

KAPITEL-FRAKTIONSBOGEN

KAPITEL - DER ORDEN DES EINEN

Seit uralter Zeit haben die Priester des Einen diese Welt durchstreift, das Ende aller Tage vorhergesagt und das Wort des Einen Gottes verbreitet, der die Macht der Technologie zur Errettung der Menschheit einsetzen werde.

Obwohl sie weitgehend missachtet und oft verspottet wurden, gaben die Priester ihre heilige Mission niemals auf.

Dann kam der Tag des jüngsten Gerichts — in Form eines vernichtenden Meteorschauers, der ganze Kontinente einebnete und den Himmel verdunkelnde Staubwolken erzeugte. Auf dieser sterbenden Welt wendeten sich die letzten, verzweifelten Überlebenden der Menschheit fragend an die Priester. In den Folgejahren errichteten die Priester eine neue Gesellschaft, die den Einen anbetete und sich auf das Überleben durch Nutzung der Technik konzentrierte.

Bald fanden sie heraus, dass der Feuerregen, der ihre Welt verwandelt hatte, mehr als Chaos und Zerstörung gebracht hatte. In der Asche der Vergangenheit wurden seltsame Kristalle entdeckt. Das Kapitel lernte mit der Macht dieser Kristalle umzugehen und konnte schließlich unglaubliche Maschinen erbauen, solche, wie sie die Priester seit Jahrhunderten vorhergesehen hatten.

Mittels dieser neuen Ressource erschufen die Priester die sieben großen Zufluchten — Orte, an denen die verbleibenden Menschen in relativer Sicherheit leben konnten und dort den Einen in ihren hoch aufragenden Kathedralen anbeteten.

Diese goldene Ära wurde jäh von einer Invasion unterbrochen. Dämonen entstiegen den über das Land verteilten Portalen; Vorbote eines kommenden, endlosen Krieges. Die ungeheure Macht der Kristalle zog feindliche Rassen an.

Erneut steht die Menschheit kurz vor der Vernichtung, doch diesmal beten alle gemeinsam zum Einen, in der Suche nach Führung.

KAPITEL - TAKTISCHE HINWEISE

- Versuche, den Modus deiner Heiligen Ritter so schnell wie möglich zu ändern. In ihrem Upgrademodus sind sie deutlich mächtiger.
- Unterschätze die Ranger nicht. Sie können verlässlichen Fernschaden liefern, insbesondere, wenn sie gegen Feinde mit niedriger Initiative eingesetzt werden und unter der Voraussetzung, dass du sie an einem kritischen Punkt des Spielplans platzierst.
- Nutze Aufwertungen und die Segnungen deines Schreins, um bei den Attributen einen Vorteil im Vergleich zum Gegner zu erhalten! Ein aufgewerteter Kapitel-Trupp ist schwer zu knacken.
- Nutze deine Pilger, um zu ernten — die sind um so effizienter, wenn du die Karte Energieabzug nutzt, um an Kristalle zu kommen und die Karte Taktik, um Aufladungen für deine Aufwertungen zu erhalten.

VORKONSTRUIERTES STARTDECK

- **TRUPPKARTEN:** Engel des Todes, Heiliger Ritter [$\times 2$], Pilger, Ranger
- **AKTIONSKARTEN:** Zuschlagen, Energieabzug [$\times 3$], Totstellen, Feuerposition, Formation, Wache, Schutzengel [$\times 2$], Gericht, Bis zum letzten Mann, Sprung, Deckungsgruppe [$\times 2$], Schildwall [$\times 2$], Schießen [$\times 4$], Sturm aus Klingen, Taktik, Falle, Geflügelter Tod



Kapitel-Schrein: FRONT-KAPELLE

Im Passiven Zug des Kapitels darf jeder Trupp des Kapitels, von dem mindestens 1 Figur in \odot mit der Frontkapelle ist, 1 SEGNUMSmarker erhalten.

SEGNUMSmarker erhöhen die vier Basisattribute des Trupps (INI, ANG, VER, BEW) um 1.

Entferne jegliche SEGNUMSmarker zu Beginn des nächsten Passiven Zugs des Kapitels.

BANNERKARTE:



Wiederherstellen — der Trupp kann nicht mehr Ausdauermarker haben als es seinem Start-Ausdauerwert entspricht.

Diese Aktion kann nicht dazu eingesetzt werden, eine Figur vor dem Tod zu bewahren (dazu wäre es zu spät).

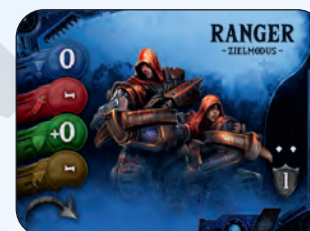
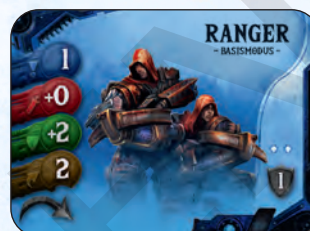
Modus ändern — du kannst dies auch einsetzen, um den Modus eines Heiligen Ritters zu ändern, ohne die Kosten zu bezahlen.



FRAKTIONSMARKER

- 1 \times Fraktionsmarker
- 10 \times Siegpunkt
- 4 \times Feuer
- 2 \times Falle
- 3 \times Segnung
- 1 \times Schildwall

TRUPPKARTEN:



Wichtig: Den Modus einen Heiligen Ritters darf man nicht kostenlos ändern! Wie vom Symbol angezeigt, betragen die Kosten 2 Kristalle.

Wichtig: Den Modus einen Heiligen Ritters darf man nicht kostenlos ändern! Wie vom Symbol angezeigt, betragen die Kosten 2 Kristalle.

Wichtig: Den Modus einen Heiligen Ritters darf man nicht kostenlos ändern! Wie vom Symbol angezeigt, betragen die Kosten 2 Kristalle.



Für Attribute mit dem Wert „-“ darfst du niemals würfeln oder sie in irgendeiner Form nutzen.

Ein Trupp mit einem ANG-Wert von „-“ kann weder Angriff noch Gegenangriff ausführen.

Ein Trupp mit VER-Wert „-“ verliert automatisch jeden Verteidigungswurf.

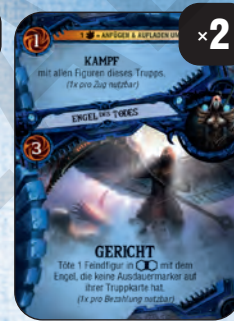
Ein Trupp mit BEW-Wert „-“ kann sich nicht bewegen (obwohl die Position sich durch eine Aktion oder durch Verschieben ändern kann).

ELITETRUPP

Wenn du deinen Elitetrupp als Teil deiner Streitmacht wählst, erhält dein Gegner einige zusätzliche Start-Kristalle für diese Partie.

Im Fall der Säuberungsdoktoren erhält der Gegner +2 Kristalle für seinen Start-Kristallvorrat.

Bei Multiplayer- und Team-Partien erhält jeder Gegner diese Bonus-Kristalle.



Bevor 1 Figur dieses Trupps einen Kampf ausführt – es spielt keine Rolle, ob der Kampf von diesem Trupp oder von Feind ausgelöst wurde.

Jeder erfolgreiche VER-Wurf – das bedeutet, immer wenn deine Verteidigungskraft gleich oder höher der Angriffskraft deines Gegners ist.

Alle deine Aufwertungen – alle der deinen Trupps angefügten Aufwertungen.

Alle deine Aufwertungen – alle der deinen Trupps angefügten Aufwertungen.

Das Hexfeld mit dem FALLENmarker gilt im Hinblick auf Bewegung und Verschieben als leer. Wenn irgendeine Figur auf dem Hexfeld steht, wird die FALLE aktiviert.

Blockiert – siehe Detailregeln rechts unten.

In Multiplayer-Partien bezahlt nur der Besitzer der betroffenen Figur die Kosten zum Abwerfen des Markers.

keine Ausdauermarker – die Figur wird getötet, wenn bei der Aktivierung dieser Aufwertung keine Ausdauermarker auf ihrer Truppkarte sind.

Bewegung, dann Hinterhältig – bewege zuerst den Engel des Todes, dann führe alle Hinterhältig aus.

Der Spieler kann z.B. die obere Aktion der Aufwertung Geflügelter Tod und die Aktivierung des Engel des Todes so nutzen: Bewegungsaktion (durch obere Aktion), dann Kampf (durch obere Aktion) und Kampf (durch die Aktivierung).

Verteidigung – diese Aktion sofort nach deinem Würfelwurf spielen und dessen Ergebnis verbessern.

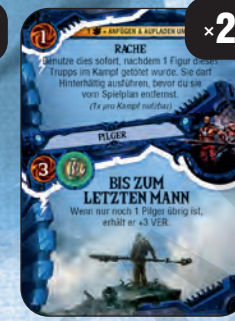
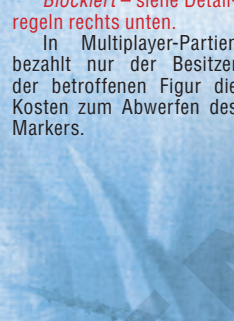
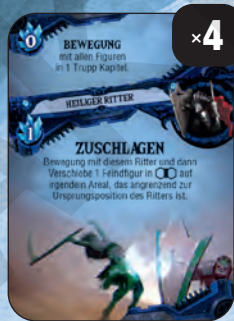
Schutzengel – muss sofort gespielt werden, nachdem die Figur irgendwelche Verletzungen erleidet. Verletzungen dürfen ignoriert und stattdessen dem Engel zugefügt werden. Der Engel darf alle Verletzungen oder einen Teil davon auf sich nehmen.

Sturm aus Klingen – du entscheidest über die Reihenfolge dieser Kämpfe und du darfst nach jedem abgeschlossenen Kampfablauf aufhören.

Erfolgreiche Verteidigung – kann nach deinem VER-Wurf gespielt werden.

Erfolgreicher Verteidigungswurf: bedeutet, deine Verteidigungskraft ist höher als die Angriffskraft deines Gegners.

Wache – dieser Effekt dauert bis zum Ende des Zugs.



Zuschlagen – du darfst eine Feindfigur aus dem Areal deiner Wahl versetzen, das angrenzend zum Ausgangspunkt der Figur ist.

Dieses Versetzen gilt nicht als Bewegung und die betroffene Figur darf nicht Verschieben.

Bei der Bewegung darf dies nicht eingesetzt werden – nur, sobald du deine Endposition erreicht hast.

Kann nicht im Kampf gespielt werden, um einen Kampf zu unterbrechen oder einen Gegenangriff zu annullieren.

Teleportieren – versetze die Figur auf beliebige freie Hexfelder (Reichweite unbegrenzt, durch Hindernisse hindurch). Das zählt nicht als Bewegung.

Dieses Versetzen gilt nicht als Bewegung und die betroffene Figur darf nicht Verschieben.

Bei der Bewegung darf dies nicht eingesetzt werden – nur, sobald du deine Endposition erreicht hast.

Kann nicht im Kampf gespielt werden, um einen Kampf zu unterbrechen oder einen Gegenangriff zu annullieren.

Formierung – Wenn 1 Heiliger Ritter zum Ziel. Alle anderen Heiligen Ritter im Spiel wandern in die gleiche Richtung (zu dem Feind). Danach dürfen beliebige dieser Heiligen Ritter einen Kampf ausführen.

Dieses Versetzen gilt nicht als Bewegung und die betroffene Figur darf nicht Verschieben.

Bei der Bewegung darf dies nicht eingesetzt werden – nur, sobald du deine Endposition erreicht hast.

Kann nicht im Kampf gespielt werden, um einen Kampf zu unterbrechen oder einen Gegenangriff zu annullieren.

Ausweichen – siehe Erklärung rechts unten.

Dieses Versetzen gilt nicht als Bewegung und die betroffene Figur darf nicht Verschieben.

Bei der Bewegung darf dies nicht eingesetzt werden – nur, sobald du deine Endposition erreicht hast.

Kann nicht im Kampf gespielt werden, um einen Kampf zu unterbrechen oder einen Gegenangriff zu annullieren.

Verteidigung – kann sofort nach deinem Würfelwurf gespielt werden und das Ergebnis verbessern.

oder sich bewegt – wenn die Figur ihre ursprüngliche Position verlässt, wirf den Marker sofort ab, der Bonus ist verloren.

Dieses Versetzen gilt nicht als Bewegung und die betroffene Figur darf nicht Verschieben.

Bei der Bewegung darf dies nicht eingesetzt werden – nur, sobald du deine Endposition erreicht hast.

Kann nicht im Kampf gespielt werden, um einen Kampf zu unterbrechen oder einen Gegenangriff zu annullieren.

Wertlos – die SP-Belohnung für das Töten dieser Figur ist um 2 reduziert. Sie kann nicht unter 0 fallen.

Totstellen – dies bedeutet NICHT, dass die Verteidigung erfolgreich war und liefert dir daher KEIN Hinterhältig.

Dieses Versetzen gilt nicht als Bewegung und die betroffene Figur darf nicht Verschieben.

Bei der Bewegung darf dies nicht eingesetzt werden – nur, sobald du deine Endposition erreicht hast.

Kann nicht im Kampf gespielt werden, um einen Kampf zu unterbrechen oder einen Gegenangriff zu annullieren.

Rache – Hinterhältig darf nur von der getöteten Figur ausgeführt werden, sofort nachdem sie getötet wurde.

