

GODS OF TITAN

REGELWERK

INHALT

Kapitel	Seite		
1.0	2	19.0	HALBGÖTTER WIEDERBELEBEN 10
2.0	2	20.0	ABRECHNUNG VON KÄMPFEN 10
3.0	2	21.0	ERSCHEINEN VON GÖTTERN 11
4.0	3	22.0	REKRUTIEREN 11
5.0	4	23.0	DARKLORD 11
6.0	4	24.0	TITANE 12
7.0	5	25.0	TOWER-ARMEEN 13
8.0	5	26.0	SIEGPUNKTE 13
9.0	6	27.0	SPIELMECHANISMEN 14
10.0	6	28.0	SPIELETIKETTE 14
11.0	7	29.0	REGELWERK 15
12.0	7		Tabellen und Übersichten
13.0	8	12.7	HAZARD-ÜBERSICHT 16
14.0	8	13.4	MINDESTWURF-TABELLE 8
15.0	9	15.6	ZAUBER-ÜBERSICHT 18
16.0	9	16.5	FIGUREN MIT SONDERFERTIGKEITEN 18
17.0	10	16.6	FIGURENÜBERSICHT 20
18.0	10	22.3	REKRUTIERUNGSSHEMA 20

GODS OF TITAN

SPIELREGELN

1.0 EINLEITUNG

1.1 Allgemeines – Diese Einleitung soll Ihnen möglichst einfach und übersichtlich das Strategiespiel *Gods of Titan* näher bringen. Es handelt sich um eine Variante des Brettspiel-Klassikers *Titan* der amerikanischen Firma Avalon Hill. Aufgrund der Komplexität des Spiels werden Sie sicher öfters Regeln nachschlagen müssen. Um Ihnen dies so einfach wie möglich zu machen, ist diese Anleitung in Sektionen, entsprechend des Spielablaufs, gegliedert.

Das *Titan*-Regelwerk wurde ursprünglich in Englisch verfasst und eine Übersetzung macht nicht immer Sinn. Daher kommt es an einigen Stellen der Regeln vor, dass bewusst auf eine ungenaue Übertragung prägnanter Schlüsselwörter verzichtet wurde. Spieler, die *Titan* bereits kennen, werden sicher bemerken, dass einige Regeln abgeändert, ersetzt oder ganz gestrichen wurden. Daher sollten selbst Kenner das Regelwerk komplett durchlesen.

1.2 Spielidee – *Gods of Titan* ist ein Fantasy-Brettspiel für drei oder vier Spieler. Jeder Spieler zieht, rekrutiert und bestreitet Kämpfe mit seinen monströsen Armeen. Die wichtigste Figur ist der Titan. Jeder Spieler besitzt nur einen während der gesamten Partie. Sollte er vernichtet werden, scheidet der Spieler aus und all seine Armeen gelten ebenso als vernichtet. Nimmt ein vierter Spieler teil, übernimmt er den schwarzen Titan, den Darklord.

1.3 Spielziele – Das allgemeine Spielziel von *Gods of Titan* ist als letzter Titan zu überleben. Für den Darklord, gibt es eine weitere Möglichkeit zu gewinnen: Er muss mit seinem Titan die City erreichen und dort die God-Figur in einem Endkampf vernichten.

1.4 Bestandteile des Spiels – *Gods of Titan* umfasst strategisches Ziehen auf dem Spielbrett, Kämpfen auf gesonderten Schlachtfeldern und Interaktion in Form von Handel.

Das strategische Ziehen auf dem Spielbrett ist die Bewegung der Armeen von Land zu Land. Die einzelnen Papp-Blättchen mit den Monster-Abbildungen werden als Figur bezeichnet. Eine Gruppierung von Figuren ist eine Armee.

Zieht eine Armee auf ein Land, das bereits von einer gegnerischen Armee besetzt wird, kommt es zum Kampf. Ein Kampf findet auf dem Schlachtfeld statt und muss immer damit enden, dass zumindest eine Armee komplett geschlagen wird.

Den Spielern steht es frei, jederzeit Handel zu pflegen. Wobei Abkommen, Erpressungen und auch nicht eingehaltene Vereinbarungen darunter zu verstehen sind.

1.5 Spielrunden – *Gods of Titan* wird in mehreren Spielrunden gespielt. Während jeder Runde erhalten die Spieler die Möglichkeit ihre Armeen über das Spielbrett zu bewegen, gegnerische Armeen anzugreifen und neue Figuren zu rekrutieren, um ihre Armeen zu stärken und zu vermehren.

1.6 Kämpfen – Die Schlacht wird in einer Reihe von Kampfunden unterteilt in Manöverphasen und Schlagphasen mit jenen Figuren abgehalten, die sich gerade gemeinsam auf dem selben Feld befinden. Als Schlachtfeld dient eine vergrößerte Version des entsprechenden Landes des Spielbretts, wo sich beide Armeen begegnen.

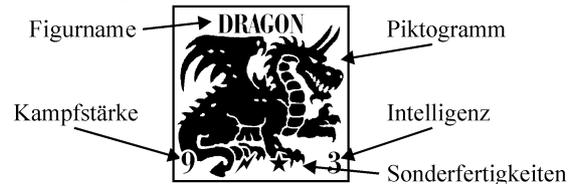
2.0 SPIELAUSSTATTUNG

2.1 Spielbrett – Auf dem Spielbrett findet der Grossteil aller taktischen Manöver statt. Das Spielbrett umfasst Hunderte von Feldern, die größtenteils untereinander verbunden sind. Sie symbolisieren die einzelnen Landstriche des *Gods of Titan*-Reichs. Es gibt 21 unterschiedliche Landtypen. Zur besseren Unterscheidung hat jedes Feld neben der Landbezeichnung seine eigene Farbe und Symbol. Die Felder sind untereinander mit Zugsymbolen verbunden, die das Ziehen regeln.

2.2 Schlachtfelder – Die Schlachtfelder sind gesonderte Blätter. Jedes der 21 Schlachtfelder repräsentiert eines der Länder des Spielbretts und besteht aus 27 Sechsecken, genannt Hexes. Manche Hexes haben Auswirkungen auf die Bewegung oder Kampffähigkeiten der Figuren. Solche Felder nennt man Hazards.

2.3 Märkchen – Die Spielfiguren von *Gods of Titan* sind 1074 kleine quadratische Pappmärkchen. Sie sind unterteilt in Figuren- (921), Zauber- (64) und Deckmärkchen (89).

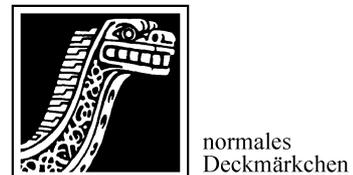
• **Figuren:** Die Figurenmärkchen zeigen ein Piktogramm der jeweiligen Figur, ihren Namen am oberen Rand, Kampfwerte (Kampfstärke und Intelligenz) und eventuelle Sonderzeichen zur Symbolisierung von speziellen Fähigkeiten.



• **Zauber:** Die Zaubermärkchen zeigen neben einem Schriftrollen-Piktogramm, den Zaubertyp am oberen Rand und den Zaubergrad (Zahl von 2 bis 5).



• **Deckmärkchen:** Die Deckmärkchen erkennt man am unverwechselbaren Piktogramm. Sie werden zur Unterscheidung der einzelnen Armeen benötigt. Insgesamt gibt es sechs Farben: Rot (16), Grün (16), Blau (16), Gelb (16), Schwarz (16) und Grau (9).



2.4 Würfel – Zur Ermittlung und Anzeigen von Schaden benötigt man normale, sechsseitige Würfel. Um ein flottes Spiel zu gewährleisten, sollte man mindestens ein Dutzend einsetzen.

2.5 Spielanleitung – Diese 20-seitige Spielanleitung.

3.0 FIGUREN

3.1 Allgemeines – Figuren sind die grundlegenden Einheiten, aus denen die Armeen der Spieler bestehen. Sie sind zusammengefasst in Armeen, die gemeinsam auf dem Spielbrett ziehen, aber einzeln agieren, wenn es zum Kampf kommt. Figuren können einer von sechs Figurenklassen angehören: Herrscher, Götter, Elemente, Halbgötter, Menschen und Kreaturen.

Außer den Kreaturen dürfen alle Figuren nur einmal pro Armee vorkommen. Zusätzlich darf jede Armee nur maximal zwei Endkreaturen des selben Typs besitzen.

Alle Figuren sind in der Figurenübersicht (S. 20) aufgeführt.

3.2 Herrscher – Die Herrscher (Englisch: Masters) sind die wichtigste Figurenklasse und können aufgedeckt auch als Deckmärkchen genutzt werden. Es gibt vier von ihnen: Titan (Titan-Spieler), Dark-Titan (Darklord), Phantom und God. Letzterer ist eine Sonderfigur, die erst gegen Spielende einer Viererpartie in Erscheinung tritt (27.5). Titane und Phantome symbolisieren die Identität der einzelnen Teilnehmer im Spiel. Herrscher sind immun gegen jegliche Form der Magie und Fernschüsse. Mit ihnen darf nicht gehandelt werden.

3.3 Götter – Es gibt drei Götter (Lords): Angel, Archangel, Necromancer. Jeder Spieler beginnt die Partie mit einem Angel. Später können sich weitere Götter durch Sammeln von Kampfpunkten den Armeen anschließen (21.0). Götter sind in der Lage sich unter bestimmten Umständen in Kämpfe zu teleportieren (18.0). Außerdem sind sie immun gegen nicht-magische Fernschüsse. Mit ihnen darf nicht gehandelt werden.

3.4 Elemente – Die Elemente (Elements) sind spezielle Figuren und nur dann Teil einer Partie, wenn ein Darklord-Spieler teilnimmt. Der Darklord benötigt die Elemente zum Sieg und nur er kann sie vernichten. Es gibt drei Elemente: Asher, Golem und Zephyra. Sie werden unter den anderen drei Titan-Spielern aufgeteilt und deren Startarmeen hinzugefügt.

3.5 Halbgötter – Es gibt zehn Halbgötter (Demilords): Chimera, Executer, Guardian, Immortal, Jabberwok, Locker, Pegasus, Siren, Sunray und Warlock. Sie stehen zu Spielbeginn auf den Tower-Ländern (5.6). Das kann sich im Laufe der Partie jedoch ändern. Halbgötter können mit Lebenssteinen nach einem Kampf wiederbelebt (19.0) oder beschworen (22.4) und so den eigenen Armeen hinzugefügt werden. Die Halbgötter besitzen besondere Fähigkeiten und Einschränkungen, die sie von den restlichen Figuren unterscheidet.

3.6 Menschen – Es gibt acht Menschen (Humans): Amazon, Aquarian, Knight, Novice, Pixie, Priest, Priestess und Warlord. Durch Zahlung von Lebenssteinen können sich die Spieler in den Feldern City und Dungeon die Unterstützung dieser Figuren mit ihren speziellen Fähigkeiten erkaufen. Je mächtiger der Mensch, desto teurer seine Dienste.

3.7 Kreaturen – Alle anderen Figuren werden als Kreaturen (Creatures) bezeichnet. Kreaturen, wie Ogre, Lion und Dragon bilden den Grundstock der Armeen und werden in den Ländern rekrutiert. Die mächtigsten Kreaturen der einzelnen Landstriche werden als Endkreaturen bezeichnet. Dabei handelt es sich um Hydra, Basilisk, Serpent, Colossus, Seaserpent, Demon, Balrog und Deathbringer. Sie schließen die einzelnen Rekrutierungsebenen ab. Von ihnen dürfen sich immer nur zwei des selben Typs in einer Armee befinden. Für das erstmalige Rekrutieren eines Endkreaturentyps gibt es Siegpunkte (26.0).

3.8 Tote Figuren – Werden Figuren geschlagen, kommen sie zurück in den persönlichen Pool (Märkchenvorrat) des entsprechenden Spielers und dürfen sofort wieder rekrutiert werden.

3.9 Figur-Werte – Der linke Wert steht für die Kampfstärke. Er gibt an, mit wie vielen Würfeln die Figur zuschlägt und wie viele Treffer sie einsteckt.

Der rechte Wert ist die Intelligenz. Sie umfasst Agilität, Kampfgeschick und eine eventuelle Magiebegabung.

