendes Hexfeld.

Verwehung



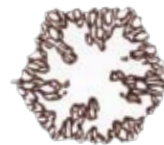
HEIMISCH: Troll, Kriegsbär, Gigant, Koloss.

AUSWIRKUNG AUF DIE BEWEGUNG: Ein nichtheimisches Wesen wird verlangsamt, wenn es das Verwehungshex betritt (siehe 11.4).

AUSWIRKUNG AUF DEN ANGRIFF: Ein nichtheimisches Wesen erleidet am Anfang einer jeden Angriffsphase einen Punkt Schaden, solange es auf dem Verwehungshex bleibt. Sollte es aufgrund eines solchen Schadens vernichtet werden, kann es trotzdem noch angreifen.

AUSWIRKUNG AUF DEN FERNANGRIFF: Keine

Vulkan



AUSWIRKUNG AUF DIE BEWEGUNG: Außer Drachen können keine anderen fliegenden und nichtfliegenden Wesen dieses Hexfeld betreten.

AUSWIRKUNG AUF DEN ANGRIFF: Drachen erhalten zwei zusätzliche Würfel, wenn sie von einem Vulkan aus angreifen. (Sie erhalten für einen Angriff hangabwärts einen weiteren Würfel.)

AUSWIRKUNG AUF DEN FERNANGRIFF: Für einen Drachen auf einem Vulkanhex wird die Schwierigkeit eines jeden auf ihn gerichteten Fernangriffs um eins erhöht. Für jeden Fernangriff von einem Vulkan erhält ein Drache zwei weitere Würfel.

Sumpf



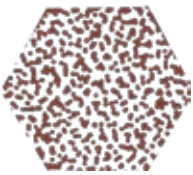
HEIMISCH: Oger, Troll, Ranger, Wyvern, Hydra.

AUSWIRKUNG AUF DIE BEWEGUNG: Nichtheimische, nichtfliegende Wesen können das Sumpfhex nicht betreten. Ein nichtheimisches ,fliegendes Wesen darf seine Bewegung nicht auf dem Sumpfhex beenden.

AUSWIRKUNG AUF DEN ANGRIFF: KEINE

AUSWIRKUNG AUF DEN FERNANGRIFF: KEINE

SAND



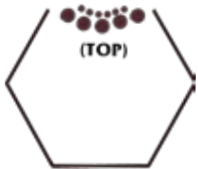
HEIMISCH: Löwe, Greif, Hydra.

AUSWIRKUNG AUF DIE BEWEGUNG: Nichtheimische, nichtfliegende Wesen werden verlangsamt, wenn sie das Sandhex betreten (siehe 11.4).

AUSWIRKUNG AUF DEN ANGRIFF: Keine

AUSWIRKUNG AUF DEN FERNANGRIFF: Keine

Düne



HEIMISCH: Löwe, Greif, Hydra.

AUSWIRKUNG AUF DIE BEWEGUNG: Keine.

AUSWIRKUNG AUF DEN ANGRIFF: Ein heimisches Wesen erhält zwei zusätzlichen Würfel, wenn es hangabwärts über eine Düne hinweg angreift. Ein nichtheimisches Wesen verliert einen Würfel, wenn es hangaufwärts, über eine Düne hinweg, angreift. Ein Angriff, der über die Nicht-Dünenseiten eines Hexfeldes hinweg erfolgt, kann keinen Schaden auf eine Dünenseite übertragen.

AUSWIRKUNG AUF DEN FERNANGRIFF: Ein Fernangriff kann nur über eine Düne hinweg erfolgen, wenn der Fernangreifer oder das Ziel sich in einem solchen Hexfeld befindet. Ein Fernangriff kann nur über zwei Dünen hinweg erfolgen, wenn sie genau zwischen dem Fernangreifer und dem Ziel liegen (Ausnahme: siehe 12.6).

Klippe



AUSWIRKUNG AUF DIE BEWEGUNG: Nichtfliegende Wesen können keine Klippen überqueren.

AUSWIRKUNG AUF DEN ANGRIFF: Wesen können nicht über eine Klippe hinweg angreifen. Sich in direkter Nachbarschaft

befindliche Wesen, die durch eine Klippe getrennt werden, sind nicht aneinander gebunden.

AUSWIRKUNG AUF DEN FERNANGRIFF: Ein Fernangriff kann nur über eine Klippe hinweg erfolgen, wenn der Fernangreifer auf der Klippe und das Ziel nicht am Fuß der Klippe steht (oder umgekehrt). Ein Fernangriff kann über eine Klippe, vor oder hinter der sich Hänge befinden, erfolgen, wenn der Fernangreifer oder das Ziel oben auf der Klippe steht. Ein Fernangreifer kann eine Klippen/Dünen-Kombination nur überwinden, wenn der Fernangreifer oder das Ziel sich auf dem Dünenhex befindet und der jeweils andere auf dem Klippenhex steht (Ausnahme: siehe 12.6).

Hang



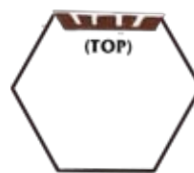
HEIMISCH: Oger, Löwe, Minotaurus, Einhorn, Drache, Koloss.

AUSWIRKUNG AUF DIE BEWEGUNG: Nichtheimische, nichtfliegende Wesen werden verlangsamt, wenn sie sich hangaufwärts bewegen (siehe 11.4).

AUSWIRKUNG AUF DEN ANGRIFF: Ein heimisches Wesen erhält einen zusätzlichen Würfel, wenn es über einen Hang hangabwärts angreift. Bei einem nichtheimischen Wesen wird der Fertigkeitwert um eins reduziert, wenn es über einen Hang hangaufwärts angreift.

AUSWIRKUNG AUF DEN FERNANGRIFF: Ein Fernangriff über einen oder zwei Hänge hinweg kann nur erfolgen, wenn sich entweder der Fernangreifer oder das Ziel auf einem Hang befindet. Ein Fernangriff kann über drei Hänge hinweg erfolgen, wenn der Fernangreifer oder das Ziel sich oben auf dem dritten Hang befindet. Ein Fernangriff kann eine oder mehrere Hänge überwinden nachdem er eine Klippe überwunden hat, wenn der Fernangreifer oder das Ziel oben auf der Klippe steht (Ausnahme: siehe 12.6).

Mauer



AUSWIRKUNG AUF DIE BEWEGUNG: Nichtfliegende Wesen werden verlangsamt, wenn sie sich ein Mauerhex hoch bewegen (siehe 11.4).

AUSWIRKUNG AUF DEN ANGRIFF: Bei jedem Wesen wird der Fertigkeitwert um eins erhöht, wenn es von einer Mauer herab angreift. Bei jedem Wesen, das von unten her eine Mauer angreift, wird der Fertigkeitwert um eins verringert.

AUSWIRKUNG AUF DEN FERNANGRIFF: Jeder Fernangriff der von unten her erfolgt, verringert, pro Mauer die er überquert, den Fertigkeitwert um eins. Ein Fernangriff kann eine einzelne Mauer nur überwinden, wenn der Fernangreifer sich auf dem mit der Mauer verbundenem Hexfeld befindet. Fernangriffe können zwei Mauern überwinden, wenn der Fernangreifer oder das Ziel auf dem zentralen Hexfeld des Turms stehen und keiner von beiden auf einem Hexfeld steht, das sich am Fuß der äußeren Mauern befindet (Ausnahme: siehe 12.6).