Sobald Hinterhältig abgehandelt wurde, MUSS diese Figur vom Spielfeld entfernt werden.

Dieses Versetzen gilt nicht als Bewegung und die betroffene Figur darf nicht Verschieben.

Bei der Bewegung darf dies nicht eingesetzt werden – nur, sobald du deine Endposition erreicht hast.

Kann nicht im Kampf gespielt werden, um einen Kampf zu unterbrechen oder einen Gegenangriff zu annullieren.

Energieabzug – Sammle 1 von jeder Kristallquelle in deinem Besitz zu der ein Pilger in ist.

Alle deine Aufwertungen – alle der deinen Trupps angefügten Aufwertungen.

Dieses Versetzen gilt nicht als Bewegung und die betroffene Figur darf nicht Verschieben.

Bei der Bewegung darf dies nicht eingesetzt werden – nur, sobald du deine Endposition erreicht hast.

Kann nicht im Kampf gespielt werden, um einen Kampf zu unterbrechen oder einen Gegenangriff zu annullieren.

Ausweichen – siehe Erklärung rechts unten.

Schießen – jeder Ranger führt einen separaten Treffercheck aus und du wählst für jeden dieser Würfel separat einen Würfel aus (kostenlos oder bezahlt).

Du darfst keine Schießen-Aktion während des gegnerischen Zugs ausführen, denn eine Schießen-Aktion ist keine Sofortige Aktion.

Verteidigung – kann sofort nach deinem Würfelwurf gespielt werden und das Ergebnis verbessern.

Feuerposition – während jeder Schießen-Aktion darf jeder Schießende 2 Schüsse statt 1 ausführen. Das Ziel des zweiten Schusses darf ein anderes oder dasselbe sein.

Dieses Versetzen gilt nicht als Bewegung und die betroffene Figur darf nicht Verschieben.

Verteidigung – kann sofort nach deinem Würfelwurf gespielt werden und das Ergebnis verbessern.

Aufgeladener Schuss – du darfst Aufladungen nur sofort nach dem Treffercheck für diese Säuberungs-Aktion ausgeben (und zusätzliche Verletzungen zufügen).

Dieses Versetzen gilt nicht als Bewegung und die betroffene Figur darf nicht Verschieben.

Zerstöre 1 Kapitel-Kristall – entferne 1 Kristall aus dem Kristallvorrat oder dem verbrauchten Vorrat des Kapitels und lege ihn in den neutralen Vorrat zurück.

1 beliebige deiner Aufwertungen – irgendeine Aufwertung, die einem deiner Trupps angefügt ist.

Dieses Versetzen gilt nicht als Bewegung und die betroffene Figur darf nicht Verschieben.

Alle deiner Aufwertungen – alle der deinen Trupps angefügten Aufwertungen.

alle Figuren – sowohl feindliche als auch deine. FEUERmarker – siehe Detailregeln rechts unten.

Dieses Versetzen gilt nicht als Bewegung und die betroffene Figur darf nicht Verschieben.

Kann nicht im Kampf gespielt werden, um einen Kampf zu unterbrechen oder einen Gegenangriff zu annullieren.

DETAILREGELN

Ausweichen

Du kannst nur auf leere Hexfelder ausweichen (während der Ausweichen-Aktion kannst du nicht Verschieben).

Das angrenzende Areal muss nicht in der Reichweite der angreifenden Figur sein. Wenn die ausweichende Figur in der Reichweite des Feindes bleibt, geht der Kampf normal weiter.

Ausweichen darfst du nicht später im Kampfablauf spielen (z. B., um dem Feind den Gegenangriff zu nehmen).

Du musst es vor dem Angriffswurf des Feinds spielen, nicht danach.

Die Kampffaktion des Feinds gilt als „verbraucht“ – der Feind kann keine andere deiner Figuren als neues Ziel wählen.

BLOCKIERT

Diese Figur kann in KEINERLEI Weise bewegt werden (sie kann sich nicht bewegen, Verschieben oder teleportiert werden, vom Spielplan entfernt werden, Positionen tauschen oder in irgendeiner Weise neu positioniert werden).

Sie darf noch andere Aktionen ausführen, Kampf auslösen, verteidigen etc. Wenn sie stirbt, wird sie wie üblich vom Spielplan entfernt.

FEUERMARKER

Das Ziel erleidet -2 auf alle Attribute (INI, ANG, VER, BEW).

Entferne bis zu 1 FEUERmarker zu Beginn jedes Passiven Zugs des Ziels.

FEUERmarker summieren sich auf.

DÄMONEN-FRAKTIONSBOGEN

DIE DÄMONEN – DIE EWIGEN EROBERER

Die Dämonen sind eine uralte Rasse, die lange vor den Menschen und anderen Spezies entstanden ist. Über die Jahrtausende haben sie ein tiefes Verständnis der herrschenden Regeln ihres Universums entwickelt. Sie beten ein Pantheon aus neun geheimnisvollen Göttern an, über die nicht viel zu erfahren ist.

Als Ergebnis ihrer unglaublich langen Geschichte wurde ihre Gesellschaft zu einer Mischung diverser Spezies, die sie meist unter Gewaltanwendung ihrem Imperium einverleiben. Eine Theorie besagt, dass die Obersten die ersten unsterblichen „Dämonen“ waren, aber irgendwann die Fähigkeit zur Fortpflanzung verloren hatten, weswegen sie gezwungen waren, andere Zivilisationen in ihr Reich aufzunehmen. Das war vor derart langer Zeit, dass selbst die eroberten Rassen inzwischen ein starkes Zugehörigkeitsgefühl zum Dämonenreich entwickelt haben. Heute ist ihre Population so gewaltig, dass kein einzelner Planet sie alle versorgen kann, was sie zu einem endlosen Eroberungsfeldzug zwingt, um nicht Bürgerkriege ausbrechen zu lassen.

Dämonen teilen sich in drei Kasten: die Obersten-, Terror- und Brutalen-Kaste. Die Obersten sind diejenigen, die die gesamte Allianz anführen, obwohl alle Kasten stark unterschiedlich sind und weitgehend unabhängig. Die Obersten denken sehr strategisch, in einer machiavellistischen Art – sie glauben, das Endziel ist ALLES, was zählt, und sie zögern nicht, viele der Ihren zum Zweck der Eroberung zu opfern. Sie nutzen außerdem Blutmagie, um ihre Gegner zu töten oder zu manipulieren.

Die Terrorkaste ist stark mit der Dunkelheit verwandt. Ihr haben sie viele Kniffe abgeschaut und das Dunkle Reich ist ihre bevorzugte Methode, andere, weit entfernte Welten zu erreichen. Ihre Motivation ist es, Furcht und Verzweiflung unter allem, was lebt, zu verbreiten. Tief verwurzelt in der Dunkelheit verleiht Furcht ihnen Stärke und hält sie am Leben. Sie stellen normalerweise die Vorhut einer Dämoneninvasion dar.

Die Brutalen-Kaste ist die „ehrenhafteste“ (jedenfalls aus menschlicher Sicht). Sie glauben an die Stärke von Körper und Geist, und sind auf der Suche nach Schlachten, die sie bis ins Mark fordern, was zu ständigen Konflikten mit der Obersten- und Terror-Kaste führt. Sie sind die „Muskeln“ der Dämonen, darauf getrimmt, ihre Kriege zu führen. Sie sind außerdem unglaublich störrisch und die Obersten müssen sie oftmals überlisten, um sie dorthin zu bringen, wo sie sie für ihre großen Pläne brauchen.

Brutale besitzen alle eine spirituelle Verbindung zum Khyber – eine Kollektive der größten gefallenen Krieger der Brutalen.

In ihren letzten Lebensmomenten oder wenn sie vor wichtigen Entscheidungen stehen, können viele Brutale die Stimmen der Khyber hören, die ihnen Ratschläge geben.

DÄMONEN – TAKTISCHE HINWEISE

- Denke daran, dass du viele Wege hast, an zeitweilige Kristalle zu kommen. Sie geben dir Vorteile, jedoch nur kurz. Nutze sie, um dich auf die Ernte vorzubereiten. Denke daran, dass dein Schrein als zusätzliche Kristallquelle zählt – ernte von dort, wenn du kannst und bestrafe deine Feinde, die dasselbe versuchen!
- Wenn du dein Deck baust, konzentriere dich nicht auf Zauber deines Meisters der Elemente. Sie sind sicherlich mächtig, aber der Meister kann auch deinen eigenen Truppen Schaden und einfach getötet werden, insbesondere wenn dein Gegner sich der Macht des Meisters bewusst ist.
- Unterschätze deine Dunklen Scholare nicht. Sie sind großartig beim Ernten und Wegnehmen von Verbesserungen. Geisterhafter Griff ist nützlich bei der Vorbereitung eines entscheidenden Angriffs.
- Wenn du meinst, dass dein Gegner bessere Attribute als du besitzt, benutze vor dem Angriff die Marker für Infektion, Geisterhafter Griff, Eingefroren oder Feuer. Dämonen vertrauen auf Attributssenkung, um die Oberhand zu gewinnen.

VORKONSTRUIERTES STARTDECK

- TRUPPKARTEN:** Sohn von Khyber, Meister der Elemente, Bluthund [2 x], Dunkler Scholar
- AKTIONSKARTEN:** Kristallschild, Energiequelle [x3], Feuerball [x2], Eingefroren, Horde, Eisstrahl, Infektion [x2], Gedankenkontrolle [x2], Nebel [x2], Wut, Erweckung [x2], Hetzen [x2], Selbstzerstörung, Schattenzone, Geisterhafter Griff [x2], Kriegsfieber



Dämonen-Schrein:

BLUTALTAR

Immer wenn eine Figur in mit dem Schrein verletzt wird, erhält sie 1 zusätzliche Verletzung.

Außerdem zählt dieser Schrein bei der Ernte für jeden Spieler als Kristallquelle.

BANNERKARTE:



Führe den Kampf aus – du darfst wählen, gegen welche Feinde in du den Kampf auslösen willst. Du kannst nach jedem vollständig beendeten Kampfablauf verbleibende Kämpfe verfallen lassen.

FRAKTIONSMARKER



1 x Fraktionmarker



10 x Siegpunkt



4 x Feuer



1 x Kristallschild



2 x Gefrieren



3 x Infektion



3 x zeitweiliger Kristall



1 x Geisterhafter Griff

TRUPPKARTEN:

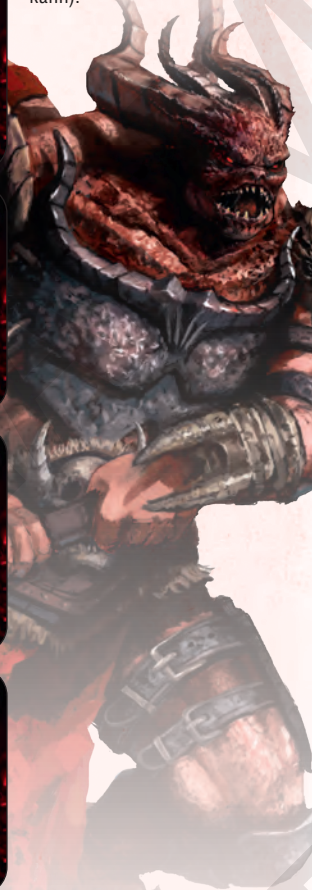


Für Attribute mit dem Wert „-“ darfst du niemals würfeln oder sie in irgendeiner Form nutzen.

Ein Trupp mit einem ANGR-Wert von „-“ kann weder Angriff noch Gegenangriff ausführen.

Ein Trupp mit VER-Wert „-“ verliert automatisch jeden Verteidigungswurf.

Ein Trupp mit BEW-Wert „-“ kann sich nicht bewegen (obwohl die Position sich durch eine Aktion oder durch Verschieben ändern kann).



ELITETRUPP

Wenn du deinen Elitetrupp als Teil deiner Streitmacht wählst, erhält dein Gegner einige zusätzliche Start-Kristalle für diese Partie.

Im Fall der Blut Schmiede erhält der Gegner +1 Kristall für seinen Start-Kristallvorrat.

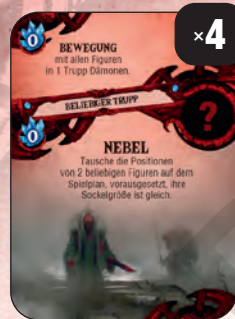
Bei Multiplayer- und Team-Partien erhält jeder Gegner diese Bonus-Kristalle.

Wichtig: Blut Schmiede haben eine ungewöhnliche Fähigkeit beim Ändern des Modus. Du benötigst die Aktionskarte Infernalische Macht, um den Modus ihrer Truppkarte zu ändern!



×5

Horde – zuerst wählst du, welche Dämonen-Figuren innerhalb von Bewegungsweite des Ziels sich in ∞ mit diesem Feind lösen den Kampf aus.



×4

Nebel – funktioniert unabhängig von Entfernung und Hindernissen zwischen den gewählten Figuren. Sie müssen in exakt dem/denselben Hexfelder/n wie die Figur, mit der sie tauschen, platziert werden.

Beliebige Figur – feindlich oder deine.



×4

Erweckung – zurückgekehrte Figuren dürfen auf beliebigen leeren Hexfeldern platziert werden. Sie dürfen andere Figuren nicht Verschieben. Zurückgekehrte Figuren müssen nicht in ∞ miteinander sein.