3.10 Sondersymbole – Einige Figuren haben zwischen den Kampfwerten Sondersymbole.

- Figuren mit einem Stern (★) fliegen (12.6).
- Figuren mit einem Blitz (⚡) dürfen schießen (14.0).
- Figuren mit einem Ying-Yang-Symbol (☯) sind magiebegabt und dürfen Zauber anwenden (15.0).
- Kreaturen mit einem Kreuz (✝) besitzen eine einmalige Sonderfertigkeit (16.2).
- Figuren mit einer Raute (◆) oder geschwungenen Linie (~) besitzen eine permanente Sonderfertigkeit (16.3).
- Kreaturen mit einer doppelte Welle (☼) sind abhängig von Wasser. Solche See-Kreaturen müssen sich daher immer in den Ländern „Coast“ und „Sea“ auf dem Spielbrett aufhalten und sich während einer Schlacht nur auf den Hazards „Wasser“ und „Strand“ bewegen.
- Die Welle mit einem Unterstrich (⏟) tragen landfähige See-Figuren, die sich sowohl auf Sea-Feldern als auch auf den Land-Feldern bewegen dürfen, wenn sich in ihrer Armee ein Aquarian und/oder eine Siren befindet. Ansonsten sind sie ebenso in ihrer

Bewegung eingeschränkt, wie Figuren mit einer doppelten Welle.

- Nur See-Figuren die eines der beiden Wellen-Symbole tragen, dürfen die Sea-Felder des Spielbretts betreten oder durchqueren!

4.0 ARMEEN

4.1 Allgemeines – Armeen sind die grundlegenden Formationen im taktischen Spiel auf dem Spielbrett. Jede Armee ist eine Zusammenstellung aus Figuren und einem zu oberst liegenden Deckmärkchen. Wenn zwei gegnerische Armeen gleichzeitig auf einem Land stehen, kommt es zum Kampf. Ausnahme: Nichtangriffspakt (8.3).

Figuren werden auf dem Spielbrett immer im Armeeverbund gezogen. Armeen können keine einzelnen Figuren abgeben, sondern nur durch Teilen eine weitere Armee bilden.

4.2 Maximale Armeegröße – Armeen dürfen im allgemeinen bis zu sieben Figuren gleichzeitig umfassen. Die maximale Armeegröße (Figurenanzahl) kann allerdings durch die Figuren Titan und Pegasus auf acht oder gar neun ansteigen. Besitzt eine Armee die maximale Armeegröße, kann sie weder rekrutieren, Halbgötter wiederbeleben/beschwören noch Götter rufen. Allerdings darf sie weiterhin ziehen und kämpfen.

4.3 Einschränkungen – Bei der Armee-Zusammenstellung ist zu beachten, dass nur zwei Endkreaturen selben Typs vorkommen dürfen. Außerdem dürfen außer Kreaturen alle anderen Figuren nur einmal in der Armee sein. Also niemals zwei Angel oder zwei Knights, sehr wohl aber ein Angel und ein Archangel.

4.4 Deckmärkchen – Keine Armee darf ohne eigenes Deckmärkchen existieren. Jeder Titan-Spieler erhält zu Partiebeginn 16 Deckmärkchen einer Farbe (Rot, Grün, Gelb oder Blau) zum Teilen von Armeen. Darunter befinden sich 4 spezielle Deckmärkchen zum markieren von Tower-Armeen. Sie kommen erst in die Partie, wenn der Spieler die entsprechenden Tower-Länder besetzt hält (25.0).

Der Darklord erhält ebenfalls 16 schwarze Deckmärkchen zum Teilen. Für seine Darktower sind darunter 3 schwarze Deckmärkchen mit einem Tower-Symbol.

Den Spielern steht es frei, zu jeder Zeit der Partie ihren Titan (Phantom) offen zu legen und ihn als zusätzliches Deckmärkchen zu nutzen. Durch Offenlegen des Titans/Phantoms kann ein Spieler also maximal 17 Armeen auf dem Spielbrett besitzen (24.3).

4.5 Teilen – Ein Spieler kann eine weitere Armee und somit ein Deckmärkchen nur in die Partie bringen, wenn ihm mindestens ein freies Deckmärkchen seiner Farbe zur Verfügung steht und er eine teilbare Armee besitzt (mindestens vier Figuren).

Soll eine Armee geteilt werden, müssen sich in den beiden neuen Armeen jeweils mindestens zwei Figuren befinden, die auch schon vor der Teilung der alten Armee angehört. Die neue Armee erhält ein eigenes Deckmärkchen. Eine Teilung gilt jedoch erst als vollzogen, wenn beide Armeen nach der Bewegungsphase in unterschiedliche Länder gezogen sind.

Es ist durchaus möglich, große Armeen in drei oder sogar vier Armeen (bei 8er- oder 9er-Armee) zu teilen.

4.6 Armeenverlust – Jede Armee, die all ihre Figuren verliert, gilt als zerschlagen. Das Deckmärkchen geht sofort in den persönlichen Pool des entsprechenden Spielers zurück. Ein solches Deckmärkchen darf wieder benutzt werden.

4.7 Reinheitsgebot – Das Ziehen von Armeen obliegt den einzelnen Spielern. Außerdem dürfen weder Armeen noch deren Figuren anderen Spielern oder den eigenen Armeen in Form von Handel oder Übergabe zugänglich gemacht werden. Ein Austausch von Figuren innerhalb eigener Armeen ist nur durch das Rufen von Göttern erlaubt (18.0).

4.8 Armeenzyklus – Wurde eine Armee in die Partie gebracht,

verweilt sie solange darin, bis sie entweder komplett geschlagen oder der Titan (bzw. Phantom) vernichtet wurde. Scheidet ein Spieler aus der Partie aus, werden alle seine Armeen und Deckmännchen entfernt. Ein Spieler darf niemals eigene oder gegnerische Armeen entfernen.

4.9 Handhabung der Deckmännchen – Ein Spieler darf niemals bereits vergebene Deckmännchen zwischen Armeen austauschen oder ersetzen. Verwendete Märrchen verweilen solange auf der Armee, bis sie geschlagen wurde. Ein neues Märrchen kommt nur in die Partie durch Teilung.

Ausnahme: Bei Offenlegung des Titans darf das verwendete Deckmännchen entfernt und sofort wiederverwendet werden, da der Titan selbst als Deckmännchen dient (24.3).

5.0 SPIELBEGINN

5.1 Verteilen der Märrchen – Jeder Spieler erhält zu Beginn ein Set aus 16 farbigen Deckmännchen und die folgenden Figuren in der selben Farbe: 1 Titan, 1 Phantom, 4 Angel, 2 Archangel, 1 Necromancer, 1 Executer. Der Darklord erhält zusätzlich den Jabberwok.

Alle Spieler erhalten einen Satz Figuren, die sie im Laufe des Spiels rekrutieren dürfen. Die Anzahl der einzelnen Figuren pro Spieler ist der Figurenübersicht (S. 20) zu entnehmen.

Alle Spieler erhalten einen kompletten Satz Zauber. Somit hat jeder Spieler 16 unterschiedliche zur Verfügung.

Alle Märrchen eines Spielers bilden dessen persönlichen Pool. Durch Handeln während der Partie kann sich die Zahl der zur Verfügung stehenden Märrchen verändern.

5.2 Elemente – Die drei einzigartigen Elemente Asher, Golem und Zephyra werden durch Los oder Absprache auf die drei Titan-Spieler aufgeteilt. Nimmt kein Darklord teil, entfallen diese Figuren.

5.3 Startplätze – Die drei Titan-Spieler bestimmen durch Los oder Absprache ihre Startplätze. Die Spieler sitzen im Uhrzeigersinn gemäß ihres Startplatzes. Nimmt ein Darklord-Spieler teil, ist er immer Schlusspieler (Platz 4) der Runde.

5.4 Tower-Verteilung – In der umgekehrten Reihenfolge der Startplätze suchen sich die Titan-Spieler nun einen Tower aus und markieren diesen mit ihrem speziellen Tower-Deckmännchen. Der Darklord legt seine drei schwarzen Tower-Deckmännchen auf die Darktower-Felder. Bei dieser Gelegenheit sind die neun grauen Deckmännchen der neutralen Tower Ruin, Fort und Citytower auf die entsprechenden Felder zu legen.



Tower



Fort



Ruin



Citytower

5.5 Deckmännchen-Pool – Die Titan-Spieler sollten ihre drei Deckmännchen ihrer Farbe für Ruin, Fort und Citytower getrennt von den anderen Deckmännchen aufbewahren, denn diese Plättchen kommen nur dann in die Partie, wenn sie diese Tower-Länder einnehmen konnten (25.4).

5.6 Stationierte Armeen – Zu Spielbeginn haben vordefinierte Armeen feste Positionen auf dem Spielbrett inne. Sie sitzen auf den neun grauen, den drei schwarzen und den drei mit den Titan-Spieler-Farben markierten Tower-Ländern.

- Citytower (3x): Locker, Pegasus und 4 Sunray
- Fort (3x): Guardian, Pegasus, Nightmare und 3 Tombdigger
- Ruin (3x): Immortal, Warlock, Siren und 3 Headcracker
- Darktower (3x): 2 Plaque (diese Figuren stammen aus dem persönlichen Pool des Darklords), Chimera und Warlock
- Tower (Farbe des Titan-Spielers): Angel, Gargoyle, Centaur,

Ogre (diese Figuren stammen aus dem persönlichen Pool des jeweiligen Titan-Spielers) und Guardian

5.7 Vor dem Start – Die Titan-Spieler beginnen die Partie in der City im Brettzentrum. Sie besitzen folgende Figuren: Titan, eines der drei Elemente (bei Darklord-Beteiligung), Centaur, Gargoyle, Ogre (alle Figuren stammen aus den persönlichen Pools der Titan-Spieler). Daraus müssen zwei Armeen gebildet werden. Titan und Element sind dabei zwingend voneinander zu trennen.

Der Darklord beginnt die Partie ebenfalls im Brettzentrum, allerdings im Dungeon, das räumlich unterhalb der City liegt. City und Dungeon haben keine direkte Verbindung und unterschiedliche Zugänge, nämlich über die Citytower bzw. Darktower. Der Darklord startet mit folgenden Figuren: Phantom, Angel, Jabberwok, Headcracker (alle Figuren stammen aus dem persönlichen Pool des Darklords). Daraus müssen drei Armeen gebildet werden. Phantom, Angel und Jabberwok müssen dabei jeweils mit einem Headcracker zusammen sein.

5.8 Erste Spielrunde – Jeder Titan-Spieler muss die City über einen bestimmten Citytower verlassen. Dieser Tower wird folgendermaßen bestimmt: Man sucht den vom eigenen Tower aus nächstgelegenen Darktower. Der Abgang erfolgt über den im Uhrzeigersinn nächsten Citytower.

In der ersten Spielrunde muss nur eine Armee die City verlassen. Die andere darf dort verweilen, falls gewünscht rekrutieren und in einer der nächsten Spielrunden die City über einen beliebigen Citytower verlassen. Der Darklord muss seine drei Armeen jeweils über einen Darktower hinausziehen.

Der Spieler auf Startplatz 1 beginnt die Partie.

6.0 SPIELRUNDEN

6.1 Allgemeines – Jede Spielrunde besteht aus den einzelnen Spielzügen der Spieler, während jeder Spielzug wiederum aus drei Phasen besteht: Bewegungsphase, Kampfphase und Rekrutierungsphase. Die drei Phasen müssen immer in dieser Reihenfolge abgehandelt werden, wobei sämtliche Aktivitäten innerhalb einer Phase abgeschlossen sein sollten, bevor die nächste beginnt. Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird als „Mover“ bezeichnet.

6.2 Bewegungsphase – Während der Bewegungsphase darf der Mover frei Armeen teilen und bewegen. Teilung ist die einzige Möglichkeit weitere Armeen ins Spiel zu bringen. Um die Partie zu beschleunigen, sollten die Spieler bereits vor ihrem Zug Teilung und Bewegung ihrer Armeen planen.

In der Bewegungsphase muss der Mover alle seine Armeen ziehen. Im Allgemeinen ist es nicht erlaubt durch gegnerische Armeen hindurch zu ziehen. Ausnahme: Verdunklung (23.2). Endet die Bewegung einer Armee auf einem von einer gegnerischen Armee besetztem Feld, kommt es zum Kampf. Ausnahme: Nichtangriffspakt und See-Armeen (8.3).