Zusätzlich darfst du eine beliebige Zahl \heartsuit ausgeben, um die entsprechende Anzahl Ausdauermarker auf dem zurückgekehrten Trupp wiederherzustellen (bis zum Startwert).



×2

Wiederholung – kann aktiviert werden, wenn dieser Trupp auf IRGENDNEINE Weise eine Verletzung zufügt. Bewegung und Kampf dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden. Beide sind optional.

Wichtig: Wiederholung kann eine Kette von Kämpfen erzeugen, mit mehreren Bewegungen und Kämpfen hintereinander, so lange du Aufladungen ausgibst und Verletzungen zufügst!

Wut – erneuern heißt, dass du alle deine Kristalle aus dem verbrauchten Vorrat zum Kristallvorrat legst.



×2

Kriegsfieber – jeder von ihm verlorene Ausdauermarker bedeutet, dass du die Anzahl der noch im Besitz des Sohns von Khyber befindlichen Ausdauermarker von der Startanzahl (4) abziehst. Das Ergebnis ist dein Bonus auf INI und VER.



×4

Angriff – du darfst diese Aktion sofort nach deinem Würfelwurf spielen, um dessen Ergebnis zu verbessern.

Blutwirbel – ziehe die Anzahl der Ausdauermarker, die der Sohn von Khyber noch besitzt, von seiner Startanzahl (4) ab. Das Ergebnis zeigt dir, wie viele Kämpfe der Sohn von Khyber auslösen kann.

Du kannst beliebige gültige Ziele für diese Kämpfe wählen, sie unter verschiedenen Figuren beliebig aufteilen oder alle sogar gegen eine einzige Figur anwenden. Wenn der Sohn von Khyber jedoch bei einem dieser Kämpfe stirbt, kann er die übrigen nicht auslösen.



×4

Energiequelle – du stellst nur 1 Ausdauermarker wieder her, selbst wenn der Sohn von Khyber mehr als 1 Verletzung erzeugt hat.

Du kannst diese Aktion nicht ausspielen, wenn deine Figur soeben einen tödlichen Treffer erlitten hat. Für Heilung ist es zu spät!



×3

Verteidigung – du darfst diese Aktion sofort nach deinem Würfelwurf spielen und dessen Ergebnis verbessern.

Kristallschild – diese Karte zu spielen verhindert keine Verletzung, die soeben zugefügt wurde.

Der Marker wird ganz am Anfang des nächsten Passiven Zugs deines Gegners abgeworfen.



×4

Dunkle Kraft – siehe Detailregeln rechts unten.

Feuerball – du kannst ein leeres Areal zum Ziel wählen, um Figuren in einem dazu angrenzenden Areal zu treffen (die vielleicht wegen Einschränkungen der Schusslinie nicht als Ziel gewählt werden konnten). Irgendein anderes Areal angrenzend zum Ziel-Areal kann betroffen sein, auch das dahinter liegende.

Den FEUERmarker zu platzieren ist optional. Du wählst, wer ihn bekommen soll.

Wichtig: Feuerball betrifft ALLE Figuren in den Ziel-Arealen, auch deine eigenen!

FEUERmarker – siehe Detailregeln rechts unten.



×4

Teleport – siehe Detailregeln rechts unten.

Eingefroren – Für Attribute mit dem Wert „-“ darfst du niemals würfeln oder sie in irgendeiner Form nutzen.

Ein Trupp mit einem ANG-Wert von „-“ kann weder Angriff noch Gegenangriff ausführen.

Ein Trupp mit BEW-Wert „-“ kann sich nicht bewegen (obwohl die Position sich durch eine Aktion oder durch Verschieben ändern kann).

Der Gegner darf die Kosten für das Abwerfen des Markers nur in seinem Aktiven Zug bezahlen.

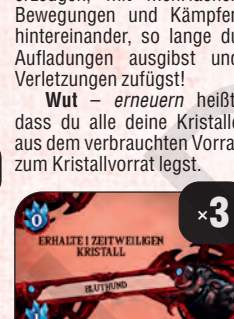
In Multiplayer-Partien bezahlt nur der Besitzer der betroffenen Figur die Kosten zum Abwerfen des Markers.



×3

Teleport – siehe Detailregeln rechts unten.

Schattenzone – wird sie genutzt, setze die Figur und diese Aktionskarte beiseite, neben den Spielplan, bis du dich entscheidest, diesen Trupp erneut zu aktivieren.



×3

Zeitweilige Kristalle – siehe Regel zu Dunkle Kraft rechts unten.



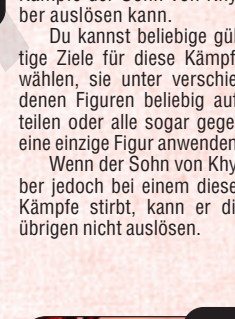
×3

Folgeverletzung – diese Aktion ist nicht auf den Kampf beschränkt und kann mit jeder Aktion genutzt werden, die Verletzungen zufügt. Wenn diese Aktion mehrere Figuren betrifft, erleidet nur 1 davon die zusätzliche Verletzung.

Infektion – dieser Marker kann nie abgeworfen werden. Selbst wenn dieser Trupp ausgelöscht wird und dann auf den Spielplan zurückkehrt, ist er noch betroffen.

Ein Bluthund muss keine Verletzung zufügen, um diesen Effekt auszulösen.

-1 auf alle Attribute: INI, ANG, VER, BEW.



×4

Dunkle Kraft – siehe Detailregeln rechts unten.

Eisstrahl – wähle 1 der 6 Richtungen, die vom Areal des Meisters wegführen und dann checke die Schusslinie in dieser Richtung.

Der Strahl endet an Hindernissen, die normalerweise die Schusslinie unterbrechen.

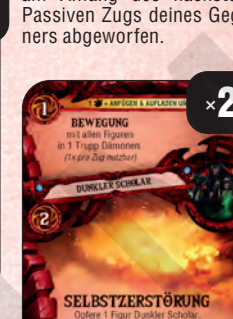
Er betrifft alle Figuren innerhalb der gewählten Schusslinie, sowohl deine als auch feindliche.



×4

Aufladen – lade alle Aufwertungen, die allen deiner Trupps angefügt sind, um 1 auf.

Infernalische Macht – nur hiermit kannst du den Modus der Blutschmiede ändern! Sie bleiben im Stärkemodus bis zum Ende des Spiels.



×2

Selbsterstörung – denke daran, dass für eine Figur, die geopfert wird, der Gegner keine SP bekommt.

alle Figuren – sowohl deine als auch Feindfiguren sind betroffen.



×4

Zeitweilige Kristalle – siehe Regel zu Dunkle Kraft rechts.

Gedankenkontrolle – die Reichweite wird von irgendeinem Dunklen Scholar im Ritualmodus aus gezählt.

Kein Spieler kann irgendeine Aktionskarte während des Kampfs der kontrollierten Figur spielen.

Du wählst, welche Feindfiguren angegriffen werden.

Dein Gegner wählt, welchen Würfel er für alle betroffenen Figuren wählen will.



×4

Initiative – betrifft 1 Figur. Kann in 1 Kampf vor dem Vergleichen der INI-Werte oder vor dem Treffercheck während 1 Aktion benutzt werden.

Glaube – lade eine Aufwertung um 3 auf, die irgendeinem deiner Trupps angefügt ist.



×3

Teleport – siehe Detailregeln rechts unten.

Geisterhafter Griff – nachdem du diese Aktion gespielt hast, wird der Ritualmodus nicht länger benötigt, um den Effekt aufrecht zu erhalten.

-1 auf alle Attribute: INI, ANG, VER, BEW.

Entferne den Marker jederzeit, wenn kein Dunkler Scholar in ∞ mit dem Ziel ist.

Blockiert – siehe Detailregeln rechts unten.



×3

Verschleppung – wähle eine Feindfigur in ∞ mit dem Bluthund. Dann führe deine Bewegungsaktion aus. Die verschleppte Figur muss in der Lage sein, bei jedem überquerten Areal immer in ∞ mit dem Bluthund zu bleiben, damit die Bewegung möglich ist. Die verschleppte Figur kann nicht Verschieben.

Die verschleppte Figur muss am Ende der Bewegung in ∞ mit dem Bluthund sein.

Schließlich wählst du, welche deiner Figuren den Kampf gegen die verschleppte Figur auslösen und wählst deren Angriffsreihenfolge.

Nach jedem komplett abgehandelten Kampfablauf darfst du noch ausstehende Kämpfe verfallen lassen.



×2

Dunkle Kraft – siehe Detailregeln rechts unten.

Infernalischer Ritus – bringe 1 deiner toten Figuren zurück – in Multiplayer-Partien gilt das auch für Figuren deiner Teammitglieder.

Ausdauermarker bleiben während dieser Aktion unverändert.

Du setzt die zurückgebrachte Figur auf unbesetzte Hexfelder des Spielplans. Du kannst nicht Verschieben.



DETAILREGELN

DUNKLE KRAFT

Tausche bedeutet 1 Ausdauermarker zu entfernen, um 2 zeitweilige Kristalle in deinen Kristallvorrat zu legen.

ZEITWEILIGE KRISTALLE sind besondere Marker, die genau wie normale Kristalle funktionieren, außer, dass sie nach der Benutzung auf den neutralen Vorrat statt auf den verbrauchten Vorrat kommen.

Nur der Dämonenspieler kann zeitweilige Kristalle erhalten, auch in Multiplayer-Partien.

FEUERMARKER

Das Ziel erleidet -2 auf alle Attribute (INI, ANG, VER, BEW).

Entferne bis zu 1 FEUERmarker zu Beginn jedes Passiven Zugs des Ziels.

FEUERmarker summieren sich auf.

TELEPORT

Versetze die Figur auf eine neue Position (Reichweite unbegrenzt, durch Hindernisse hindurch). Das zählt nicht als Bewegungsaktion. Du darfst nicht Verschieben.

BLOCKIERT

Diese Figur kann in KEINERLEI Weise bewegt werden (sie kann sich nicht bewegen oder bewegt werden, Verschieben oder teleportiert werden, vom Spielplan entfernt werden, Positionen tauschen oder in irgendeiner Weise neu positioniert werden).

Sie darf noch andere Aktionen ausführen, Kampf auslösen, verteidigen etc. Wenn sie stirbt, wird sie wie üblich vom Spielplan entfernt.

DVERGAR-FRAKTIONSBOGEN

DVERGAR – WIEDER FREI

Dvergar waren einst eine Rasse, die sich nur um sich selbst kümmerte. Sie hausten in ihren Bergfestungen ohne den Drang, Kontakt zu anderen Spezies aufzunehmen, die sie für roh und unterlegen hielten. Ihr einziger Lebenszweck war die Perfektionierung ihrer Kunstfertigkeit.

Alles, was sie herstellten, musste besser als dessen Vorläufer sein, also musste jede vorangegangene Erfindung verkauft, zerstört oder eingeschmolzen werden. Perfektion und Korrektheit wurde zu ihrer Obsession. Selbst die kleinste Verbesserung war es wert, Jahrzehnte in Anspruch zu nehmen, und fremde Händler zahlten gut für die Schöpfungen der Dvergar. Diese langen Jahrtausende der Suche nach Perfektion kamen zu einem sofortigen Ende, als Dämonen in ihre Welt einfielen.

Doch Dvergar-Festungen sind nicht leicht zu erobern, und da sie nun einer direkten Bedrohung ausgesetzt waren, begannen sie, die Kunst des Krieges zu perfektionieren. Ihre natürliche Widerstandsfähigkeit, steinharte Haut, außergewöhnliche Kraft und beeindruckenden Festungen erlaubten es der ganzen Rasse, sich lange genug zu verteidigen, bis sie sich anpassen und weiterentwickeln konnte. Jedesmal, wenn Dämonen erneut ihre Untergrund-Städte überfielen, verteidigten die Dvergar sie erfolgreicher.

Schließlich entschieden die Invasoren, dass weitere Verluste nicht hinnehmbar seien. Sie würden lieber die ganze Welt auslöschen und dann die verbleibenden Ressourcen aus der verbrannten Asche bergen. Und so brannten die Dämonen die Heimatwelt der Dvergar mit einer seltsamen Schwarzflamme nieder, einer Waffe, die nur für diesen Zweck geschaffen war. Ihre Indernden Feuer fraßen sich durch Stahl und Stein gleichermaßen und erreichten bald die tiefsten Höhlen der Dvergar.

Nach vielen Tagen der Feuersbrünste erstarben die Flammen und die Dämonen stiegen in die Höhlen hinab, nur um dort noch viele verbrannte, doch lebende Dvergar vorzufinden, denen es gelungen war, sich mit der Schwarzflamme zu verbinden. Die Dämonen waren derartig beeindruckt von dieser Beharrlichkeit, dass sie sich entschieden, die Dvergar zu versklaven und als ihre Schmiede, Belagerungs-Meister und Stoßtruppen einzusetzen.

Schließlich, nach Äonen des Frondienstes, gelang es einigen Dvergar, ihre Ketten zu sprengen, als sie eine neue Welt betreten. Erneut verbargen sie sich im Gebirge. Von den Dämonen befreit konnten sie sich auch ihres magischen Einflusses entledigen. Bald erstarb die Flamme in ihnen und ein langsamer Tod kam näher. Sie fanden jedoch eine vorläufige Lösung, indem sie ein Gas einatmeten, das die Flammen wieder anfachte, und jetzt sind sie auf der Suche nach einem Weg, ihren Zustand ein für alle Mal zu heilen.