Es dürfen nur Armeen des Movers in seinem Zug bewegt werden und nur er darf sie ziehen.

6.3 Kampfphase – Während der Kampfphase muss jeder Kampf mit der Zerschlagung von mindestens einer der beiden beteiligten Armeen enden. Kommt es zu mehr als einem Kampf, entscheidet der Mover über deren Reihenfolge.

Jede Kampfsituation wird nur von den beiden Beteiligten entschieden und muss komplett abgeschlossen sein, bevor der nächste Kampf stattfinden darf.

6.4 Rekrutierungsphase – Während der Rekrutierungsphase dürfen alle Armeen, die die Kampfphase überstanden haben, eine neue Figur rekrutieren (22.0). Auch hier kann der Mover bereits während der Bewegungsphase seine Rekrutierung ansagen, um die Partie zu beschleunigen.

Es ist zu beachten, dass Armeen, die vor der Kampfphase ihre maximale Armeegröße erreicht hatten, eventuell nach den Kämpfen Platz haben, Figuren zu rekrutieren.

6.5 Ende des Spielzugs – Jeder Spieler muss das Ende seines Spielzugs laut und deutlich ansagen. Erst jetzt darf der nächste Spieler mit der Bewegung seiner Armeen beginnen.

7.0 HANDEL

7.1 Allgemeines – Spielzug übergreifend ist der Handel zwischen Spielern. Zu jedem Zeitpunkt der Partie ist Handel möglich, auch während eines Kampfes oder einer Pause. Ein Handel kann auch geheim geschlossen werden, soll aber nicht unnötig verzögern oder einen Spieler in seiner Konzentration stören. Es liegt im Ermessen der Handelspartner ihn öffentlich zu besprechen oder geheim zu halten. Ein Handel ist niemals bindend und kann jederzeit gebrochen werden. Bereits abgeschlossene Handelsvorgänge, wie Armee-Bewegungen, sind nicht wieder umkehrbar.

7.2 Handelsobjekte – Durch Handel können Lebenssteine, Zauber und Figuren aus dem persönlichen Pool getauscht, verschenkt oder verkauft, Armeebewegungen und Teleportierungen ausgehandelt, aber auch Bündnisse geschlossen werden. Kurzum alles ist möglich, solange man die Spielregeln einhält.

Schließt ein Handel die Veränderung von Armeepositionen ein, muss natürlich bis zum nächsten Spielzug (bzw. Bewegungsphase) des entsprechenden Spielers gewartet werden.

7.3 Einschränkungen – Jeder Spieler darf nur mit Figuren und Zauber aus seinem persönlichen Pool handeln. Nicht mit Figuren, die sich in Armeen befinden. Es kann nur mit Lebenssteinen gehandelt werden, die sich bereits im Umlauf befinden. Mit Kampfpunkten, Siegpunkten, Deckmännchen und den beiden Figurenklassen Herrscher und Götter darf man nicht handeln.

8.0 ARMEEN BEWEGEN

8.1 Allgemeines – Jede Armee wird individuell gezogen und muss ihren Zug vollendet haben, bevor eine andere Armee gezogen werden darf. Der Spieler darf jede Armee nur einmal pro Spielrunde bewegen. Armeen müssen immer im Verbund ziehen. Es dürfen keine Figuren zurückgelassen werden, außer der Spieler vollzog eine reguläre Teilung.

Eine Armee darf durch eigene Armeen hindurchziehen, jedoch nicht auf dem selben Land zum Stillstand kommen, es sei denn, die blockierende Armee konnte zuvor das Land räumen. Armeen dürfen nicht ihre Positionen untereinander tauschen.

8.2 Angriff – Betritt eine Armee ein Land besetzt von einer gegnerischen Armee, kommt es zum Kampf und der Zug endet auf diesem Feld. Ausnahme: Nichtangriffspakt, Tower-Armeen (9.3, 25.0), Verdunklung (23.2) und Titan/Phantom-Immunität (23.5). Armeen dürfen zwar durch neutrale Tower-Armeen hindurchziehen, sollte sie jedoch auf dem von einer neutralen Tower-Armee besetzten Land stehen bleiben wollen, kommt es zum Kampf.

8.3 Nichtangriffspakt – Bis zum Ende der 10. Spielrunde herrscht auf dem kompletten Spielbrett ein Nichtangriffspakt. In dieser Zeit gibt es keine Kämpfe. Daher ist es erlaubt, durch gegnerische Armeen hindurchzugehen oder mit ihnen auf dem selben Feld zu stehen und zu rekrutieren. Eigene Armeen dürfen aber auch dann nicht auf dem selben Feld stehen.

Die Nichtangriffspakt-Regel gilt für See-Armeen untereinander die ganze Partie über. Gegnerische See-Armeen können sich also niemals im Kampf gegenüberstehen, sehr wohl aber Land- und See-Armeen. Bereits an landgegangene See-Armeen (27.4) gelten als Landarmee und dürfen gegnerische See-Armeen attackieren.

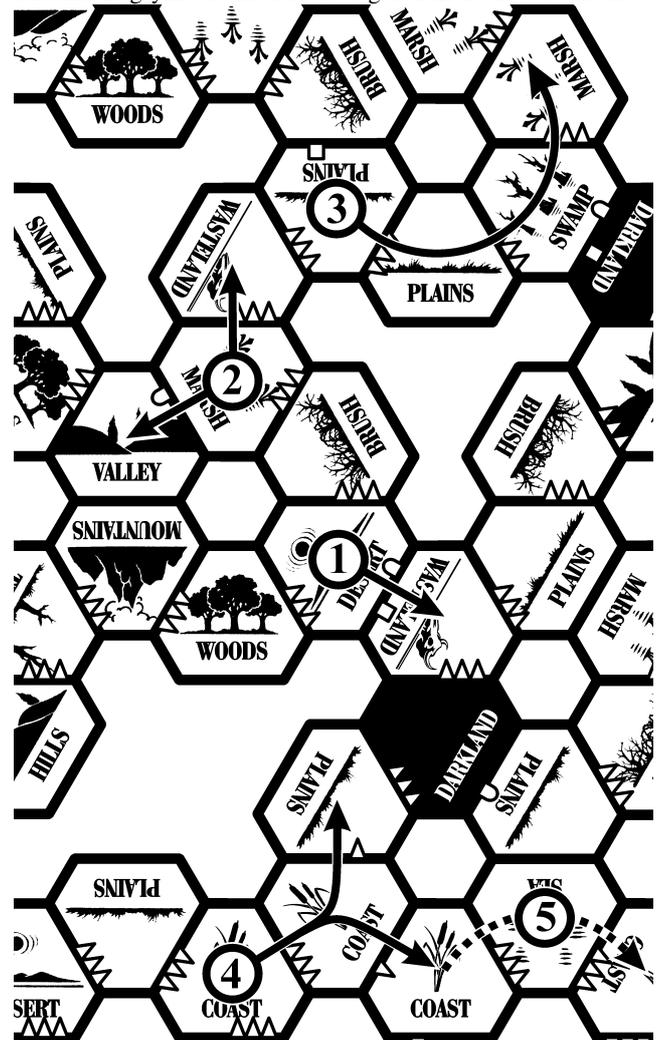
8.4 Allgemeine Zugregeln – Jede Armee steht unter Zugzwang, solange sie sich nicht auf einem eigenen Tower-Land oder in der City bzw. Dungeon befindet. Alle Armeen, die unter Zugzwang stehen, müssen zwischen 1 bis 6 Felder ziehen. Jede Armee darf unterschiedlich weit ziehen.

Eine Armee darf nur dann Kreaturen rekrutieren, wenn sie entweder 3, 4 oder 5 Felder auf ein beschriftetes Feld gezogen ist. Andere Formen der Rekrutierung (Anwerben von Menschen, Rufen von Göttern, Nachrekrutierung nach dem Kampf, etc.) sind unabhängig von der gezogenen Felderzahl.

Ein Spieler darf nur eine Endkreatur pro Runde rekrutieren.

Durch Erreichen von Siegpunkten kann die Titan-Armee ihre Zug- und Rekrutierungsmöglichkeiten erweitern (26.0)

8.5 Zugregeln – Jede Armee-Bewegung muss den Zugsymbolen am Rande der Felder entsprechend ausgeführt werden. Insgesamt gibt es vier unterschiedliche Symbole: Rechteck, Halbkreis, Einfachpfeil und Dreifachpfeil. Die Symbole ragen immer mit ihrer Spitze in ein Land und geben so die Zugrichtung an. Armeen müssen immer der Pfeilrichtung folgen. Benachbarte Länder ohne Zugsymbole untereinander gelten nicht als verbunden.



• Rechteck: Eine Armee, die ihren Zug in einem Land beginnt, aus dem ein Rechteck herauszeigt, muss der Richtung des Rechtecks folgen (Pfeil 1).

• Halbkreis: Eine Armee, die ihren Zug in einem Land beginnt, aus dem ein Halbkreis herauszeigt, darf der Richtung des Halbkreises folgen (Pfeil 2).

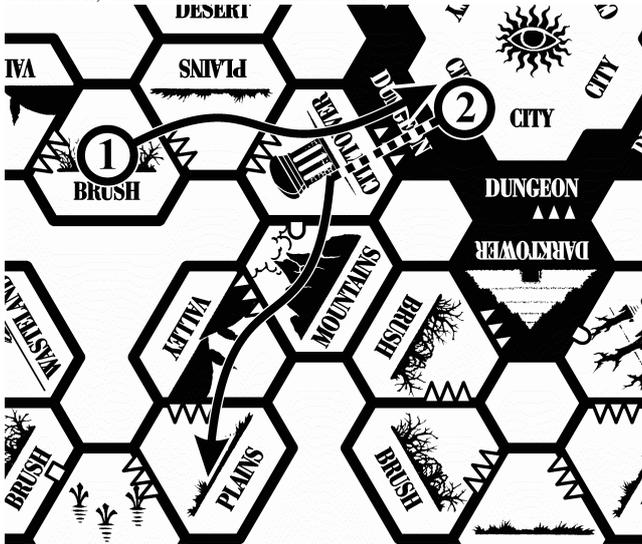
• Dreifachpfeil: Eine Armee, die ihren Zug in einem Land beginnt, aus dem ein Dreifachpfeil herauszeigt, darf der Richtung des Dreifachpfeils folgen (Pfeil 3).

Eine Armee, die während ihres Zuges ein Land betritt, aus dem ein Dreifachpfeil herauszeigt, muss dieser Richtung folgen, wenn sie ihren Zug fortsetzen möchte (Pfeil 3).

• Einfachpfeil: Eine Armee, die ihren Zug in einem Land beginnt oder während ihres Zuges ein Land betritt, aus dem Einfachpfeile herauszeigen, darf einer dieser Richtung folgen (Pfeil 4).

• Sea-Felder: Nur Armeen mit ausschließlich See-Figuren – zu erkennen an den Wellen-Symbolen (☄) – dürfen auf bzw. durch das Sea-Feld ziehen (Pfeil 5).

8.6 Brettzentrum – City und Dungeon sind spezielle Felder, die räumlich von einander getrennt sind. Während man die City nur über die Citytower erreichen kann, kommt man ins Dungeon nur über die Darktower. City und Dungeon bilden das Zentrum des Spielbretts und sind strategisch sehr wichtig. Hier herrscht kein Zug- und Kampfwang. Dennoch kann der Mover dort Armeen herausfordern (10.2). Spieler dürfen niemals mehr als eine Armee am Ende ihrer Bewegungsphase in City bzw. Dungeon haben. Außerdem herrscht in der City und deren Zu- und Abgänge für Elemente striktes Aufenthaltsverbot. Sollte ein Element dennoch dort entdeckt werden, wird es sofort dem Darklord übergeben. Armeen, die sich länger als eine Spielrunde in City oder Dungeon aufhalten, darf der Darklord einsehen.



Der City-Ring ist zu einem Feld zusammengefasst. Um in die City einzuziehen, muss ein Zug durch den Tower in den City-Ring (Brettzentrum) gemacht werden (Pfeil 1). Das Herausziehen erfolgt durch eine automatische Bewegung zu einem beliebigen Citytower und von dort beginnt der eigentliche Zug noch in der selben Runde (Pfeil 2). Für die Darktower und den Dungeon-Ring gilt dieses Verfahren ebenso. Es ist allerdings zu beachten, dass Armeen, die sich in der City befinden nicht über die Darktower abgehen dürfen und umgekehrt!

9.0 TELEPORTIEREN

9.1 Allgemeines – Teleportation ist eine spezielle Art der Bewegung von Armeen und kann optional angewandt werden. Es gibt vier Arten von Teleportation: Whirl-Teleport, Tower-Teleport, Titan-Teleport und Darklord-Teleport.

Der Vorgang der Teleportation gilt als Ziehen über ein Land, da beide Teleport-Länder als ein Feld zählen. Das Ende eines Teleport-Zuges muss immer in einem unbesetzten Land enden, es sei denn, man greift an oder es handelt sich um City oder Dungeon.

9.2 Whirl-Teleport – See-Armeen, die ein Whirl-Feld betreten, werden automatisch zu einem beliebigen Whirl teleportiert und müssen ihn in diesem Zug wieder verlassen. Ist die Armee bereits zu weit gezogen, um den Whirl verlassen zu können, darf sie den ersten Whirl nicht betreten und muss ihren Zug vor ihm beenden. Eine Armee darf also niemals auf einem Whirl-Feld zum Stillstand kommen.

9.3 Tower-Teleport – Besitzt ein Spieler mindestens zwei Tower-Länder (Tower, Ruin, Fort, Darktower, Citytower) kann er den Tower-Teleport anwenden und zwischen diesen teleportieren. Jede Armee, die sich über Tower-Felder teleportiert, muss am Ende des Zuges außerhalb des Tower-Landes stehen (bzw. in City oder Dungeon), es sei denn, er möchte die Armee in seine Tower-Besitzerarmee integrieren (25.7).

Selbst wenn ein Spieler nur einen oder keinen Tower besitzen sollte, ist eine Teleportation möglich. Hierzu muss sich der Spie-

ler die Erlaubnis der beteiligten Towerbesitzer einholen. Hier ist also Handelsgeschick gefragt. Teleportieren über neutrale Tower-Länder ist nicht erlaubt.

9.4 Titan-Teleport – Besitzt ein Spieler mindestens 60 Siegpunkte, so hat seine Titan-Armee fortan die Möglichkeit des Titan-Teleports. Anstelle eines regulären Zuges darf sie dann auf bis zu drei unterschiedliche Teleportationen zurückgreifen (26.5).

9.5 Darklord-Teleport – Der Darklord hat neben den bereits aufgeführten zwei weitere Teleportations-Möglichkeiten:

- Nach Zahlung von 250 Lebenssteinen darf der Darklord eine seiner Armeen, die zu Beginn ihres Zuges in einem Darkland steht, in ein anderes, unbesetztes Darkland teleportieren. Sie darf sich in dieser Spielrunde weder weiterbewegen noch rekrutieren.
- Der Mover darf pro eigener Bewegungsphase mit einer seiner schwarzen Armeen eine gegnerische Armee ausspionieren und muss sich dann sofort ins Dungeon teleportieren (23.3).

10.0 KAMPF

10.1 Allgemeines – Ein Kampf beginnt, wenn eine Armee ein Land betritt, das bereits von einer gegnerischen Armee besetzt ist (Ausnahme: Nichtangriffspakt und Seearmeen untereinander). Der Kampf betrifft immer nur die Spieler, in deren Besitz sich die beiden Armeen befinden, sowie ausschließlich die Figuren, die den Armeen angehören bzw. die während des Kampfes hinzustoßen könnten (17.0 Nachrekrutierung und 18.0 Götter rufen). Der Mover ist der Angreifer und der andere Spieler der Verteidiger. Ein Kampf endet immer mit der Zerschlagung von mindestens einer der beteiligten Armeen. Entweder durch Flucht des Verteidigers, Verhandlung, Aufgabe oder Schlacht.

10.2 Kampf in City und Dungeon – Gegnerische Armeen, die sich in der City oder dem Dungeon begegnen, müssen nicht zwingend kämpfen. Jedoch hat der Mover die Wahl, ob er die gegnerische Armee zum Kampf herausfordert. Verweilen mehrere Armeen in der City bzw. im Dungeon, trifft der Mover die Wahl, welche Armee er attackiert. In jeder Kampfphase darf nur ein Kampf pro Armee ausgeführt werden. Das Schlachtfeld in der City ist das Skycastle und im Dungeon das Darkland. Die Ausrichtung des Schlachtfeldes bestimmt der Angreifer.

Es ist zu beachten, dass City und Dungeon räumlich voneinander getrennt sind und eine Armee in der City keine Armee im Dungeon herausfordern kann und umgekehrt!

10.3 Kampffreihefolge – Gibt es mehrere Kämpfe, entscheidet der Mover über deren Reihenfolge. Wenn ein Kampf beginnt, inspizieren beiden beteiligten Spieler verdeckt die gegnerische Armee, um ihre Chancen auszuloten. Nach dem Inspizieren besprechen beide Spieler, wie sie den Kampf austragen wollen. Die Figuren der beiden Armeen bleiben solange geheim, bis sie entweder freiwillig oder als Teil einer Verhandlung bzw. Aufgabe geschlagen werden. Wird der Kampf ausgefochten, werden alle Figuren offengelegt und sind für alle Spieler einzusehen.

10.4 Flucht – Der Verteidiger hat zunächst die Option zur Flucht. Fieht er, ist seine Armee komplett zerschlagen und der Angreifer erleidet keine Verluste. Flucht ist nicht mit Armeen möglich, in denen sich Herrscher-Figuren befinden. Der Angreifer kann niemals flüchten. Sollte der Verteidiger sich auf eine Verhandlung oder eine Schlacht einlassen, darf er nicht mehr fliehen.

10.5 Verhandlung – Eine gültige Verhandlung muss mit Zustimmung beider Spieler zustande kommen und mindestens die Zerschlagung einer der beiden Armeen umfassen. Ein solcher Handel kann sowohl Verluste des Gewinners, als auch ein Unentschieden (beide Armeen werden zerschlagen) bedeuten. Eine Verhandlung kann auch weitere Handelselemente beinhalten (7.2). Besteht ein Spieler darauf, den Kampf auszufechten, kann nicht verhandelt werden. Sie wird geheim zwischen den beiden Spielern geführt.

10.6 Aufgabe – Verzichtet der Verteidiger auf Flucht und die Figuren wurden offengelegt, können beide Spieler jederzeit den Kampf aufgeben. Der Kampf endet sofort mit der Zerschlagung der Armee des aufgebenden Spielers und der Gewinner erleidet keine weiteren Verluste. Wollen beide Spieler aufgeben, endet der Kampf unentschieden.

10.7 Kampfbende – Figuren, die im Kampf geschlagen werden, kommen in den persönlichen Pool des jeweiligen Spielers zurück. Bevor ein Kampf abgerechnet wird, muss der Gewinner alle Optionen zur Verstärkung seiner Armee wahrnehmen: Nachrekrutierung (17.0), Götter rufen (18.0), Halbgötter wiederbeleben (19.0). Der Kampf wird berechnet (20.0) und der Armee eventuell gerufene Götter hinzugefügt (21.0).

Verwaiste Deckmännchen gehen zurück an den Besitzer und können sofort zum Teilen wiederverwendet werden. Die Überlebenden des Kampfes und eventuelle Verstärkungen werden unter ihrem Deckmännchen wieder auf das Land des Spielbretts zurückgelegt, auf dem der Kampf stattfand.

10.8 Kampfprozedere (Zusammenfassung)

- Gegenseitiges, verdecktes inspizieren der Armeen
- Option des Verteidigers zur Flucht
- Geheime Verhandlung (evtl. mit Verlusten auf beiden Seiten)
- Aufdecken der Armeen
- Aufbau des Verteidigers auf dem Schlachtfeld
- Letzte Option des Angreifers zur Aufgabe (Verteidiger darf nicht nachrekrutieren)
- Aufbau des Angreifers auf dem Schlachtfeld
- Schlacht

11.0 SCHLACHT

11.1 Allgemeines – Die Schlacht ist die taktische Ausfechtung des Kampfes. Sie wird auf einem Schlachtfeld ausgetragen, das einer vergrößerten Version des Spielbrett-Feldes entspricht, auf dem sich die Armeen begegneten. Die Schlacht besteht aus aufeinanderfolgenden Kampfrunden, in denen jeder beteiligte Spieler eine Manöverphase und eine Schlagphase ausführt. Jede Kampfrunde beginnt mit der Manöverphase des Verteidigers. Während der Manöverphase bewegen die Spieler die Figuren der involvierten Armeen auf dem Schlachtfeld, um sie bestmöglich für den Schlagabtausch zu positionieren (12.0). Stehen beide Armeen auf dem Schlachtfeld, folgt nach jeder Manöverphase eine Schlagphase, in der sich gleichzeitig die gegnerischen Figuren der Armeen bekämpfen (13.0). In der ersten Kampfrunde kann nur der Angreifer attackieren, da erst mit seinem Einzug auf das Schlachtfeld die Schlacht beginnt. Der Spieler, der seine Manöverphase abgeschlossen hat, schlägt als erster. Die Schlacht endet, wenn alle Figuren mindestens einer Armee geschlagen sind oder nach sieben ausgeführten Kampfrunden.

11.2 Schlachtfeld – Jedes Feld auf dem Spielbrett ist mit einer unterschiedlichen Farbe, seinem Namen und einem Piktogramm des Terrains markiert. Um festzustellen, von welchen Seiten die kämpfenden Armeen auf die vergrößerte Version – dem Schlachtfeld – einziehen, wird dieses nach festen Regeln ausgerichtet. Der Angreifer betritt das Schlachtfeld immer von einer vier Felder breiten Seite und der Verteidiger von der gegenüberliegenden drei Felder schmalen Seite.

Die Beschriftung des Schlachtfeldes wird entsprechend der Beschriftung des Spielbrett-Feldes ausgerichtet. Der Angreifer zieht von der Seite auf das Schlachtfeld, von der seine Armee das Land auf dem Spielbrett betreten hat. Ausnahmen sind die Tower-Länder, Coast, City und Dungeon.

11.3 Kämpfe in Tower-Ländern – Sollte der Kampf auf einem Tower-Land stattfinden, baut sich der Verteidiger immer innerhalb der Schutzmauern auf und darf seine Figuren erst in seiner zweiten Manöverphase aus dem Schutze der Mauern bewegen. Der Angreifer zieht von der Schlachtfeld-Seite gegenüber ein.

11.4 Kämpfe in der Coast – Findet die Schlacht auf einem Coast-Feld statt, baut der Angreifer sich immer auf der langen, beschrifteten Seite und der Verteidiger von der gegenüberliegenden, kurzen Seite auf.

11.5 Kampfteleport – Teleportiert sich ein Spieler in einen Kampf oder fordert eine Armee in City bzw. Dungeon heraus, kann er sich die Angriffsseite aussuchen, es sei denn, es handelt sich um eines der Tower-Länder oder das Coast-Feld.

11.6 Handhabung der Figuren – Um eine Unterscheidung der gegnerischen Figuren zu gewährleisten, sind sie so auszurichten, dass sie sich gegenüberliegen. Figuren, die nicht während der ersten Kampfrunde auf das Schlachtfeld einziehen, gelten als geschlagen und dürfen auch später nicht mehr einziehen. Zur Endabrechnung werden sie aber trotzdem herangezogen. Die nachrekrutierte Figur des Verteidigers (17.0) zieht immer wie die Ursprungsarmee auf das Schlachtfeld ein.

11.7 Kampfrunden – Am unteren Seitenrand jedes Schlachtfeldes befindet sich ein Rundenzähler. Der Verteidiger legt zu Kampfbeginn sein Deckmännchen auf das erste Feld. Zu Beginn jeder seiner nächsten Manöverphasen rückt er das Plättchen um eine Position nach rechts. Das Deckmännchen des Angreifers wird zur Markierung des Austragungsortes auf das entsprechende Land des Spielbretts gelegt.

11.8 Ende der Kampfrunden – Wird die Schlacht nicht binnen sieben Kampfrunden entschieden, gelten alle Figuren des Angreifers als geschlagen und die Überlebenden des Verteidigers werden zurück auf das entsprechende Land auf dem Spielbrett gelegt. Für einen solchen Zeit-Sieg erhält der Verteidiger weder Kampfpunkte noch Lebenssteine.