DVERGAR – TAKTISCHE HINWEISE

- Platziere deine Figuren weise – Dvergar haben die niedrigste Bewegungsweite aller Fraktionen, obwohl sie durch Prospektion bei Kristallen Vorteile haben.
- Denke daran, dass Detonation auch deine eigenen Figuren verletzt, also benutze es nur bei Figuren, die vom Rest deiner Armee getrennt sind.
- Dein Banner und die Mechanismus-Karte erlauben den Austausch von Aufwertungen zwischen Trupps, also zögere nicht, sie nur für ihre obere Aktion zu spielen.
- Dvergar-Trupps haben eine niedrige Initiative, also sind sie bei allen Aktionen, die Treffer checken, im Nachteil. Behalte das im Kopf und bilde nicht zu große Ansammlungen deiner Figuren.
- Du kannst die Schrott-Karte auch dann nutzen, wenn du mit einem Ausdauermarker bezahlst – nutze das zu deinem Vorteil!

VORKONSTRUIERTES STARTDECK

- **TRUPPKARTEN:** Rächer, Flammenwächter, Entfacher, Ungebrochener [x 2]
- **AKTIONSKARTEN:** Kettengreifer, Kettenwaffe [x 2], Deflektor [x 2], Detonation [x 2], Exoskelett, Flammenwerfer [x 3], Wildheit [x 2], Schrott, Im Fadenkreuz, Mechanischer Schild [x 2], Mechanismus [x 2], Kernschmelze, Schutz, Sendestation, Raffinierter Treibstoff, Riskante Taktik [x 2]

BANNERKARTE:



Du darfst damit die Start-Ausdauer eines Trupps nicht überschreiten und keinen Trupp von den Toten zurückbringen.

Du darfst keine Ausdauermarker zu einem toten Trupp bewegen.

Du darfst deine Bannerkarte nicht benutzen, um eine Figur vor dem Tod zu bewahren, nachdem die tödliche Verletzung zugefügt wurde (dazu ist es zu spät).

Du darfst 2 Dvergar-Figuren in verbinden, um eine größere Figur zu bilden, vorausgesetzt:

- beide sind auf demselben Areal;
- die gemeinsame Sockelgröße übersteigt 7 Hexfelder nicht.

Lege einen VERBINDENmarker zwischen die beiden Figuren. Ab jetzt:

- sie werden wie 1 Figur behandelt, beim Bewegen oder Verschieben;
- du darfst in jeder Situation einen beliebigen Attributwert einer beliebigen der beiden Truppkarten verwenden;
- zu Beginn der Aktivierung kannst du den Modus von nur 1 Trupp der verbundenen Figuren ändern;
- diese neue Figur darf Aktionen nutzen, die normalerweise nur zu 1 der beiden Trupps zuzuordnen sind;
- wenn diese neue Figur verletzt wird, kannst du die Verletzungen beliebig auf die beiden verbundenen Figuren aufteilen.

Der VERBINDENmarker kann auf keinerlei Weise entfernt werden, außer durch das Töten einer der Figuren. Anderenfalls bleibt er bis zum Ende eines Zugs in Kraft. Nachdem er entfernt wurde, zählen beide Figuren sofort wieder als einzelne Figuren.

TRUPPKARTEN:



ELITETRUPP

Wenn du deinen Elitetrupp als Teil deiner Streitmacht wählst, erhält dein Gegner einige zusätzliche Start-Kristalle für diese Partie.

Im Fall der Gyrobots erhält der Gegner +2 Kristalle für seinen Start-Kristallvorrat.

Bei Multiplayer- und Team-Partien erhält jeder Gegner diese Bonus-Kristalle.



Dvergar-Schrein: SCHROTTPLATZ

Falls sich im Passiven Zug des Dvergar mindestens 1 Dvergar-Figur in mit dem Schrottplatz befindet, kann der Trupp dieser Figur:

- seine Aufwertungen um zusätzliche 2 aufladen
- UND
- 1 Ausdauermarker vom SCHROTTPLATZ auf seine Truppkarte legen. Ein Trupp darf seinen Start-Ausdauerwert nie überschreiten!

FRAKTIONSMARKER



1 x Fraktionsmarker



5 x Feuer



3 x Fadenkreuz



10 x Siegpunkt



1 x Energiezufuhr



1 x Verbinden



Exoskelett – dieser Trupp kann nur während seiner Bewegungsaktion seine doppelte Bewegungsweite ziehen.



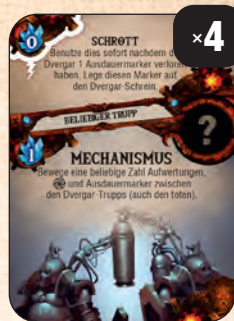
Schrott – siehe Detailregeln rechts unten.



Sendestation – dieser Effekt summiert sich auf. Wenn du z. B. 3 Sendestationen hast, ist deine Handkartenzahl 6 und du ziehst bis zu 6 Karten pro Zug nach.



Prospektion – siehe Detailregeln rechts unten.
Detonation – sie betrifft alle Figuren (feindliche und deine).



Schrott – siehe Detailregeln rechts unten.



Kristalle erneuern – 1 Karte abzuwerfen ist zwingend.
Wildheit – du wählst die Reihenfolge, in der diese Kämpfe abgehandelt werden. Nach jedem Kampf darfst du wählen, die restlichen Kämpfe nicht abzuhandeln.



Absauger – die Verletzung kann auf beliebige Weise zugefügt werden.

Du kannst eine beliebige Aufwertung wählen, nicht nur eine des Trupps, der die Verletzung verursacht.
Kettengreifer – der Weg, den die erfasste Figur nehmen muss, wird wie bei einer normalen Bewegungsaktion abgehandelt. Die Feindfigur kann nicht Verschieben.



Mechanischer Schild – wenn du diese Aktion benutzt, führst du keinen VER-Wurf aus.

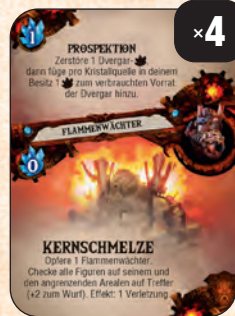


Raffinierter Treibstoff – du kannst mehr als 1 Aufladung gleichzeitig ausgeben, der Effekt summiert sich auf. Z. B. geben dir 3 Aufladungen +6 beim Trefferwurf und 3 zusätzliche FEUERmarker.



Schrott – siehe Detailregeln rechts unten.
Flammenwerfer – er betrifft alle Figuren (feindliche und deine).

FEUERmarker – siehe Detailregeln rechts unten.



Prospektion – siehe Detailregeln rechts unten.
Kernschmelze – du darfst keine Figur opfern, die bereits auf irgend eine andere Weise getötet wurde (es ist zu spät dafür).
Du kannst diese Aktion nicht nach den feindlichen Würfeln für Angriff oder Treffer ausführen (checke zunächst das Ergebnis dieses Angriffs/Treffers – deine Figur kannst du nur opfern, wenn sie danach noch lebt).



Energiezufuhr – nur aktiv, wenn dieser Trupp während der Ernte eine Kristallquelle in Besitz hat. Statt einen Kristall aus der Kristallquelle zu nehmen, kannst du bis zu 2 Ausdauermarker dieses Trupps wiederherstellen (du darfst seine Start-Ausdauer aber nicht überschreiten).
Um dich an diese Aktion bei der Ernte zu erinnern, lege einen ENERGIEZUFUHRhilfsmarker in deinen verbrauchten Vorrat.



Schrott – siehe Detailregeln rechts unten.

Kettenwaffe – dies ist Hinterhältig in einzigartiger Fernkampf-Form, was gegen eine Feindfigur innerhalb von Reichweite 2 deines Entfachers ausgeführt werden kann.



Furchtlos – nach dem Ausführen des Gegenangriffs musst du dieser Figur eine Verletzung zufügen.
Diese Aktion kann nicht gespielt werden, nachdem du einen VER-Wurf gegen einen Gegenangriff oder Hinterhältig verloren hast.

Riskante Taktik – bis zum Ende des Zugs können Figuren dieses Trupps keine VER-Würfe ausführen und Feinde führen keine ANG-Würfe beim Angriff aus. Jede Verletzung wird den Figuren dieses Trupps automatisch zugefügt.
Am Ende des Zugs verlierst du 2 SP, wenn der Feind keine Ausdauermarker oder Figuren verloren hat (auch durch eigene Opfer).

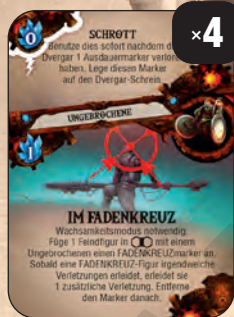


Schutz – diese Aktion summiert sich nicht auf. Zwei unterschiedliche Trupps Ungebrochene mit Schutz geben dir trotzdem nur +2 VER.



Absauger – die Verletzung kann auf beliebige Weise zugefügt werden.
Du kannst eine beliebige Aufwertung wählen, nicht nur eine des Trupps, der die Verletzung verursacht.

Deflektor – beachte, dass du wählen kannst, deinen DEF-Wurf NICHT auszuführen und die Verletzung automatisch zu erleiden (kein ANG-Wurf nötig), um Deflektor einzusetzen.
Auch nutzbar, wenn der Ungebrochene nicht in Kontakt mit irgendeiner Feindfigur ist. In diesem Fall wird die Verletzung immer noch ignoriert, wird aber vom Deflektor auf keinen anderen übertragen.
Diese Aktion zu spielen zählt nicht als erfolgreicher Verteidigungswurf.



Schrott – siehe Detailregeln rechts unten.

Im Fadenkreuz – nachdem du diese Aktion genutzt hast, bleibt der Marker auf der Figur, selbst wenn der Ungebrochene den Kontakt verliert.

Dieser Marker fügt nur 1 zusätzliche Verletzung hinzu und wird dann entfernt – egal, wie viele Verletzungen gleichzeitig zugefügt wurden.

Der FADENKREUZmarker summiert sich auf (2 Marker = 2 zusätzliche Verletzungen).



Rakete – es betrifft alle Figuren (feindliche und deine).

Schusslinie ist NICHT notwendig – das Ziel-Areal muss nur in Reichweite 3 einer Gyrobot-Figur sein.

Du kannst wählen, alle 3 Verletzungen nur 1 Figur zuzufügen oder sie auf andere Weise verteilen.



Füge Kristalle hinzu – alle hinzugefügten Kristalle kommen in deinen Kristallvorrat.



Rüstung – wenn du diese Aktion nutzt, machst du keinen VER-Wurf.

Wenn du dies auf Entfacher ausspielt, während Riskante Taktik wirkt, zählt der VER-Wurf trotzdem als erfolgreich.

Zuschlagen – du musst dich 3 Areale in gerader Linie bewegen, bevor du den Kampf auslöst. Das bedeutet, dass du den Bonus nicht erhältst, wenn du dich (z. B.) 3 Areale in gerader Linie bewegst, aber dann ein Areal zur Seite.

DETAILREGELN

SCHROTT

Diese Aktion erlaubt dir, verlorene Ausdauermarker auf deinem Schrein zu stapeln, um sie in deinem Passiven Zug wiederherzustellen – siehe die SCHROTTPLATZregel.

WICHTIG: Wenn eine Figur ohne Ausdauermarker getötet wird, gilt das NICHT als Markerverlust!

PROSPEKTION

Zerstöre Dvergar-Kristall – nimm 1 Kristall aus deinem Kristallvorrat oder verbrauchten Vorrat und lege ihn zurück auf den neutralen Vorrat.

FEUERMARKER

Das Ziel erleidet -2 auf alle Attribute (INI, ANG, VER, BEW). Entferne bis zu 1 FEUERmarker zu Beginn jedes Passiven Zugs des Ziels. FEUERmarker summieren sich auf.

GESICHTSLOSE-FRAKTIONSBOGEN

GESICHTSLOSE – REINE EVOLUTION

Der erste Gesichtslöse war eine durch Zufall entstandene Schöpfung. Seine Existenz begann, als einer der Kristalle die Lebensessenz eines sterbenden Mannes einfiel und später in eine Maschine eingesetzt wurde. Er begann, lebendes Gewebe um die Maschinenteile herum aufzubauen – und erlangte schließlich Bewusstsein. Was aus diesem ersten Hybriden geworden ist, weiß man nicht. Fakt ist, dass die Gesichtslösen bald zahlenmäßig anwuchsen und lernten, Leichen und zerschmetterte Mechanismen zu assimilieren: beides war in dieser Welt reichlich vorhanden. In der Folge wurden sie zu einer ernsthaften Bedrohung.

Man sagt, die Augen seien der Spiegel der Seele. Gesichtslöse haben weder das eine noch das andere, allerdings erkennen sie ihre Umgebung ganz genau durch alles Lebende, das sie spüren, selbst durch winzige Bakterien.

Obwohl sie in Größe und Erscheinungsbild voneinander abweichen, sind alle Gesichtslösen lebende Kreaturen, die mit mechanischen Teilen verschmolzen sind, die sich anpassen und weiter entwickeln können, die sich verändern, indem sie zusätzliche Organe, Anhängsel und Funktionen einsetzen. Jeder Gesichtslöse wird von einem Kristall gespeist, der die Lebensessenz einer Kreatur in sich trägt – meistens eine menschliche, manchmal aber auch anderen Ursprungs. Dieser primäre Energiekristall ist normalerweise tief im Brustkorb verborgen, obwohl viele zusätzliche Kristalle benutzt werden können, um die unterschiedlichen, mechanischen Abschnitte der Gesichtslöse-Leiber zu betreiben.