11.9 Schlagfolge – Während jeder Schlagphase müssen beide Spieler mit all ihren Figuren attackieren, die sich in direktem Kontakt mit gegnerischen Figuren befinden (13.0). Zunächst greift der Spieler an, der seine Manöverphase abgeschlossen hat. Anschließend muss der andere Spieler einen Rückschlag ausführen. Angriff und Rückschlag gelten als gleichzeitig ausgeführt. Daher müssen auch geschlagene Figuren einen Rückschlag ausführen, bevor sie vom Schlachtfeld entfernt werden. Eine im Rückschlag geschlagene Figur wird sofort entfernt.

12.0 MANÖVERPHASE

12.1 Allgemeines – Während seiner Manöverphase darf der Spieler nur seine eigenen Figuren bewegen. Welche er wann bewegt, steht ihm frei. Eine Figur darf nur einmal pro Manöverphase bewegt werden und ihre Bewegung muss beendet sein, bevor sich eine andere Figur bewegen darf.

12.2 Einzug – In der ersten Runde seiner Manöverphase müssen alle Figuren über die Felder der Eintritts-Seite einziehen (11.2). Beim Einzug werden auch die Randfelder gezählt. Figuren können nicht außerhalb des Schlachtfeldes ziehen.

12.3 Figuren bewegen – Während ihrer Manöverphase darf eine Figur nur maximal den Wert ihrer Intelligenz an Feldern ziehen. Ihre Bewegungsfreiheit kann jedoch durch eigene oder gegnerische Figuren als auch spezielle Felder eingeschränkt sein. Ein Übertrag von nicht gezogenen Feldern in die nächste Manöverphase ist nicht möglich.

Figuren mit Intelligenz 5 und Kreaturen mit Intelligenz 4, die zusammen mit einem Warlord in einer Armee sind, dürfen dennoch nur maximal 4 Felder weit ziehen. Nichtsdestotrotz besitzen sie einen Bewegungsfaktor von 5, soll heißen, dass sie selbst wenn sie einmal durch ein Hazard verlangsamt wurden, trotzdem 4 Felder weit ziehen dürfen.

12.4 Nahkampf – Gegnerische Figuren, die zu Beginn der Manö-

verphase benachbarte Felder besetzen, sind miteinander im Nahkampf verwickelt und können sich nicht bewegen.

Eine Figur, die während ihrer Bewegung an einer gegnerischen Figur vorbeizieht, wird nicht automatisch in einen Nahkampf verwickelt und darf ihren Zug fortsetzen.

12.5 Hazard-Felder – Alle Schlachtfelder unterscheiden sich durch spezielle Felder, den sogenannten Hazards. Sie beeinflussen Bewegung und Kampfwerte der Figuren. Einige Hazard-Felder (auch -Kanten) können die Bewegung erschweren. Versucht eine Figur ein solches Hazard zu betreten, wird sie verlangsamt und die Bewegung in dieses eine Feld gilt, als wäre sie zwei Felder gezogen.

Sollte eine Figur nur noch ein Feld ziehen dürfen, kann sie auch nicht mehr dieses Hazard betreten oder überqueren. Eine Figur wird niemals verlangsamt, wenn sie ein Hazard-Feld verlässt. Auswirkungen von Hazards, sowohl negative als auch positive, müssen immer berücksichtigt werden.

12.6 Fliegende/tauchende Figuren – Eine flugunfähige Figur darf kein Feld betreten oder durchqueren, das von einer anderen Figur besetzt ist. Eine fliegende Figur (★) hingegen darf besetzte Felder überfliegen, allerdings nicht dort landen. Eine fliegende Figur muss am Ende ihrer Bewegung zwingend landen.

Figuren, die eins der beiden Wellensymbole (☩/☪) tragen können zwischen Wasser-Hazards tauchen. Das Tauchen wird regeltechnisch wie das Fliegen gehandhabt.

12.7 Übersicht der Hazard-Felder (S.16)

13.0 SCHLAGPHASE

13.1 Allgemeines – Während der Schlagphase attackieren beide Spieler mit allen Figuren, die sich zu Beginn dieser Phase im Nahkampf befinden. Der Spieler, dessen Manöverphase vorausging, schlägt mit seinen Figuren zuerst. Nur er darf Fernschüsse (14.0), Zauber (15.0), und Sonderfertigkeiten (16.0) anwenden. Während der Schlagphase geschlagene Figuren werden erst dann vom Schlachtfeld entfernt, wenn sie ihren Rückschlag ausgeführt haben. Jede Figur, die attackieren kann, muss dies auch tun, bis alle angrenzenden, gegnerischen Figuren geschlagen sind.

13.2 Würfelwurf – Um zu attackieren, würfelt man mit der gleichen Anzahl Würfel entsprechend der Kampfstärke der Figur. Die Intelligenzen der attackierenden und der verteidigenden Figur werden miteinander verglichen, um den Mindestwurf für einen Treffer zu ermitteln (13.4). Jeder Würfel, dessen Augenzahl gleich oder höher dem geforderten Mindestwurf ist, gilt als Treffer. Erleidet eine Figur mindestens so viele Treffer, wie ihre Kampfstärke angibt, ist sie geschlagen.

13.3 Attackieren – Der Spieler, der gerade seine Manöverphase abgeschlossen hat, attackiert zuerst mit seinen Figuren. Er entscheidet über die Reihenfolge und welche gegnerischen Figuren er attackiert. Er braucht sich immer erst nach einer Attacke entscheiden, welche als nächstes folgen soll.

Jede Figur darf nur einmal pro Schlagphase attackieren. Attacken dürfen nicht kombiniert werden. Daher muss eine Attacke abgeschlossen sein, bevor die nächste ausgeführt wird. Eigene Figuren dürfen niemals attackiert werden. Hat ein Spieler alle Attacken ausgeführt, beginnt der Gegner mit seinen Rückschlägen.

13.4 Mindestwurf – Vor jeder Attacke muss der Spieler die gegnerische Figur und den Mindestwurf ansagen. Der Mindestwurf wird durch Vergleichen der beiden Intelligenzen ermittelt.

Beispiel: Ein Ogre (Intelligenz 2) attackiert einen Lion (Intelligenz 3). Über die Schlagtabelle ergibt sich ein Mindestwurf von 5. Der Spieler, der den Ogre führt, würfelt nun mit 6 Würfeln, da der Ogre eine Kampfstärke von 6 besitzt. Alle Würfel, die „5“ oder „6“ zeigen zählen als Treffer, während alle Würfel mit „1“, „2“, „3“ und „4“ als Misserfolg gelten. Der Lion ist dann ge-

schlagen, wenn er mindestens 5 Treffer (gemäß seiner Kampfstärke) erhalten hat. Greift der Lion nun den Ogre an, trifft er schon ab einer 3, da er einen Punkt intelligenter ist. Allerdings würfelt er nur mit 5 Würfeln entsprechend seiner Kampfstärke.

Hazard-Felder auf den sich die Figuren befinden bzw. Hazard-Kanten, die sich zwischen ihnen befinden, können die Kampfwerte beeinflussen.

		Intelligenz der attackierenden Figur					
		1	2	3	4	5	6
Intelligenz der verteidigenden Figur	1	4	3	2	1	1	1
	2	5	4	3	2	1	1
	3	6	5	4	3	2	1
	4	6	6	5	4	3	2
	5	6	6	6	5	4	3
	6	6	6	6	6	5	4

Mindestwurf

13.5 Schaden – Schaden, den die Figuren während der Schlacht erhalten, sollten durch Würfel angezeigt werden. Sie werden mit der entsprechenden Augenzahl auf die Figur gelegt.

Schaden wird aufaddiert, kann nicht geheilt werden und hat keinen Einfluss auf Kampfstärke oder Intelligenz der Figur, auch wenn sie nur noch einen Lebenspunkt besitzt.

Nach einer Schlacht gelten verletzte Figuren als vollständig geheilt. Geschlagene Figuren (außer Halbgötter und Elemente) können nicht geheilt werden und kommen zurück in den persönlichen Pool.

13.6 Übertrag – Sollte eine Nahkampf-Attacke mehr Treffer als benötigt verursachen, um eine Figur zu schlagen, können die überzähligen Treffer auf eine andere angrenzende, gegnerische Figur übertragen werden, solange der Mindestwurf auf die zweite Figur nicht den nötigen Mindestwurf auf die erste Figur übersteigt. Man darf keine Treffer übertragen, die einen höheren Mindestwurf voraussetzen, selbst wenn die Würfel die nötige Augenzahl zeigen. Dennoch kann ein Spieler vor der Attacke einen höheren Mindestwurf für die erste Figur ansagen, um möglicherweise eine zweite zu treffen.

Erst nach der Attacke braucht man den Übertrag zuweisen. Der Übertrag von Treffern ist optional und liegt im Ermessen des attackierenden Spielers. Ein Übertrag muss immer komplett auf eine Figur zugewiesen werden bis sie geschlagen ist, bevor weitere Treffer auf die dritte Figur zugewiesen werden dürfen, usw.

13.7 Einfluss durch Hazards – Die negative Beeinflussung durch Hazard-Felder muss bei Attacken mit Übertrag immer dann hingenommen werden, wenn nur eine der beiden zu treffenden Figuren mit einem solchen Nachteil getroffen werden kann.

Die positive Beeinflussung durch Hazard-Felder kann nur dann beim Übertrag ausgenutzt werden, wenn auch die zweite Figur normalerweise mit diesem Vorteil getroffen werden kann.

Auf Vorteile durch Hazard-Felder kann verzichtet werden, um einen Übertrag zu ermöglichen. Ein Übertrag ist immer optional, selbst dann, wenn zuvor ein Malus durch ein Hazard akzeptiert wurde, um einen Übertrag zu ermöglichen.

13.8 Geschlagene Figuren – Figuren werden am Ende der Schlagphase in der sie geschlagen wurden (nach einem möglichen Rückschlag), vom Schlachtfeld entfernt. Die geschlagenen Figuren eines jeden Spielers sind neben das Schlachtfeld zu legen, um sie für die Kampfberechnung heranziehen zu können.

14.0 FERNSCHÜSSE

14.1 Allgemeines – Ein Fernschuss ist eine spezielle Form des Angriffs, die gegen eine gegnerische, nicht benachbarte Figur gerichtet ist. Nur Figuren mit einem Blitzsymbol (⚡) dürfen sie ausführen. Im Gegensatz zum Nahkampf ist er optional. Man darf alle, einige oder keine der möglichen Fernschüsse ausführen. Ein Übertrag ist niemals möglich.

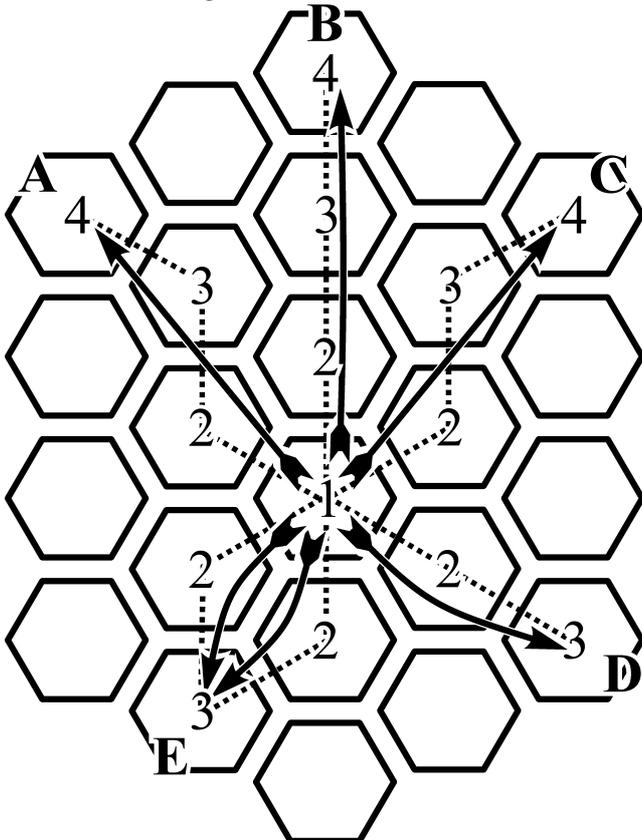
Während seiner Schlagphase, darf nur der Spieler, der gerade seine Manöverphase abgeschlossen hat, Fernschüsse ausführen. Die Anzahl der Würfel, die bei einem Fernschuss eingesetzt werden, entspricht der Hälfte (abgerundet) der Kampfstärke. Fernschüsse können nicht von Figuren ausgeführt werden, die sich im Nahkampf befinden. Daher kann ein Rückschlag niemals gegen einen Fernkämpfer gerichtet sein. Fernschüsse, Nahkampf-Attacken und Zauber dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

14.2 Reichweite – Die maximale Reichweite eines Fernschusses entspricht der Intelligenz des Schützen. Dabei werden das Feld auf dem der Schütze steht, das Feld mit der gegnerischen Figur und alle dazwischen liegenden Felder gezählt.

Fernschüsse, die drei Felder überqueren, werden mit dem normalen Mindestwurf ausgeführt. Sollte die Distanz allerdings vier Felder betragen, erhöht sich der Mindestwurf um 1. Ausnahme ist der magische Fernschuss des Warlocks. Er schießt immer mit seinem normalen Mindestwurf. Fernschüsse können niemals über mehr als vier Felder ausgeführt werden.

14.3 Schussbahn – Ein Fernschuss muss den direkten Weg vom Schützen zum Ziel zurücklegen. Die Spieler sollten sich gedanklich eine Gerade von den Zentren des Start-Feldes und des End-Feldes vorstellen. Die Felder, durch denen die Gerade führt, durchquert auch der Fernschuss. Sollte ein zu durchquerendes Feld von Hazard-Feldern oder Figuren blockiert sein, ist der Fernschuss nicht erlaubt. Ausnahme sind magische Fernschüsse von Warlock und Priestess.

14.4 Fernschuss-Diagramm



Das Diagramm zeigt die verschiedenen Möglichkeiten zum Fernschuss. Diese Schussbahnen gelten immer. Ein Fernschuss kann nur dann ausgeführt werden, solange die Schussbahn nicht blockiert ist. Die Pfeile zeigen den kürzesten Weg zum Ziel an, während die gepunkteten Linien, die Anzahl der zu überbrückenden Felder wiedergibt. Die Zahlen geben die Entfernung an. Es ist zu beachten, dass es zwei mögliche Schussbahnen zu „E“ gibt. Ist eine blockiert, muss der Schütze die andere wählen. Sind beide blockiert ist ein Fernschuss nicht möglich. Sind beide frei, muss der Spieler vor seinem Fernschuss eine wählen.

14.5 Magische Fernschüsse – Die Figuren Warlock und Priestess besitzen die Fähigkeit des magischen Fernschusses (zu erkennen an der Kombination aus ♯ und ☯). Er wird weder durch Hazards noch Figuren behindert oder blockiert. Außerdem wird der Mindestwurf des Warlock bei einem Fernschuss mit maximaler Reichweite nicht erhöht. Befinden sich Warlock und Priestess im Nahkampf dürfen sie keinen Fernschuss ausführen.

14.6 Immunität gegen Fernschüsse – Götter-Figuren und der Golem (wegen seiner Sonderfertigkeit) sind immun gegen nicht-magische Fernschüsse. Herrscher-Figuren sind gegen sämtliche Fernschüsse (auch magische) immun.

15.0 ZAUBER

15.1 Allgemeines – Das Anwenden von Zaubern ist eine andere Form der Attacke, um gegnerische Figuren in der Schlacht zu schädigen oder die eigenen zu unterstützen. Nur Figuren mit einem Ying-Yang-Symbol (☯) können Zauber sprechen und werden als Magiebegabte bezeichnet.

15.2 Wirken von Zaubern – Während seiner Schlagphase, darf nur der Spieler, der gerade seine Manöverphase abgeschlossen hat, Zauber wirken. Zauber, Nahkampf-Attacken und Fernschüsse dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden. Zauber werden immer zusätzlich zur Attacke des Magiebegabten gesprochen. Dabei ist es unerheblich, ob er sich im Nahkampf befindet oder nicht. Da nur der Angreifer in der ersten Kampfunde attackieren kann, besitzt er somit das Privileg des ersten Zaubers. Gesprochene Zauber werden aus dem persönlichen Pool entnommen und aus der Partie entfernt.

15.3 Die Zaubergrade – Die 16 Zaubersprüche sind nach ihrer Zauber Macht in vier Abstufungen unterteilt, den Zaubergraden. Der Wert reicht von 2 (schwach) bis hin zu 5 (sehr mächtig). Der Magiebegabte darf nur Zauber sprechen, deren Zaubergrad maximal seiner Intelligenz entsprechen. Hazard-Feldern beeinflussen den Magiebegabten bei der Anwendung eines Zaubers nicht.

15.4 Einschränkungen – Pro Schlacht darf jede Armee nur einen Zauber wirken, unabhängig davon, wie viele Magiebegabte sich in ihr befinden. Dabei steht es dem Spieler frei, welchen Zauber er einsetzt und zu welchem Zeitpunkt. Zauber müssen immer vollständig entsprechend der Erklärung durchgeführt werden.

15.5 Immunität gegen Zauber – Die Präsenz von Herrscher-Figuren (gegnerische als auch eigene) unterbindet automatisch sämtliche Zauber. Werden während einer Schlacht alle Herrscher geschlagen, dann ist es fortan erlaubt Zauber anzuwenden.

15.6 Zauber-Übersicht (S.18)

16.0 SONDERFERTIGKEITEN

16.1 Allgemeines – Es gibt einmalige sowie permanente Sonderfertigkeiten. Sie werden durch besondere Symbole auf den Figuren-Märkchen dargestellt: Ein Kreuz (✚) steht für die einmalige Sonderfertigkeiten der Kreaturen. Eine Raute (♠) oder geschwungene Linie (~) am Kampfstärke-Wert zeigt eine permanente Sonderfertigkeit an. Sonderfertigkeiten der Menschen werden durch kein Symbol dargestellt, da sie sich nur auf Kreaturen der eigenen Armee auswirken und nicht auf den Menschen selbst. Während einer Schlacht können durch Sonderfertigkeiten vielfältige Effekte auftreten. Sie beeinflussen Attacken, Kampf Werte, Schadenspunkte und Bewegung. Einige permanente Sonderfertigkeiten sogar die Rekrutierung. Die Art der Anwendung hängt vom Erklärungstext ab (16.5). Er ist immer genau zu beachten.

16.2 Einmalige Sonderfertigkeiten – Einmalige Sonderfertigkeiten sind eine erweiterte Form der Attacke, die diese verstärkt oder

Rückschläge gegnerischer Figuren beeinflusst. Nur Kreaturen mit einem Kreuz (✚) können sie einsetzen. Jede Kreatur darf sie nur einmal pro Schlacht einsetzen.

Während seiner Schlagphase, darf nur der Spieler, der gerade seine Manöverphase abgeschlossen hat, einmalige Sonderfertigkeiten anwenden. Da nur der Angreifer in der ersten Kampfunde attackieren kann, besitzt er somit das Privileg, sie auch als erster einzusetzen. Es entscheidet ausschließlich der Besitzer der Figur, ob und wann er eine einmalige Sonderfertigkeit einsetzt.

16.3 Permanente Sonderfertigkeiten – Figuren mit einer Raute (◆) oder einer geschwungenen Linie (↷) besitzen eine permanente Sonderfertigkeit. Die geschwungene Linie ist ein Hinweis darauf, dass sich die permanente Sonderfertigkeit auf den veränderbaren Kampfstärke-Wert der Figur bezieht.

Permanente Sonderfertigkeiten sind ständig aktiv, da sie zum Wesen der Figur gehören. Sie müssen immer beachtet werden.

16.4 Sonderfertigkeiten der Menschen – Unter den Menschen gibt es Figuren, deren Sonderfertigkeit Kreaturen der eigenen Armee beeinflusst. Sie sind immer zu beachten und werden wie eine permanente Sonderfertigkeit gehandhabt.

16.5 Figuren mit Sonderfertigkeiten (S.18)

17.0 NACHREKRUTIERUNG

17.1 Allgemeines – In der vierten Runde einer Schlacht darf der Verteidiger eine Figur zur Verstärkung seiner Armee hinzufügen. Dies nennt man Nachrekrutieren. Um Nachrekrutieren zu dürfen, muss die verbliebene Armee des Verteidigers auch regulär auf dem Land rekrutieren können (22.0). Die Figur muss das Schlachtfeld während eines beliebigen Zeitpunkts innerhalb der vierten Manöverphase des Verteidigers betreten oder Nachrekrutieren ist nicht möglich. Sollte der Verteidiger vor der vierten Kampfunde gewinnen, hat er trotzdem das Recht zur Nachrekrutierung, falls er zu diesem Zeitpunkt die Voraussetzung hierzu hat. Gewinnt der Verteidiger nach der vierten Manöverphase und konnte (maximale Armeegröße bzw. keine Einzugsmöglichkeit) nicht Nachrekrutieren, darf er dies nun tun. Nachrekrutierte Figuren betreten das Schlachtfeld immer von dort, von der auch die ursprüngliche Armee kam. Sie werden nach dem siegreichen Kampf den Überlebenden hinzugefügt und unter das Deckmännchen auf den Spielplan zurückgelegt.

17.2 Einschränkungen – Eine Armee darf nicht Nachrekrutieren, wenn sie bereits die maximale Armeegröße besitzt. Dazu zählen nicht die bereits geschlagenen Figuren. Es darf nur einmal pro Kampf nachrekrutiert werden. Nur der Verteidiger darf Nachrekrutieren, aber er ist nicht gezwungen, dies zu tun. Sollte der Angreifer aufgeben, bevor er auch nur eine Figur auf dem Schlachtfeld platziert hat, darf der Verteidiger nicht nachrekrutieren. Gewinnt der Verteidiger den Kampf durch Verhandlung oder Aufgabe des Angreifers nach dessen Armeeaufbau, hat der Verteidiger das Recht zur Nachrekrutierung.

18.0 GÖTTER RUFEN

18.1 Allgemeines – Das Rufen von Göttern (Angel, Archangel, Necromancer) ist eine besondere Form der Teleportation und die einzige Möglichkeit neben dem Rekrutieren, seine Armee zu verändern. Dabei wird ein Gott während eines Kampfes aus einer anderen, eigenen Armee entfernt und zu der aktuell in der Schlacht verwickelten oder siegreichen Armee hinzugefügt. Um einen Gott rufen zu dürfen, muss der Angreifer, nachdem er eine gegnerische Figur geschlagen hat, sofort in seiner nächsten Manöverphase den Gott ins Kampfgeschehen einbringen. Sollte der Angreifer diese Möglichkeit nicht wahrnehmen können bzw. wollen, ist sie für den Rest der Schlacht verwirkt. Gewinnt der Angreifer den Kampf, darf er trotzdem einen Gott rufen.

18.2 Rufen von Göttern – Um einen Gott rufen zu dürfen, muss der Angreifer mindestens einen in seinen anderen Armeen besitzen. Diese Armee darf nicht in einem unausgefochtenen Kampf verwickelt sein. Götter, die bereits in dieser Kampfphase gekämpft und überlebt haben, können vollständig geheilt gerufen werden. Ein Gott, der in der gleichen Kampfphase erschienen ist (21.0), kann ebenfalls gerufen werden. Eine Armee, die zum Zeitpunkt des Rufens noch immer die maximale Armeegröße hat, darf keinen Gott rufen.

Der gerufene Gott wird aus seiner ursprünglichen Armee entnommen, teleportiert zum Feld, auf dem die Schlacht stattfindet, und betritt das Schlachtfeld von der Angriffsseite zu einem beliebigen Zeitpunkt der Manöverphase. Sollte der gerufene Gott die Schlacht überleben, verbleibt er in der siegreichen Armee.

Gewinnt der Angreifer durch Verhandeln oder durch Aufgabe des Verteidigers nach dessen Aufbau, darf er sofort einen Gott rufen.

18.3 Einschränkungen – Es kann nur ein Gott pro Kampfphase gerufen werden. Nur der Angreifer ist berechtigt, Götter zu rufen, muss dies aber nicht tun. Flieht der Verteidiger, darf der Angreifer keinen Gott rufen.

18.4 Auflösen einer Armee – Sollte eine Armee nach einem Kampf nur noch aus einem Gott bestehen, darf er trotzdem gerufen werden. In einem solchen Fall löst sich die Armee auf und das Deckmännchen ist wieder benutzbar.