Gesichtslöse existieren nur, um zu fressen und ihre Kraft zu vergrößern. Ihr Hunger ist unermesslich und unstillbar. Sie müssen die Lebensessenz lebender Organismen in sich aufnehmen, um sich zu erhalten. Jeder Gesichtslöse kann die Lebensessenz eines sterbenden oder kürzlich gestorbenen Körpers aufnehmen und als Kraftquelle oder zur Verbesserung nutzen – die aufgenommene Essenz überträgt einige Fähigkeiten und das Wissen des Opfers. Erinnerungen speichern die Gesichtslösen jedoch nicht; sie sind kalt und emotionslos. Einige der mächtigsten Gesichtslösen können sogar die Essenz ihrer weniger entwickelten Brüder aufnehmen.

Alle Mitglieder dieser Fraktion scheinen auf einer unbewussten Ebene miteinander zu kommunizieren und sie können ihren Geist über große Entfernungen miteinander verknüpfen. Allerdings haben sie noch nie versucht, Kontakt zu anderen außer den ihren aufzunehmen.

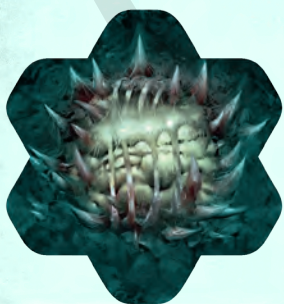
Gesichtslöse zu töten ist möglich, wenn auch nicht leicht. Ihre Konstruktion kann durch Enthauptung besiegt werden, durch Entfernen der Gliedmaßen oder durch Herausreißen ihres Hauptkristalls. Entnommene Kristalle können entweder zerstört oder weit entfernt von mechanischen Teilen und Mechanismen aufbewahrt werden, um zu verhindern, dass ein neuer Körper entsteht. Zum Glück scheinen sie nicht mit anderen Materialien wie Holz, Stoff oder Stein zu interagieren. Sie können durch Entkräftung sterben, doch wenn sie dem Tod nahe sind, verzehren sie sich gegenseitig oder kleinere Kreaturen oder sogar Pflanzen. Ausgehungerte Herden können das gesamte Leben großer Landstriche auslöschen.

GESICHTSLOSE – TAKTISCHE HINWEISE

- Insgesamt sind die Gesichtslösen im Vergleich zu anderen Fraktionen ziemlich schwach. Du musst sie sich entwickeln lassen, um deine Gegner zu besiegen! In deinen ersten Zügen solltest du auf Kampf verzichten und dich stattdessen auf ein erfolgreiches Mittel- und Endspiel vorbereiten.
- Behandle deine Trupps als entbehrlich. Berserker sind ein ausgezeichnete Treibstoff für deine stärkeren Einheiten. Opfere sie, um Aufwertungen zu bekommen, oder um Unaufhaltsam auf deinen Erschütterer spielen zu können.
- Selbst im Tod können deine Figuren noch nützlich sein – verwandle mit deiner Bannerkarte die Toten in Kristalle! Gehe aber clever damit um. Entferne erst die Figuren eines Trupps, dann eines anderen. Auf diese Weise wird ein Trupp, den du zurückbringst, stärker sein.
- Dir steht eine Menge an Heilung zur Verfügung. Wenn dir Kristalle fehlen, benutze deine Ausdauermarker, um für Fähigkeiten zu bezahlen, statt für Siegpunkte!
- Versuche, deinen Gegner unter Druck zu setzen. Sorge dafür, dass er auf deine Züge reagieren muss, anstatt sich deiner Strategie anzupassen.

VORKONSTRUIERTES STARTDECK

- **TRUPPKARTEN:** Erschütterer, Ernter, Klingenbrüter, Berserker [x 2]
- **AKTIONSKARTEN:** Zurück zur Quelle [x 3], Entwickelter Berserker [x 2], Entwickelter Klingenbrüter, Klingenspucker [x 2], Ausbrüten, Beutewahl, Gier nach Leben, Entwickelter Ernter, Hölle, Aufspießen, Taumeln [x 2], Osmose [x 2], Aufgestiegener Erschütterer, Verteidigender Erschütterer, Schwarm [x 3], Unaufhaltsam [x 2]



Gesichtslöse-Schrein: BRUTSTÄTTE

In jedem Passiven Zug des Gesichtslösen erneuerst du 1 Ausdauermarker bei jedem Trupp Gesichtslöse, der mindestens 1 Figur in mit dem Gesichtslöse-Schrein hat.

BANNERKARTE:



1 tote Gesichtslöse-Figur aus dem Spiel nehmen – diese Figur ist aus dem gesamten Spiel (d.h., sie kommt zurück in die Schachtel). Die Figur kann in diesem Spiel auf keinerlei Weise auf den Spielplan zurückkehren.

Zurückbringen - du stellst alle Figuren dieses Trupps auf den Spielplan zurück (nur diejenigen, die tot sind, also NICHT Figuren, die mithilfe der Bannerkarte aus dem Spiel entfernt wurden oder Figuren, die überhaupt nicht bisher am Spiel teilgenommen haben).

Diese Fähigkeit ist mächtig, denn sie sorgt dafür, dass Gesichtslöse nie lange tot bleiben. Merke dir einfach, dass jede ihrer Entwicklungskarten quasi eine Wiedererweckungsaktion ist.

Wenn du Figuren zurückbringst, stellst du keine Ausdauermarker wieder her, also Sorge für den Schutz deiner frisch reaktivierten Truppen! Dein Gegner kann immer noch Siegpunkte für das erneute Töten der Figuren bekommen!

FRAKTIONSMARKER

- 1 x Fraktionmarker
- 10 x Siegpunkt
- 1 x Quelle +1 auf INI
- 1 x Quelle +1 auf ANG
- 1 x Quelle +1 auf VER
- 3 x Taumeln
- 3 x Unaufhaltsam

TRUPPKARTEN:

WICHTIG! Du musst immer für das Ändern des Modus' der Gesichtslöse-Trupps bezahlen!

Nach dem Ändern des Modus werden die Gesichtslöse-Truppkarten im laufenden Spiel niemals in den Basismodus zurückkehren. Die Kosten jeder Modusänderung sind auf der Truppkarte abgedruckt, auf dem Symbol der Modusänderung.



ELITETRUPP

Wenn du deinenELITETRUPP als Teil deiner Streitmacht wählst, erhält dein Gegner einige zusätzliche Start-Kristalle für diese Partie.

Im Fall der Fleischfetter erhält der Gegner +2 Kristalle für seinen Start-Kristallvorrat.

Bei Multiplayer- und Team-Partien erhält jeder Gegner diese Bonus-Kristalle.



Hölle – du darfst auch wählen, nur mit einigen Figuren der gewählten Trupps zu kämpfen.

Du darfst auch weniger als 3 Trupps wählen.

Du darfst denselben Trupp nicht doppelt (oder dreifach!) wählen.



Figur opfern – siehe Detailregeln rechts unten.

Schwarm – du darfst wählen, nur einige Figuren der gewählten Trupps zu bewegen.

Du darfst auch weniger als 3 Trupps zur Bewegung wählen.

Du darfst denselben Trupp nicht doppelt (oder dreifach!) wählen.

Handle 3 aufeinanderfolgende Bewegungsaktionen ab. Nur die Bewegungen von Figuren desselben Trupps gelten als gleichzeitig!



Gier nach Leben – wenn der Erschütterer 1 Verletzung erleidet und gleichzeitig 1 seiner Ausdauermarker mit dieser Karte wiederherstellt, stirbt er nicht (auch wenn er keine Ausdauermarker mehr übrig hatte, als er die Verletzung erlitt).

Gier nach Leben – wenn der Erschütterer 1 Verletzung erleidet und gleichzeitig 1 seiner Ausdauermarker mit dieser Karte wiederherstellt, stirbt er nicht (auch wenn er keine Ausdauermarker mehr übrig hatte, als er die Verletzung erlitt).

Aufspießen – du darfst dies auch einsetzen, wenn du davor stehst, einen Gegenangriff auszuführen, bevor du die Angriffskraft auswürfelst.



Gier nach Leben – wenn der Erschütterer 1 Verletzung erleidet und gleichzeitig 1 seiner Ausdauermarker mit dieser Karte wiederherstellt, stirbt er nicht (auch wenn er keine Ausdauermarker mehr übrig hatte, als er die Verletzung erlitt).

Aufspießen – du darfst dies auch einsetzen, wenn du davor stehst, einen Gegenangriff auszuführen, bevor du die Angriffskraft auswürfelst.



Gier nach Leben – wenn der Erschütterer 1 Verletzung erleidet und gleichzeitig 1 seiner Ausdauermarker mit dieser Karte wiederherstellt, stirbt er nicht (auch wenn er keine Ausdauermarker mehr übrig hatte, als er die Verletzung erlitt).

Ausbrüten – bringe 1 Berserker-Figur zurück, ohne die Anzahl der Ausdauermarker auf ihrer Truppkarte zu verändern.

1 x pro Bezahlung nutzbar bedeutet, dass du diese Aktion so oft in deinem Zug nutzen darfst, wie du willst, so lange du die Kosten begleichen kannst.



Absorbieren – du kannst die Bannerkarte benutzen, während du Absorbieren spielst, um tote Figuren des sich entwickelnden Trupps zurückzubringen.

Absorbieren – du kannst die Bannerkarte benutzen, während du Absorbieren spielst, um tote Figuren des sich entwickelnden Trupps zurückzubringen.

Absorbieren – du kannst die Bannerkarte benutzen, während du Absorbieren spielst, um tote Figuren des sich entwickelnden Trupps zurückzubringen.



Figur opfern – siehe Detailregeln rechts unten.

Unaufhaltsam – du kannst diese Marker nutzen, um jedem Attribut +3 zu verleihen (ANG, VER, INI oder BEW). Du kannst sie nicht nutzen, um den Ausdauerwert deines Erschütterers zu erhöhen.

Du kannst einen Marker nutzen, um deine ANG oder VER zu erhöhen, nachdem du für den Kampf gewürfelt hast. Du kannst einen Marker benutzen, um INI direkt vor dem Check des Werts bei einer Feindfigur zu erhöhen (oder beim Würfeln für Schießen). Du kannst einen Marker benutzen, um BEW während 1 Bewegungsaktion zu erhöhen.

Alle 3 Marker gleichzeitig auszugeben kann das gewählte Attribut um bis zu +9 erhöhen!

Behandle die Reichweite des QUELLENmarkers als unbegrenzt (seine Effekte gelten für jede Gesichtlose-Figur auf dem Spielplan).

QUELLENmarker sind kumulativ - jede Gesichtlose-Figur (außer Berserkern mit QUELLENmarkern) erhält alle Boni, die von allen Berserkern mit QUELLENmarkern verliehen werden.

Wenn ein Berserker mit aktivem QUELLENmarker getötet wird, kommt der Marker in den Vorrat zurück und kann beim erneuten Spielen von Zurück zur Quelle erneut genutzt werden.

Ein QUELLENmarker kann nur von einem Berserker entfernt werden, indem die Figur getötet wird.



Zurück zur Quelle – du darfst niemals für Attribute würfeln, deren Wert „-“ beträgt, oder diese in irgendeiner Weise nutzen.

Ein Trupp mit einem ANG-Wert von „-“ kann weder den Angriff noch Gegenangriff ausführen.

ANG bei „-“ bedeutet, dass der Trupp nicht angreifen oder einen Gegenangriff starten darf.

Behandle die Reichweite des QUELLENmarkers als unbegrenzt (seine Effekte gelten für jede Gesichtlose-Figur auf dem Spielplan).

QUELLENmarker sind kumulativ - jede Gesichtlose-Figur (außer Berserkern mit QUELLENmarkern) erhält alle Boni, die von allen Berserkern mit QUELLENmarkern verliehen werden.

Wenn ein Berserker mit aktivem QUELLENmarker getötet wird, kommt der Marker in den Vorrat zurück und kann beim erneuten Spielen von Zurück zur Quelle erneut genutzt werden.

Ein QUELLENmarker kann nur von einem Berserker entfernt werden, indem die Figur getötet wird.



Ressource – der erhaltene Kristall kommt in deinen Kristallvorrat.



Osmose – du kannst deinen Entler auf diese Weise töten, allerdings gibt das deinem Gegner Siegpunkte, als ob er ihn getötet hätte.

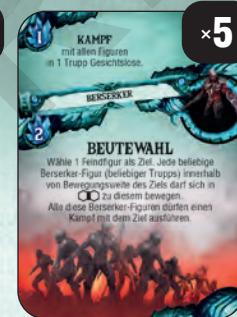


Klingenbrüter – wenn du dein Ziel trifft, kannst du Klingenspucker-Ausdauermarker ausgeben, um die Anzahl der Verletzungen zu erhöhen, die du der Zielfigur zufügst.



Taumeln – Eine Verletzung wird zu Beginn jedes Aktiven Zugs des Gesichtlosen verursacht, so lange der Klingenspucker in 1 Trupp Gesichtlose mit dem Ziel ist.

Blockiert – siehe Detailregeln rechts unten.



Beutewahl – du musst nicht jeden Berserker innerhalb Reichweite bewegen.

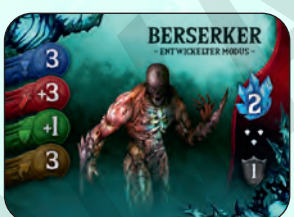


Macht – du darfst nicht jeden Berserker innerhalb Reichweite bewegen.

ENTWICKLUNGSKARTEN

Entwicklungskarten sind eine besondere Art Aktionskarten. Obwohl sie sich im Aktionsdeck befinden, zeigen sie nicht die üblichen 2 Aktionen der normalen Aktionskarten und funktionieren anders.

In seinem Aktiven Zug kann der Spieler Entwicklungskarten aus seiner Hand spielen, wenn er die benötigten Kosten zahlt. Die Entwicklungskarte wird auf die zugehörige Truppkarte gelegt. Sie zählt nun als Truppkarte und ändert die Attribute des entwickelten Trupps. Diese Karte bleibt bis zum Ende des Spiels auf dem Platz der Truppkarte, es sei denn, sie wird durch eine neue Entwicklungskarte bedeckt (zu manchen Trupps, wie dem Erschütterer, gibt es bis zu 3 unterschiedliche Entwicklungskarten).



×2

DETAILREGELN

GESICHTSLOSE-AUFWERTUNGEN

Die Aufwertungen der Gesichtlosen unterscheiden sich von denen anderer Fraktionen.

Die Kosten werden in Kristallen statt Aufladungen bezahlt. Tatsächlich nutzen Gesichtlose Aufladungen niemals.

Füge Gesichtlosen in 1 Schaden zu = anfügen – optiere 1 Figur oder 1 Ausdauermarker eines beliebigen Trupps in 1 Trupp Gesichtlose mit dem Ziel der Aufwertung. Dazu zählt auch der Ziel-Trupp selbst.

FIGUR OPFERN

Wenn du eine Figur opferst, ist sie getötet und dein Gegner erhält keine SP für ihren Tod. Du kannst nur deine eigenen Figuren opfern.

Wenn du eine Figur opferst, sind Ausdauermarker davon nicht betroffen. Beachte, dass Opfern einer Figur und Opfern einer Verletzung/eines Ausdauermarkers unterschiedliche Dinge sind.

BLOCKIERT

Diese Figur kann in KEINERLEI Weise bewegt werden (sie kann sich nicht bewegen oder bewegt werden. Verschieben oder teleportiert werden, vom Spielplan entfernt werden, Positionen tauschen oder in irgendeiner Weise neu positioniert werden).

Sie darf noch andere Aktionen ausführen, Kampf auslösen, verteidigen etc. Wenn sie stirbt, wird sie wie üblich vom Spielplan entfernt.

WIEDERGEBORENE-FRAKTIONSBOGEN

WIEDERGEBORENE – REINIGEN DIE WELT

Die Wiedergeborenen sind eine der letzten Fraktionen, die in den Konflikt eingetreten sind. Zunächst verhielten sie sich indifferent, was die laufenden Kriege angeht, kümmerten sich nur um ihre eigenen Gebiete und töteten ausschließlich ungebetene Gäste. Als der Krieg anhielt, verloren sie ihr Heimatland Stück für Stück. Erstmals verließen sie ihr Waldgebiet, als Gesichtslose das Leben ganzer Landstriche in sich aufnahmen und damit große Wälder in Wüsten verwandelten. Dieses Ereignis setzte alles in Bewegung und so wendete sich die Natur selbst gegen die ganze Welt.

Für Menschen bedeutet Natur so viel wie Ruhe, Stille und Frieden. Das ist eine Lüge. Die Wiedergeborenen sind so weit von Friedfertigkeit entfernt, wie es nur möglich ist. Es geht ihnen auch nicht um Macht, Stolz, Ruhm oder solche Dinge. Sie sind der personalisierte Zorn der Natur.

Viele Wiedergeborene tarnen sich als zarte weibliche Wesen, um Vorteile gegenüber ihren Feinden zu erhalten, die sie deswegen immer wieder unterschätzen. Die Baummaidens nutzen ihre Tarnung auch, um Menschen zu jagen. Nachdem sie sie gefangen haben, durchbohren sie ihre Herzen mit fluchbeladenen Klingen, was die Opfer in wilde Kriegsbestien verwandelt – die vorderste Linie ihrer Armee.

Was die Sache verschlimmert, ist, dass die Wiedergeborenen Kristalle nutzen, um eine schnell wachsende Art Pflanzen zu züchten, die sorgsam kultiviert werden und mit tödlichem Gift und Dornen ausgestattet sind. Die Wurzeln dieser Pflanzen können sich weit entfernt von den Ländern der Wiedergeborenen ausbreiten, und umgehen feindliche Linien und Festungen unter der Erde. Dann, wenn die Zeit gekommen ist, brechen sie durch die Oberfläche und erzeugen Gebüsche und Dickichte, die als Brückenköpfe für größere Invasionen der Wiedergeborenen dienen.

Eine der Hauptwaffen der Wiedergeborenen ist ihr Giftgas (gegen das sie immun sind). Es einzatmen führt zu Tod oder sogar zu Mutationen, was die Opfer zu einer der Kreaturen der Wiedergeborenen macht. Sie nutzen diese Massenvernichtungswaffen, um größere Gebiete zu kontrollieren und strategische Ziele vor Eindringlingen zu schützen.

Sie glauben, dass eine vollständige Reinigung der einzige Weg ist, die Welt wieder ins Gleichgewicht zu bringen.

WIEDERGEBORENE – TAKTISCHE HINWEISE

- Wenn du dein Deck baust, versuche ein paar Karten dazu zu legen, die dich mehr Dickichte auf dem Spielplan platzieren lassen. Dein Banner, so nützlich es ist, wird nicht reichen.
- Platziere deine Dickichte und Figuren sorgsam. Versuche, deine Feinde in die Falle zu locken und Sorge dafür, dass ihnen für die Bewegung kaum gute Möglichkeiten bleiben – idealerweise zwingst du sie dazu, deine Dornenherzwälder zu Verschieben oder in mit einem zu stehen. Viele deiner Verbesserungen funktionieren nur, wenn du in mit Dickichten bist!
- Paralyse ist dein Freund. Sie hält den Feind in mit deinem Hauptverursacher für Schaden – den Dornenherzwäldern.
- Obwohl ihr BEW-Attribut schwach ist und es keine Bewegungsaktion auf den Karten gibt, können die Wiedergeborenen zwischen Dickichten teleportieren. Manchmal ist es sinnvoller, für die Baumkronenweg-Aktion oder eine Fähigkeiten-Verbesserung ein einzelnes Dickicht in einen entlegenen Teil des Spielplans zu setzen, als sie alle rund um den Schrein wachsen zu lassen.
- Denke daran, dass deine Ernte-Phase dir nicht nur zusätzliche Kristalle und Aufladungen einbringt, sondern dir auch hilft, die Figuren deines Gegners zu verletzen.
- Einige Wiedergeborene-Trupps profitieren stark von allgemeinen Aufwertungen, die jedem Trupp angefügt werden können, was dir unerwartete Aktionskombos beschert!

VORKONSTRUIERTES STARTDECK

- **TRUPPKARTEN:** Orakel des Zorns, Pestbrand-Reittier, Kriegsbestie, Wurm, Baummaid
- **AKTIONSKARTEN:** Anlocken [$\times 2$], Beseelte Wälder, Rammbock [$\times 2$], Blitzüberfall, Blutdurst, Eingraben, Ruf der Wildnis, Kriechpflanzen [$\times 2$], Heranziehen, Machtverstärkung [$\times 2$], Überwuchert [$\times 2$], Saat [$\times 2$], Gestaltwechsel, Aussäen [$\times 2$], Untergrund-Angriffe [$\times 2$], Schwächung, Wilder Ansturm



Wiedergeborene-Schrein: DORNENHERZ- WALD

Am Ende jedes Passiven Zugs der Wiedergeborenen erleidet jede Feindfigur in mit dem Dornenherzwald 1 Verletzung.

BANNERKARTE:



Dickichte müssen auf leeren Hexfeldern platziert werden, Verschieben ist nicht erlaubt.

FRAKTIONSMARKER



1 x Fraktionsmarker



10 x Siegpunkt



3 x Verwurzelt



2 x Ruf



2 x Paralyse



2 x Attacke



2 x Betäubt



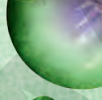
1 x Ranken



3 x Schwächung



3 x Überwuchert



12 x Dickicht

TRUPPKARTEN:



Für Attribute mit dem Wert „-“ darfst du niemals würfeln oder sie in irgendeiner Form nutzen.

Ein Trupp mit einem ANG-Wert von „-“ kann weder Angriff noch Gegenangriff ausführen.

Ein Trupp mit VER-Wert „-“ verliert automatisch jeden Verteidigungswurf.

Ein Trupp mit BEW-Wert „-“ kann sich nicht bewegen (obwohl die Position sich durch eine Aktion oder durch Verschieben ändern kann).

ELITETRUPP

Wenn du deinen Elitetrupp als Teil deiner Streitmacht wählst, erhält dein Gegner einige zusätzliche Start-Kristalle für diese Partie.

Im Fall der Urwächterinnen erhält der Gegner +1 Kristall für seinen Start-Kristallvorrat.

Bei Multiplayer- und Team-Partien erhält jeder Gegner diese Bonus-Kristalle.

WISSENSWERTES ZU DICKICHTEN

Dickichte sind ein fraktionsspezifischer Wiedergeborene-Marker. Wenn sie in mit einem Dornenherzwald sind, zählen sie wie ein weiterer Dornenherzwald (mit denselben Regeln). Für diese Dickichte gelten dann die Dornenherzwald- sowie die Dickichtregeln.

Damit kannst du ganze Ketten aus Dornenherzwäldern bauen, die sich über den Spielplan erstrecken und viele Feinde schädigen.

Immer, wenn ein Feind eine beliebige Zahl der (Sockelgröße 2) Dornenherzwald-Marker gleichzeitig verschiebt, erhält er 1 Verletzung.



Veretzen – siehe Detailregeln rechts unten.

Kriechpflanzen – du darfst auch weniger als 3 Dickichte bewegen, wenn du willst.



Grünès Flirren – dieser Bonus erhöht sich bei mehreren Dickichten in $\odot\odot$ nicht.

Blutdurst – es bedeutet, dass eine Kriegsbestie nur dann ihrem Feind 1 Verletzung zufügen darf, wenn sie eine Verletzung erlitten und 2 \odot bezahlt hat.



Ausweichen – siehe Detailregeln rechts unten.

Beseelte Wälder – dieser Austausch geschieht unabhängig von Reichweite.

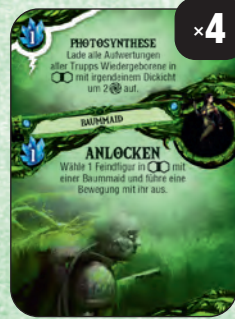
Die Baummaid wird auf 1 der 2 Hexfelder gesetzt, die zuvor vom Dickicht besetzt waren, und das Dickicht wird auf das Hexfeld der Baummaid gesetzt, sowie auf 1 beliebiges angrenzendes Hexfeld innerhalb desselben Areals.



Sprössling – darf nur auf leeren Hexfeldern platziert werden (kein Verschieben erlaubt).

Saat – die neue Figur muss auf Hexfeldern stehen, die zuvor vom enternteten Dornenherzwald besetzt waren. Wenn der Sockel der neuen Figur größer ist, muss er zusätzliche, angrenzende leere Areale innerhalb desselben Areals besetzen. Wenn die neue Figur nicht regelgerecht platziert werden kann, darf Saat nicht gespielt werden.

Die ins Spiel zurückkehrende Figur erhält keine zusätzlichen Ausdauermarker auf ihrer Truppkarte.



Photosynthese – siehe Detailregeln rechts unten.

Anlocken – du darfst auf die Zielfigur keine Aktionen ausspielen, während du sie bewegst. Sie kann dabei für sie nachteilige Fallen und Effekte auslösen und darf Verschieben (du wählst aus, wohin).



Sprössling – darf nur auf leeren Hexfeldern platziert werden (kein Verschieben erlaubt).

Lykanthropie – setze eine Kriegsbestie auf ein Hexfeld (oder Hexfelder), die zuvor vom Feind besetzt waren. Wenn der Sockel des Feinds kleiner war, muss die Kriegsbestie zusätzliche, angrenzende leere Hexfelder innerhalb desselben Areals besetzen. Wenn die Kriegsbestie nicht regelgerecht platziert werden kann, darf Lykanthropie nicht gespielt werden.

Figur opfern – siehe Detailregeln rechts.



Sprössling – darf nur auf leeren Hexfeldern platziert werden (kein Verschieben erlaubt).

Schwächung – 1x pro Bezahlung bedeutet, dass du dies mehrmals pro Zug nutzen darfst.

Die **Schwächungsmarker** bleiben auf dieser Karte bis zum Ende des Spiels und summieren sich auf – mit 3 **Schwächungsmarkern** erhalten alle Feinde in $\odot\odot$ mit dem Orakel -3 auf alle Attribute (INI, ANG, VER, BEW).



Kräuter – diese Aktion stellt nur 1 Ausdauermarker einer einzigen Figur wieder her.

Machtverstärkung – jeder zusätzlich ausgegebene \odot erhöht den Bonus um 1, gilt aber nur für 1 Attribut und nur 1 Kampf.