19.0 HALBGÖTTER WIEDERBELEBEN

19.1 Allgemeines – Alle geschlagenen Halbgötter eines Kampfes werden automatisch dem Sieger zugesprochen. Sie können am Ende des Kampfes vom siegreichen Spieler wiederbelebt werden. Für jeden geschlagenen Halbgott, der wiederbelebt werden soll, muss er jedoch 50 Lebenssteine zahlen. Wiederbelebte Halbgötter kommen vollkommen geheilt in die siegreiche Armee. Es dürfen nur Halbgötter bis zur maximalen Armeegröße wiederbelebt werden und nur der Sieger darf sie wiederbeleben, unabhängig davon, wie der Kampf entschieden wurde. Bei einem Unentschieden bleiben die Halbgötter im Besitz der ursprünglichen Besitzer und werden in ihren persönlichen Pool gelegt.

19.2 Verwahren von Halbgöttern – Kann oder will der Sieger eines Kampfes Halbgötter nicht wiederbeleben, werden sie in seinen persönlichen Pool gelegt und dürfen in einer seiner folgenden Rekrutierungsphasen in City bzw. Dungeon beschworen und somit rekrutiert werden (22.4).

20.0 ABRECHNUNG VON KÄMPFEN

20.1 Allgemeines – Jeder Kampf endet durch die Zerschlagung mindestens einer Armee. Dies kann durch Flucht, Verhandlung, Aufgabe oder Schlacht geschehen. Der Sieger erhält als Belohnung immer Kampfpunkte und Lebenssteine, während der Verteidiger durch Verhandeln Lebenssteine bekommen kann.

Der Kampf gilt allerdings erst als beendet, wenn der Gewinner alle Figuren genommen oder ausdrücklich verweigert hat, die ihm am Ende eines Kampfes zustehen (17.0 Nachrekrutierung, 18.0 Götter rufen, 19.0 Halbgötter wiederbeleben). Ist dies geschehen, wird der Kampf gewertet.

20.2 Lebenssteine – Lebenssteine (Gems) sind die Währung im *Gods of Titan*-Reich. Jeder Spieler beginnt die Partie mit 0 Lebenssteinen. Man erhält sie nach Kämpfen oder durch Handel. Mit ihnen können Menschen erworben und Halbgötter wiederbelebt bzw. beschworen werden. Der Darklord darf darüber hinaus mit ihnen seine Armeen teleportieren (9.5).

20.3 Abrechnung – Die Kampfpunkte werden durch addieren aller geschlagenen gegnerischen Figuren berechnet. Der Wert jeder Figur ergibt sich aus dem Produkt der beiden Kampfwerte,

Kampfstärke und Intelligenz. Beispiel: Ein Löwe (Kampfstärke 5, Intelligenz 3) hat einen Wert von 15 ($5 \times 3 = 15$).

Manche Figuren haben variable Kampfwerte. Dennoch wird bei ihrer Berechnung immer ihr Grundwert angenommen. Nur Titane und Phantome werden mit ihrer aktuellen Kampfstärke berechnet. Die Lebenssteine werden durch Multiplizieren der Anzahl aller geschlagenen gegnerischen Figuren mit 10 errechnet. Wurden 5 geschlagen, erhält der Spieler also 50 Lebenssteine. Bei Aufgabe sind Kampfpunkte und Lebenssteine zu halbieren. Geschlagene Figuren des Siegers werden stets bei der Abrechnung ignoriert.

20.4 Abrechnungs-Möglichkeiten – Je nach dem wie ein Kampf entschieden wurde, gibt es vier unterschiedliche Möglichkeiten zur Kampf-Abrechnung.

- **Flucht:** Sollte der Verteidiger vor der Schlacht flüchten, erhält er die Anzahl seiner Figuren mal 5 in Lebenssteinen. Der Angreifer erhält die gleiche Anzahl Lebenssteine und die Hälfte des gegnerischen Armeewertes in Kampfpunkten.
- **Verhandelter Sieg:** Einigen sich beide Spieler, bevor es zu einer Schlacht kommt, erhält der unterlegene Spieler die Anzahl seiner Figuren mal 5 in Lebenssteinen. Der siegreiche Spieler erhält den Wert der gegnerischen Armee in Kampfpunkten und die Anzahl der gegnerischen Figuren mal 10 in Lebenssteinen.
- **Unentschieden und Ende der 7. Runde:** Es gibt weder Kampfpunkte noch Lebenssteine für beide Spieler (Ausnahme: 24.8).
- **Aufgabe während der Schlacht und ausgefochtener Sieg:** Der Sieger erhält den Armee-Wert des Verlierers in Kampfpunkten und die Anzahl der gegnerischen Figuren mal 10 in Lebenssteinen. Der Verlierer erhält weder Kampfpunkte noch Lebenssteine.

20.5 Schriftführung – Der Schriftführer ist für die Eintragung des neuen Kampfpunkte- und Lebenssteine-Standes verantwortlich und muss sie stets auf dem aktuellen Stand halten. Der Kampfpunktstand der einzelnen Spieler bestimmt das Erscheinen von Göttern (21.0) und die Kampfstärke des Titans (24.2). Man darf weder Kampfpunkte noch Lebenssteine ablehnen.

21.0 ERSCHEINEN VON GÖTTERN

21.1 Allgemeines – Immer dann, wenn ein Spieler ein Vielfaches von 200 Kampfpunkten erreicht, darf er eine Götter-Figur der siegreichen Armee hinzufügen. Götter müssen sofort genommen werden, ansonsten verfallen sie. Sollte ein Spieler keine Götter seiner eigenen Farbe mehr besitzen, darf er keine andersfarbigen benutzen, selbst wenn er genügend Kampfpunkte gesammelt hat. Erschienene Götter sind sofort der Armee hinzuzufügen und können noch in der selben Kampfphase gerufen werden (18.2).

21.2 Erscheinungs-Garantie – Wenn ein Spieler einen Gott erhält, den er nicht in die siegreiche Armee integrieren kann (entweder maximale Armeegröße, der selbe Gott bereits vorhanden oder See-Armee), darf er in einer anderen geeigneten Armee auftauchen. Diese Armee darf sich allerdings nicht gerade im Kampf befinden. Findet sich keine Armee, verfällt der Gott und er kann auch nicht nachträglich erscheinen.

21.3 Abfolge – Alle 200 Kampfpunkte erscheint ein Angel, alle 600 ein Archangel und alle 1800 ein Necromancer. Sollte der Spieler durch einen Kampf mehr als einmal ein Vielfaches von 200 Kampfpunkten erreichen, ist es ihm auch gestattet die entsprechende Anzahl Götter – auch in unterschiedlichen Armeen – erscheinen zu lassen. Bei Punktzahlen mit mehreren Auswahlmöglichkeiten, darf der Spieler einen beliebigen Gott wählen.

22.0 REKRUTIEREN

22.1 Allgemeines – Das Rekrutieren ist eine freiwillige Handlung, mit der eine Armee neue, stärkere Figuren hinzugewinnen kann. Darunter versteht man Rekrutieren von Kreaturen, Anwerben von Menschen und Beschwören von Halbgöttern. Um eine

Kreatur zu rekrutieren muss die Armee in ihrer Bewegungsphase 3, 4 oder 5 Felder in ein beschriftetes Land gezogen sein und mindestens eine Kreatur besitzen, die dort heimisch ist. Welche dies sind, entnimmt man dem Rekrutierungsschema (22.3).

Will ein Spieler eine Kreatur rekrutieren, muss er die Kreatur(en) vorzeigen, die der Armee die Rekrutierung ermöglichen. Bestehen mehrere Möglichkeiten, steht es dem Spieler frei, welche Kreaturen er vorweist. Danach entnimmt er seinem persönlichen Pool die rekrutierte Kreatur und fügt sie seiner Armee hinzu.

22.2 Einschränkungen – Es darf niemals mehr als eine Figur pro Armee und insgesamt nur eine Endkreatur (zu erkennen am Stern im Rekrutierungsschema) innerhalb der Rekrutierungsphase erworben werden (Ausnahme: 26.5). Außerdem dürfen sich niemals mehr als zwei Endkreaturen selben Typs in einer Armee befinden. Armeen mit maximaler Armeegröße dürfen nicht rekrutieren. Man darf nicht auf unbeschrifteten Feldern rekrutieren.

22.3 Rekrutierungsschema – Alle Kreaturen und ihre Heimatländer sind im Rekrutierungsschema (S.20) aufgelistet. Sie sind nach ihrer Wertigkeit sortiert. Die schwächsten Kreaturen stehen oben. Die Zahl neben dem Piktogramm gibt die Anzahl der benötigten Kreaturen selben Typs an, um die nächst stärkere (also untere) Kreatur zu rekrutieren. Sie darf aber immer eine gleiche oder sogar eine schwächere Kreatur rekrutieren. Eine Armee ist immer berechtigt zu rekrutieren, wenn sie eine Kreatur vorweisen kann, die auf dem Land heimisch ist, muss dies aber nicht tun.

22.4 Rekrutieren in City und Dungeon – City und Dungeon sind besondere Felder zur Rekrutierung. Die Armee muss sich nicht zuvor bewegt haben, um dort rekrutieren zu dürfen. Durch Zahlung von Lebenssteinen kann man Menschen anwerben und Halbgötter beschwören. Auch auf diesen Feldern dürfen sich nur eine Figur pro Rekrutierungsphase der Armee anschließen.

Anwerben von Menschen: Die Spieler dürfen während ihrer Rekrutierungsphase in den Feldern City und Dungeon Menschen aus ihrem persönlichen Pool durch Zahlung von Lebenssteinen anwerben und der dort positionierten Armee hinzufügen. Die Preise sind unter 16.5 aufgelistet.

Beschwören von Halbgöttern: Geschlagene Halbgötter aus dem persönlichen Pool können mit 200 Lebenssteinen beschworen und in eine Armee in City oder Dungeon rekrutiert werden.

23.0 DARKLORD

23.1 Allgemeines – Nimmt ein vierter Spieler an der Partie teil, übernimmt er den Part des bösen, schwarzen Dark-Titans, den sogenannten Darklord. Zu Spielbeginn gibt es keinen Dark-Titan, sondern nur sein schemenhaftes Alterego, das Phantom. Diese Figur ist nur ein schwächeres Abbild des eigentlichen Dark-Titans. Das Spielziel des Darklords liegt darin, als vollwertiger Titan zu erscheinen, sein Phantom zu ersetzen und entweder als letzter Titan übrig zu bleiben oder den God im Skycastle (Brettzentrum) zu vernichten (27.5).

Das Zugverhalten und die Rekrutierungsmöglichkeiten des Darklords heben sich deutlich von denen der anderen Spieler ab.

23.2 Verdunklung – Alle schwarzen Armeen können sich in den schwarzen Darkland- bzw. Darktower-Feldern sowie dem Dungeon verdunkeln. In diesem Moment können gegnerische Armeen durch sie ziehen, ohne dass gekämpft werden muss, wenn es der Darklord gestattet. Zieht ein Spieler direkt auf ein vom Darklord besetztes Land kommt es trotz Verdunklung zum Kampf.

23.3 Spionieren – Um das Auffinden der Elemente zu erleichtern, besitzt der Darklord die Möglichkeit der Spionage. In jeder seiner eigenen Bewegungsphasen darf der Darklord eine beliebige Armee der Titan-Spieler ausspionieren. Hierzu muss er eine seiner schwarzen Armeen mit einem normalen Zug auf die entsprechende gegnerische Armee ziehen. Nun entscheidet er sich, ob er diese Armee attackieren oder nur spionieren möchte. Wählt

er die Spionage, darf er die komplette gegnerische Armee inspizieren, muss dann aber sofort die spionierende Armee ins Dungeon teleportieren. Von dort zieht die Armee in der nächsten Runde weiter. Der Titan-Spieler hat während des Ausspionierens kein Recht, seinerseits die schwarze Armee anzuschauen.

Entscheidet sich der Darklord für den Kampf, beginnt das normale Prozedere, es sei denn, er entdeckt beim Angriff einen Titan. Dann muss sich die schwarze Armee per Dungeon-Teleport zurückziehen und der Titan wird sofort aufgedeckt (24.3).

23.4 Immunität gegen Spionage – Offengelegte Titan-Armeen sind generell gegen Spionage immun. Ist der Titan noch verdeckt, kann sich der Titan-Spieler natürlich dafür entscheiden, den Titan sofort offen zu legen und sich somit einer Spionage zu entziehen. Titan-Spieler, die kein Element mehr in ihren Armeen besitzen, sind komplett gegen Spionage immun.