Kräuter – diese Aktion stellt nur 1 Ausdauermarker einer einzigen Figur wieder her.

Verwurzelt – entferne den Marker, sobald die Figur nicht mehr in $\odot\odot$ mit der Urwächterin ist.

Der Marker kann beliebigen Figuren angefügt werden, feindlichen und **deinen**.

Blockiert – siehe Detailregeln rechts.



Sprössling – darf nur auf leeren Hexfeldern platziert werden (kein Verschieben erlaubt).

Ruf der Wildnis – die Aktionskosten gelten nur für das Platziere des RUFmarkers. Die gerufene Figur zu aktivieren ist kostenlos und hat keine Reichweitenbeschränkung.

Du kannst diesen Marker zu Beginn jedes deiner aktiven Züge abwerfen, um die gerufene Figur zu aktivieren. Du darfst dann diese Figur bewegen und einen Kampf gegen beliebige Figuren ausführen (auch der Fraktion dieser Figur).

Kein Spieler darf irgendeine Aktionskarte während des Kampfs der gerufenen Figur ausspielen. Dein Gegner wählt, welchen Würfel er für alle betroffenen Figuren nehmen will.



Kräuter – diese Aktion stellt nur 1 Ausdauermarker einer einzigen Figur wieder her.

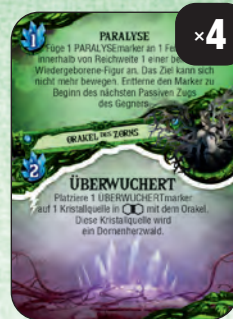
Aussäen – platziere 1 Dickicht pro Kristall, den du ausgibst.

Dickichte können innerhalb der Reichweite jeder Baummaid platziert werden, aber nur auf leere Hexfelder.



Photosynthese – siehe Detailregeln rechts.

Heranziehen – checke jedes Areal, durch das sich die Feindfigur bewegen wird, als ob es sich um eine normale Bewegung handelt.



Paralyse – siehe Detailregeln rechts unten.

Überwuchert – die verwandelte Kristallquelle ist keine Kristallquelle mehr, sondern wird ein weiterer Schrein der Wiedergeborenen; also kann dort nicht mehr geerntet werden!



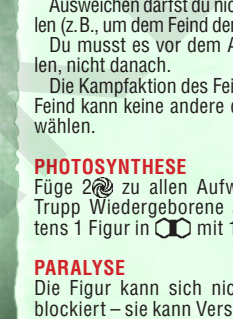
Verteidigung – du darfst diese Aktion sofort nach deinem Würfelwurf spielen und dessen Ergebnis verbessern.

Eingraben – führe einen Kampf mit 1 Wyrm aus und ändere ihn auf den Eingrabenmodus, sobald der Kampf abgeschlossen ist.



Veretzen – siehe Detailregeln rechts unten.

Gestaltwechsel – setze 1 Figur auf das Hexfeld (oder die Hexfelder), wo zuvor die andere stand und umgekehrt, unabhängig von der Entfernung. Wenn der Sockel einer der Figuren größer ist, muss er zusätzliche leere Hexfelder innerhalb desselben Areals besetzen. Wenn eine der Figuren nicht regelgerecht platziert werden kann, darf Gestaltwechsel nicht gespielt werden.



Paralyse – siehe Detailregeln rechts unten.

Untergrund-Attacke – der Marker betrifft alle Figuren, gegnerische und **deine**. Er kann Verschieben werden.

Marker entfernen – er kommt zurück auf den neutralen Vorrat und kann für eine weitere Untergrund-Attacke erneut verwendet werden.



Blitzüberfall – siehe die Detailregel zu „X Areale in gerader Linie bewegen“ unten.

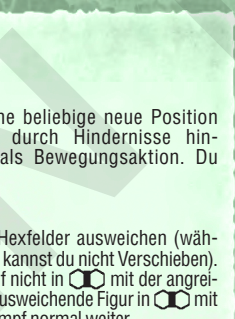
Rammbock – siehe die Detailregel zu „X Areale in gerader Linie bewegen“ unten.



Veretzen – siehe Detailregeln rechts unten.

Schleudere auf ein angrenzendes Areal – dieses Schleudern ist zwingend und hat eine weitere Voraussetzung: Das Ziel muss den $\odot\odot$ -Kontakt mit dem Reittier verlassen. Das Areal wird vom schleudernden Spieler gewählt. Das ist keine Bewegung, das Ziel darf nicht Verschieben.

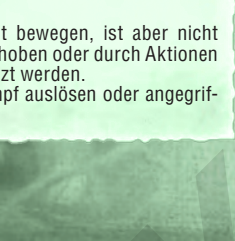
In Multiplayer-Partien wird der **BETÄUB**marker im Passiven Zug der Zielfraktion entfernt.



Paralyse – siehe Detailregeln rechts unten.

Untergrund-Attacke – der Marker betrifft alle Figuren, gegnerische und **deine**. Er kann Verschieben werden.

Marker entfernen – er kommt zurück auf den neutralen Vorrat und kann für eine weitere Untergrund-Attacke erneut verwendet werden.



Wilder Ansturm – siehe die Detailregel zu „X Areale in gerader Linie bewegen“ unten.

Wilder Ansturm kann niemals mehr Verletzungen zufügen als die Anzahl, die dem Reittier zugefügt wird. Wenn das Pestbrand-Reittier z.B. keine Ausdauermarker mehr hat, kannst du ihm nur 1 Verletzung zufügen. Du kannst dein Reittier auf diese Weise töten, allerdings gibt das deinem Gegner Siegpunkte, als ob er es getötet hätte.



Veretzen – siehe Detailregeln rechts unten.

Rammbock – siehe die Detailregel zu „X Areale in gerader Linie bewegen“ unten.

Schleudere auf ein angrenzendes Areal – dieses Schleudern ist zwingend und hat eine weitere Voraussetzung: Das Ziel muss den $\odot\odot$ -Kontakt mit dem Reittier verlassen. Das Areal wird vom schleudernden Spieler gewählt. Das ist keine Bewegung, das Ziel darf nicht Verschieben.

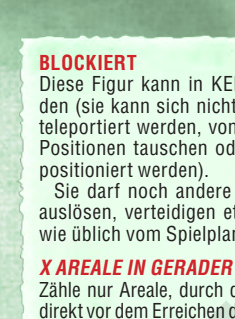
In Multiplayer-Partien wird der **BETÄUB**marker im Passiven Zug der Zielfraktion entfernt.



Paralyse – siehe Detailregeln rechts unten.

Untergrund-Attacke – der Marker betrifft alle Figuren, gegnerische und **deine**. Er kann Verschieben werden.

Marker entfernen – er kommt zurück auf den neutralen Vorrat und kann für eine weitere Untergrund-Attacke erneut verwendet werden.



Giftranken – Urwächterinnen werden sowohl zu Figuren als auch zu Dickichten und folgen alle Regeln, die für Figuren und Dickichten gelten (Ausnahme: Entfernen von Dickichten vom Spielplan). Sie dürfen sich weiterhin bewegen, angreifen, Aktionen spielen usw.

Der **RANKEN**marker wird am Ende des Passiven Zugs der Wiedergeborenen entfernt – nachdem du alle durch Dornenherzwälder zugefügten Verletzungen angewendet hast.

Blockiert – diese Figur kann in KEINERLEI Weise bewegt werden (sie kann sich nicht bewegen, Verschieben oder teleportiert werden, vom Spielplan entfernt werden, Positionen tauschen oder in irgendeiner Weise neu positioniert werden).

Sie darf noch andere Aktionen ausführen, Kampf auslösen, verteidigen etc. Wenn sie stirbt, wird sie wie üblich vom Spielplan entfernt.

X AREALE IN GERADER LINIE BEWEGEN – Zähle nur Areale, durch die die Figur in einer Richtung direkt vor dem Erreichen des Ziels bewegt wurde. Sobald die Figur ihre Richtung ändert, beginne neu zu zählen.



Veretzen – siehe Detailregeln rechts unten.

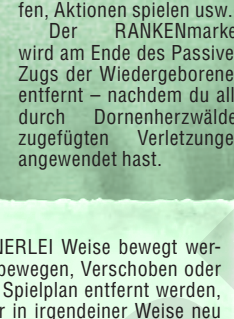
Wilder Ansturm – siehe die Detailregel zu „X Areale in gerader Linie bewegen“ unten.

Wilder Ansturm kann niemals mehr Verletzungen zufügen als die Anzahl, die dem Reittier zugefügt wird. Wenn das Pestbrand-Reittier z.B. keine Ausdauermarker mehr hat, kannst du ihm nur 1 Verletzung zufügen. Du kannst dein Reittier auf diese Weise töten, allerdings gibt das deinem Gegner Siegpunkte, als ob er es getötet hätte.



Giftranken – Urwächterinnen werden sowohl zu Figuren als auch zu Dickichten und folgen alle Regeln, die für Figuren und Dickichten gelten (Ausnahme: Entfernen von Dickichten vom Spielplan). Sie dürfen sich weiterhin bewegen, angreifen, Aktionen spielen usw.

Der **RANKEN**marker wird am Ende des Passiven Zugs der Wiedergeborenen entfernt – nachdem du alle durch Dornenherzwälder zugefügten Verletzungen angewendet hast.



Blockiert – diese Figur kann in KEINERLEI Weise bewegt werden (sie kann sich nicht bewegen, Verschieben oder teleportiert werden, vom Spielplan entfernt werden, Positionen tauschen oder in irgendeiner Weise neu positioniert werden).

Sie darf noch andere Aktionen ausführen, Kampf auslösen, verteidigen etc. Wenn sie stirbt, wird sie wie üblich vom Spielplan entfernt.

X AREALE IN GERADER LINIE BEWEGEN – Zähle nur Areale, durch die die Figur in einer Richtung direkt vor dem Erreichen des Ziels bewegt wurde. Sobald die Figur ihre Richtung ändert, beginne neu zu zählen.

Figur opfern – Wenn du eine Figur opferst, ist sie getötet und dein Gegner erhält keine SP für ihren Tod. Du kannst nur deine eigenen Figuren opfern.

Wenn du eine Figur opferst, sind Ausdauermarker davon nicht betroffen. Beachte, dass Opfern einer Figur und Opfern einer Verletzung/eines Ausdauermarkers unterschiedliche Dinge sind.

RHA-ZACK-FRAKTIONSBOGEN

DIE RHA-ZACK – VERLOREN IN DER ZEIT

Die Rha-Zack sind eine zurückgezogene, geheimnisvolle Fraktion. Niemand weiß, woher sie kommen oder warum sie auf diesem Planeten sind – nicht einmal sie selbst. Sicher ist nur, dass ihre Technologie der aller anderen Fraktionen weit überlegen ist. Selbst die Dämonen sind bei ihrer Äonen andauernden Eroberung nie etwas Vergleichbarem begegnet.

Alle Rha-Zack-Systeme werden von Kristallen angetrieben, was ein wenig der Technologie des menschlichen Kapitals ähnelt. Das kann Zufall sein – oder vielleicht ist diese besondere Art, Kristalle zu nutzen, auch bloß die effektivste Weise. Natürlich haben die Rha-Zack dies zur Perfektion gebracht, was es ihnen erlaubt, Ströme reiner Energie in sehr effektive Waffen zu leiten.

Alle Rha-Zack sind durch eine gemeinsame Technologie miteinander verbunden, den Stream. Es dient als Plattform zur unmittelbaren Kommunikation und erlaubt jedem Rha-Zack, an jeder Entscheidungsfindung teilzuhaben, Informationen auszutauschen und Bilddaten zu teilen. Bei ihrer Ankunft auf dieser Welt zerbrach der Stream der Rha-Zack in Stücke, was sie zu Verschollenen machte, verwirrt und ohne Sinn und Zweck. Seitdem ist es ihnen gelungen, Teile des Streams zu reaktivieren und ihre elende Situation zu analysieren. Sie kamen zu dem Schluss, dass der Verlust Folge eines katastrophalen Zeitreise-Unfalls gewesen sein muss, obwohl sie immer noch nicht wissen, warum und wie sie durch die Zeit gereist sind. Doch die schmerzvollste Entdeckung war, dass das zentrale Element aus ihrem Stream fehlte – ein Superbewusstsein, das alle ihre geteilten Erinnerungen umfasst hatte. Das Fehlen dieses Allwissenden Über-Verstandes stellt eine klaffende, schmerzhaft Wunde für jede Rha-Zack dar.

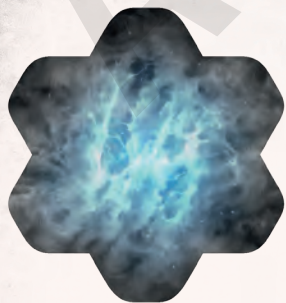
Derzeit sind die Mitglieder dieser Fraktion damit beschäftigt, den Stream wieder aufzubauen, so gut sie können. Sie vermeiden direkte Konflikte, obwohl ihre große Abhängigkeit von Kristallen dies oft schwierig gestaltet. Sie sammeln und analysieren in aller Ruhe alles über diese Welt, stehen davor, ihr volles technologisches Potenzial bald zu entfalten und aus dem Schatten zu treten, wobei sie jeden vernichten werden, der sich ihrem Pfad der Selbsterkenntnis in den Weg stellt.

RHA-ZACK – TAKTISCHE HINWEISE

- Deine Offensiv-Trupps sind die ultimativen „Glaskanonen“. Sie können hart und schnell zuschlagen, aber ihre Verteidigungsmöglichkeiten sind begrenzt. Sei vorsichtig damit, wen du angreifst, und versuche, deinem Gegner keine Möglichkeit zum Gegenschlag zu geben. Die Energiewolke korrekt zu positionieren und Gemeinsames Ich zu benutzen, wird im Kampf eine große Hilfe sein.
- Du hast eine Menge universelle Aufwertungen und mehrere Wege, viele Aufladungen zu bekommen. Wenn du dein Deck baust, denke über mögliche Kombinationen aus Trupps und Aufwertungen nach.
- Sturmbringer sind im direkten Kampf sehr schwach, bieten aber viele Spezialaktionen – vom Schwächen des Gegners bis hin zu Verletzungen der Feinde in allen angrenzenden Arealen. Benutze sie, deinen Gegner zu strafen, falls er seine Figuren zu nah beieinander aufstellt! Sie sind außerdem einzigartig mit ihrer Fähigkeit, ihre Sockelgröße beim Ändern des Modus zu verändern – das kann dabei helfen, Figuren in vorteilhafte Positionen zu Verschieben, bevor du Areal-Angriffe auslöst!
- Energiestrahler ist sicherlich mächtig, aber du musst zu seinem sinnvollen Einsatz den Boden vorbereiten. Er ist zwar teuer, kann das Spiel aber zu deinen Gunsten kippen lassen.
- Die Rha-Zack müssen ernten, denn ihre Aktionen kosten viele Kristalle. Benutze deine große Beweglichkeit und positioniere die Kristallquellen beim Aufbau derart, dass du vor deinem Passiven Zug im Vorteil bist.
- Denke immer daran, dass dein Banner dir erlaubt, dieselbe Karte erneut in demselben Zug zu spielen! Das funktioniert nicht nur mit kampforientierten Fähigkeiten, sondern auch mit einem teuflischen Zeitsprung. Drei Aktionen hintereinander spielen zu können, sollte niemand auf die leichte Schulter nehmen!

VORKONSTRUIERTES STARTDECK

- **TRUPPKARTEN:** Unendlichkeits-Engel, Streamwache [x 2], Sturmbringer, Streamsurfer
- **AKTIONSKARTEN:** Bohrer, Energiestrahler, Energieschild, Friktion [x 2], Springen [x 2], Laserpeitsche, Blitz [x 2], Minenleger, Befehl, Energieschwert [x 2], Beschleunigung, Strahl, Selbstreparatur, Schock [x 2], Schießen [x 2], Surfen [x 2], Zeitsprung [x 2]



Rha-Zack-Schrein: ENERGIEWOLKE

Alle Feindfiguren in mit diesem Schrein erhalten -2 VER und -2 INI.

WICHTIG! Anders als andere Schreine im Spiel wird sich die Energiewolke häufig über den Spielplan bewegen. Nachdem die Schreine aufgestellt wurden, gelten die üblichen Einschränkungen für die Platzierung nicht mehr. Das bedeutet, dass die Energiewolke im Spielverlauf näher als 2 Areale an andere Schreine und Kristallquellen heranrücken kann.

Die Energiewolke kann nicht Verschieben.

BANNERKARTE:



Dieser Effekt gilt nur für Aktionskarten, die nach dem Abhandeln abgeworfen würden. Er gilt nicht bei Karten wie Aufwertungen, die dauerhaft an Trupps angefügt werden.

TRUPPKARTEN:



Wenn **Sturmbringer** im Basismodus sind, werden sie durch kleinere Figuren mit Sockelgröße 1 dargestellt.

Sobald sie in ihren Energiemodus übergehen, ersetzt du sie mit den größeren Figuren Sockelgröße 3. Eins der drei Sechsecke des Sockels muss auf dem Hexfeld stehen, das zuvor von der kleineren Figur besetzt war. Die anderen beiden müssen leer sein und innerhalb desselben Areals liegen. Sturmbringer dürfen während ihrer Umwandlung nicht Verschieben. Wenn es für sie keinen erlaubten Platz gibt, dürfen sie den Modus nicht ändern.

Wenn du deinen Sturmbringer wieder in den Basismodus versetzt, stelle seine kleinere Figur auf ein beliebiges der Hexfelder, welche die größere Figur zuvor besetzt hatte.

WICHTIG! **Streamsurfer** können im Basismodus niemals Verschieben.

ELITETRUPP
Wenn du deinen Elitetrupp als Teil deiner Streitmacht wählst, erhält dein Gegner einige zusätzliche Start-Kristalle für diese Partie.

Im Fall der Quellenklinge erhält der Gegner **+2 Kristalle** für seinen Start-Kristallvorrat.

Bei Multiplayer- und Team-Partien erhält jeder Gegner diese Bonus-Kristalle.

FRAKTIONSMARKER

- 1 x Fraktionmarker
- 10 x Siegpunkt
- 2 x [echte] Mine
- 1 x [Dummy]-Mine
- 2 x Schock
- 3 x Quelle



Verbesserte Sicht – nimm alle Karten aus der Hand des Gegners an und gib sie zurück.



Erneuere – lege alle Kristalle aus deinem verbrauchten Vorrat zurück in deinen Kristallvorrat.

Schweben – sobald diese Aufwertung aktiv wird, ignoriert dieser Trupp Hindernisse bei jeder Bewegung (es sei denn, der Besitzer des Trupps entscheidet anders).



Selbstreparatur – 1x pro Bezahlung nutzbar bedeutet, dass du diese Aufwertung mehrmals pro Zug nutzen darfst, so lange du die Kosten begleichen kannst.



Quelle – nur 1 QUELLENmarker darf auf jede Kristallquelle gelegt werden. Er bleibt dort bis zum Ende des Spiels.

Der QUELLENmarker liefert seinen Bonus für jede Rha-Zack-Figur, nicht nur für die, die den Marker platziert hatte.



Minenleger – lege die MINEN auf beliebige leere Hexfelder des Spielplans, in beliebigem Abstand zueinander.

Decke die MINE nur auf, wenn eine Figur das Areal betritt oder sich hindurch bewegt.

Nachdem du jegliche Effekte der MINE abgehandelt hast, entfernst du den Marker vom Spielplan, auch wenn es der Dummy war.

Du darfst erst dann eine neue **Minenleger**-Aktion spielen, wenn alle 3 Marker zurück im neutralen Vorrat liegen und erneut genutzt werden können.

Figuren, die sich durch Hindernisse bewegen können, ignorieren die MINEN immer.

Bei der Bewegung oder dem Verschieben gilt ein Hexfeld mit einer MINE als leer (wenn nicht anders angegeben) – obwohl das Platzieren irgendeiner Figur darauf die MINE aktiviert.

Irgendeine Figur = feindlich sowie **deine**.



Gemeinsames Ich – siehe **Detailregeln unten**.

Zeitsprung – nachdem du diese Aktion genutzt hast, spiele den aktuellen Zug zu Ende und beginne erst dann einen neuen Aktiven Zug.



Ernten – du erhältst nicht mehr als 1 Kristall pro Kristallquelle in deinem Besitz in deinem Besitz, selbst wenn der Rest des Trupps ebenfalls im Kampf ist.

Energieschilde – 1x nutzbar pro Würfelwurf bedeutet, dass du dies mehrmals pro Zug nutzen darfst, so lange du die Kosten begleichen kannst.



Fokus – 1x pro Bezahlung nutzbar bedeutet, dass nur 1 Figur diesen Bonus erhält, selbst wenn der Rest des Trupps ebenfalls im Kampf ist.

Du darfst diese Aktion nur spielen, bevor du die INI-Werte beider Figuren im Kampf vergleicht, nicht danach. Du darfst diese Aktion auch beim Treffercheck spielen – sie betrifft dann den einzelnen Check einer einzelnen Figur.

Laserpeitsche – anders als andere Versionen von **Hinterhältig** hat diese eine besondere Reichweite und kann ohne ausgeführt werden.



Hinterhältig – dieses **Hinterhältig** wird von allen Figuren eines einzelnen Trupps ausgeführt!

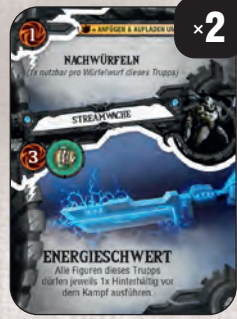
Energietrahl – zerstöre 1 Rha-Zack-Kristall bedeutet, dass du 1 Kristall aus deinem Kristallvorrat oder verbrauchten Vorrat nimmst und ihn in den neutralen Vorrat zurücklegst.



Energiewolke – es gibt keine Reichweitenbeschränkungen, doch das Areal muss komplett leer sein (es dürfen dort nicht einmal Marker wie MINE oder FALLE sein).

Befehl – du musst nicht jede erlaubte Figur bewegen.

Alle diese Bewegungen werden als gleichzeitig betrachtet.



Energieschwert – jede Figur dieses Trupps erhält 1 **Hinterhältig** sofort, bevor sie in jeden Kampf geht, an dem sie teilnimmt.



Springen – es gibt keine Reichweitenbeschränkungen und die Figur darf Verschieben.



Energietransfer – du erhältst 1 Kristall, aber du fügst keinerlei Verletzungen zu, die diese **Quellenklinge**-Figur während dieses Kampf verursacht hätte.

Nimm diesen Kristall aus dem verbrauchten Vorrat des Feindes, oder, wenn dieser leer ist, aus dessen Kristallvorrat.



Energiewolke – es gibt keine Reichweitenbeschränkungen, doch das Areal muss komplett leer sein (es dürfen dort nicht einmal Marker wie MINE oder FALLE sein).

Schießen – eine Schusslinie ist NICHT notwendig.



Energiewolke – es gibt keine Reichweitenbeschränkungen, doch das Areal muss komplett leer sein (es dürfen dort nicht einmal Marker wie MINE oder FALLE sein).

Strahl – zwischen bedeutet, dass sie auf einem der Areale sein müssen, die in gerader Linie die Areale der beiden Sturmbringer verbinden.



Aufladung – alle bedeutet alle Aufwertungen, die jedem **deiner** Trupps angefügt sind.

Schock – Schock im Kampf auszuspielen ist nur möglich direkt vor dem Schritt Initiative (um den INI-Check zu beeinflussen) oder vor dem feindlichen Würfelwurf (um ANG- und VER-Würfe zu beeinflussen).



Friktion – führe eine reguläre Bewegung in einer gewählten Richtung aus. Du darfst während dieser Bewegung die Richtung nicht ändern.

Wenn du dich dabei durch mindestens 6 Areale bewegst, kannst du bis zu 3 an 1 Rha-Zack-Aufwertung hinzufügen.



Energiewolke – es gibt keine Reichweitenbeschränkungen, doch das Areal muss komplett leer sein (es dürfen dort nicht einmal Marker wie MINE oder FALLE sein).

Surfen – führe eine normale Bewegung in einer gewählten Richtung aus. Du darfst während dieser Bewegung die Richtung nicht ändern.

Wenn du dich durch mindestens 4 Areale bewegst, kannst du bis zu 1 Feindfigur **Hinterhältig** ausführen.



Fokus – 1x pro Bezahlung nutzbar bedeutet, dass nur 1 Figur diesen Bonus erhält, selbst wenn der Rest des Trupps ebenfalls im Kampf ist.

Du darfst diese Aktion nur spielen, bevor du die INI-Werte beider Figuren im Kampf vergleicht, nicht danach. Du darfst diese Aktion auch beim Treffercheck spielen – sie betrifft dann den einzelnen Check einer einzelnen Figur.

Im Schatten – in dem Moment, in dem diese Aufwertung aktiv wird, darfst du diesen Trupp zusätzlich zu deiner normalen Aktivierung ebenfalls aktivieren.

Du darfst **Quellenklingen** mehrmals im selben Zug aktivieren.

Du darfst den zweiten Trupp nicht aktivieren, bevor der erste Trupp alle seine Aktionen ausgeführt hat.



Vorausschau – wirf bis zu 3 Karten aus deiner Hand ab und dann ziehe genau so viele Karten.

Quellenklinge – die Zielfigur muss in Reichweite 1 der **Quellenklinge**-Figur sein, die in mit der Kristallquelle ist.



Gemeinsames Ich – siehe **Detailregeln unten**.

Blitz – dies betrifft alle Feindfiguren innerhalb desselben Areals wie der gewählte **Sturmbringer** und alle Feindfiguren innerhalb aller angrenzenden Areale.

DETAILREGELN

GEMEINSAMES ICH

Wenn du diese Aktion spielst, wähle 1 der 3 aufgelisteten Attribute, wähle eine Zielfigur und einen weiteren Rha-Zack-Trupp. Bis zum Ende des Kampfs benutzt die Zielfigur den Attributwert des gewählten Rha-Zack-Trupps statt ihres eigenen.

Kann ohne Rücksicht auf Schusslinie oder Reichweite gewählt werden.

INI darf nur vor einem Initiative-Check modifiziert werden, nicht danach.

ANG oder VER dürfen nur vor einem Kampfwurf modifiziert werden, nicht danach.

Die Figur nutzt nur den aufgedruckten Basiswert des gewählten Rha-Zack-Trupps.

Irgendein Bonus des gewählten Rha-Zack-Trupps auf dieses Attribut wird ignoriert.