23.5 Titan/Phantom-Immunität – Solange der Darklord noch nicht erschienen ist, dürfen Titan- bzw. Phantom-Armeen keine schwarzen Armeen angreifen und umgekehrt. Offengelegte Titan/Phantom-Armeen können durch sie hindurchziehen und rekrutieren ohne dass es zum Kampf kommt. Allerdings dürfen sie nicht auf dem selben Feld zum stehen kommen. Umgekehrt gilt dies für schwarze Armeen, wenn sie auf eine offengelegte Titan/Phantom-Armee treffen.

Wird ein verdeckter Titan von einer schwarzen Armee attackiert, wird der Titan sofort aufgedeckt und die schwarze Armee muss ihren Zug vor der Titan-Armee beenden, auch wenn dies bedeutet, dass die Armee überhaupt nicht ziehen konnte.

23.6 Schlagen von Elementen – Damit der Darklord persönlich in Form des Dark-Titans erscheinen kann, muss er alle drei Elemente (Asher, Golem, Zephyra) vernichten.

Fällt ein Element im Kampf zweier Titan-Spieler-Armeen, regeneriert es sich automatisch wieder und wird dem Sieger zugesprochen. Kann das Element wegen Erreichen der maximalen Armeegröße nicht integriert werden, darf es in eine andere, geeignete Landarmee verbracht werden (vgl. 21.2). Ist dies nicht möglich oder der Kampf endet unentschieden, wird das Element sofort dem Darklord übergeben und vernichtet.

Wird ein Element im Kampf von einer schwarzen Armee geschlagen, wird es sofort vernichtet, unabhängig davon, ob sie den Kampf gewinnen konnte oder nicht. Der Darklord erhält für jedes vernichtete Element pro eigenen Darktower einen Tombdigger aus seinem persönlichen Pool, die er auf seine Darktower aufteilt. Vernichtete Elemente werden aus der Partie genommen.

23.7 Erscheinen des Darklords – Konnte der Darklord alle drei Elemente vernichten, erscheint er persönlich in Form des Dark-Titans in einer beliebigen schwarzen Armee. Der Dark-Titan gilt als Deckmännchen und ersetzt das bisher verwendete.

Mit Erscheinen des Dark-Titans gibt es folgende Veränderungen:

- Alle Titane (auch der Dark-Titan) werden aufgedeckt (24.3).
- Alle Phantome werden aus der Partie genommen. Titan-Spieler, die zu diesem Zeitpunkt als Phantome teilnehmen, gelten als vernichtet und all ihre Armeen werden entfernt.
- Alle fortan geschlagenen Titane gelten als vernichtet.
- Die Möglichkeit zum Spionieren und des damit verbundenen Dungeon-Teleports entfällt.
- Das Verdunkeln von schwarzen Armeen entfällt.
- Alle Immunitäts-Regeln entfallen (Titane dürfen nicht mehr durch schwarze Armeen ziehen und umgekehrt).
- Schwarze Armeen dürfen nun auch neutrale Tower attackieren. Kurz gesagt: Der Dark-Titan gilt fortan als gleichberechtigter Titan und alle Darklord-Sonderregeln entfallen.

23.8 Einnahme des Darktowers – Die Titan-Spieler dürfen natürlich auch die Darktower angreifen und besetzen. Gelingt dies, darf der Darktower von ihnen fortan wie ein regulärer Tower genutzt (25.0) und auch verstärkt werden. Erst wenn der Darklord ihn zurückerobert hat, darf er ihn wieder durchqueren, es sei denn, der Tower-Besitzer gestattet es.

23.9 Balrog/Deathbringer-Rekrutierung – Nach dem Erscheinen des Dark-Titans, darf er mit seinen Darktower-Armeen komplett die Darktower verlassen und die Balrog- bzw. Deathbringer-Rekrutierung beginnen. Hierzu muss er für die entstandene Land-Armee ein neues Deckmännchen einsetzen und das Tower-Deckmännchen verweilt auf dem Darktower-Feld. Der verwaiste Tower kann durch Verstärken neu aufgebaut werden (25.7).

23.10 Vernichtung des Darklords – Für die Titan-Spieler gibt es drei Möglichkeiten den Darklord zu vernichten:

- Wird vorm Erscheinen des Darklords einer der Titane (oder Phantome) durch den Executer vernichtet, und der entsprechende Spieler besaß noch ein Element, werden auch alle Darklord-Armeen sofort aus der Partie genommen. In einem solchen Fall gibt es keine Kampfpunkte für die entfernten Darklord-Armeen.
- Wird das Dark-Phantom durch den Executer vernichtet oder zugleich mit der letzten schwarzen Landarmee geschlagen, gilt der Darklord als vernichtet und alle verbleibenden schwarzen Tower- und Seearmeen werden aus der Partie genommen. Der Spieler, der das Phantom schlug, erhält für die entfernten Tower-Armeen die Hälfte deren Wertes in Kampfpunkte und die Anzahl der Figuren mal 5 in Lebenssteinen (vgl. 24.8).
- Nach dem Erscheinen ist der Dark-Titan ebenso verletzbar, wie die anderen Titane auch und kann vernichtet werden. Der Spieler, der die Vernichtung durchführte, erhält für die zu entfernenden Darklord-Armeen die Hälfte deren Wertes in Kampfpunkte und die Anzahl der Figuren mal 5 in Lebenssteinen (vgl. 24.8).

24.0 TITANE

24.1 Allgemeines – Jeder Spieler besitzt nur eine Titan-Figur. Sie repräsentiert ihn im Spiel. Wird der Titan vernichtet, scheidet der Spieler aus. Durch gewonnene Kämpfe und Erhalt von Siegpunkten (26.0) wird der Titan stärker und die Armee in der er sich befindet (Titan-Armee) erhält Spezialfähigkeiten. Jedem Spieler – auch dem Darklord – steht nur ein Titan zur Verfügung und mit dieser Figur darf natürlich nicht gehandelt werden.

24.2 Aufsteigen des Titans – Jeder Spieler beginnt die Partie mit 0 Kampfpunkten. Alle 100 Kampfpunkte verbessert sich die Kampfstärke des Titans um 1. Da alle Titane mit einem Wert von 6 beginnen, kommt es zur ersten Verbesserung erst beim Erreichen von 700 Kampfpunkten.

24.3 Offenlegen des Titans – Wurde der Titan durch Kampf oder freiwillig offengelegt, bleibt dieser für den Rest des Spiels als Deckmännchen offen auf der Titan-Armee liegen. Selbst nach einer Teilung gilt dies. Nach einer Aufgabe, Flucht oder Verhandlung (also noch bevor die Armeen aufs Schlachtfeld ziehen) muss der Titan nicht offengelegt werden. Um die Vorteile der Siegpunkte (26.0) und der Immunität gegen Darklord-Armeen (23.5) nutzen zu können, muss der Titan offengelegt sein.

24.4 Schlagen des Titans – Wurde der Titan geschlagen, wird er sofort nach dem Kampf durch das Phantom ersetzt. Der betroffene Spieler entscheidet, in welcher seiner Armeen das Phantom auftauchen soll. Dabei ist zu beachten, dass Herrscher und Elemente weder in Tower-Armeen noch in an den See-Ring gebundene Armeen verbracht werden dürfen! Das Phantom wird als Deckmännchen offen auf die neue Armee gelegt.

24.5 Schlagen des Phantoms – Wurde das Phantom geschlagen, taucht es immer wieder nach dem Kampf in einer beliebigen anderen Landarmee auf – zumindest solange der Dark-Titan noch nicht erschienen ist. Hat der Phantom-Spieler keine Landarmee mehr, mit der er ziehen kann, gilt er als vernichtet (vgl. 23.10).

24.6 Wiederbeleben des Titans – Im Dungeon kann sich das Phantom wieder in den Titan umwandeln. Das Phantom wird in der Rekrutierungsphase durch den Titan ersetzt. Der betroffene Spieler entscheidet, in welche seiner Landarmeen der Titan auf-

tauchen soll. Als Preis für die Wiederbelebung muss der Titan-Spieler ein Element zur Vernichtung an den Darklord abgeben. Da eine Phantom-Armee ebenso wie eine Titan-Armee nicht von Darklord-Armeen angegriffen werden kann, darf sie unbehelligt ins Dungeon einziehen und den Titan wiederbeleben.

24.7 Vernichten von Titan/Phantom – Es gibt mehrere Möglichkeiten, einen Titan-Spieler aus der Partie zu nehmen: Vernichten des Titans/Phantoms durch den Executer oder Vernichten des Titans, nachdem der Dark-Titan erschienen ist.

Erscheint der Darklord und der Spieler zieht nur noch mit einer Phantom-Armee, gilt er sofort als vernichtet und scheidet aus.

Wird ein Titan/Phantom vernichtet, muss eine mögliche Schlacht bis zum Ende der Schlagphase weitergeführt werden. Danach gilt die Schlacht automatisch als beendet und der Verlierer scheidet aus der Partie aus.

24.8 Abrechnung nach Vernichtung von Titan/Phantom – Zur Berechnung des Kampfes werden alle Figuren, die bis zur Vernichtung des Titans/Phantoms geschlagen wurden, normal gewertet. Alle anderen Figuren der Armee werden zunächst zur Seite gelegt und werden nicht zur Wertung dieses Kampfes herangezogen. Besitzt der Spieler, der den Titan bzw. das Phantom vernichtete, noch Figuren auf dem Schlachtfeld bekommt er Kampfpunkte und kann seine Armee eventuell durch Rekrutierung, Rufen/Erscheinen von Göttern oder dem Wiederbeleben von Halbgöttern verstärken. Wurden beide Armeen zerschlagen, gibt es weder Kampfpunkte noch Lebenssteine für den Kampf.

Nach der Abrechnung sind alle Armeen des vernichteten Titan-Spielers (auch welche, die sich gerade im Kampf befinden) aus der Partie zu nehmen. Der Spieler, der den Titan vernichtete, erhält alle entfernten Figuren und eventuell die restlichen der Titan-Armee jeweils zur Hälfte ihres Wertes zu seinen Kampfpunkten und die Anzahl der Figuren mal 5 zu seinen Lebenssteinen hinzu. Alle so erworbenen Kampfpunkte gelten sowohl für die Titan-Stärke, als auch zum Erscheinen von Göttern.

Alle Deckmännchen, Zauber, Figuren und Lebenssteine des vernichteten Spielers, die sich zu diesem Zeitpunkt in seinem persönlichen Pool befinden, werden aus der Partie genommen.

25.0 TOWER-ARMEEN

25.1 Allgemeines – Zu Beginn der Partie gibt es neben den Tovern der Titan-Spieler und des Darklords neun graue, die sogenannten neutralen Tower. Diese Armeen ziehen nicht und verteidigen ihr Tower-Land vor einer Übernahme. Diese stationierten Armeen (5.6) bleiben bis zu ihrer Zerschlagung erhalten. Alle geschlagenen Figuren werden nach einem siegreichen Kampf automatisch wiederbelebt und der Armee wieder hinzugefügt.

25.2 Angriffs-Einschränkungen – Um einen neutralen Tower angreifen zu dürfen, muss die angreifende Armee mindestens einen Wert von 100 Kampfpunkten besitzen. Neutrale Armeen dürfen niemals flüchten und werden vom Darklord oder einem per Los bestimmten Titan-Spieler geführt. Die schwarzen Armeen dürfen neutrale Tower erst attackieren, wenn der Darklord leibhaftig als Dark-Titan erschienen ist.

25.3 Erobern von Tovern – Egal ob ein Tower neutral oder von einem Spieler besetzt ist, eine Eroberung gilt nur dann als vollständig, wenn die verteidigende Armee komplett zerschlagen wurde. Bei einem Unentschieden gilt der Tower ebenfalls als erobert. In einem solchen Fall legt der Sieger sein Deckmännchen ohne weitere Figuren auf den eingenommenen Tower. Hat ein neutraler Tower seine Neutralität durch Eroberung verloren (er ist also in Besitz eines Spielers), darf er fortan von jedem anderen Spieler, ebenso dem Darklord, attackiert werden.

25.4 Neutrale Tower attackieren – Jeder Titan-Spieler besitzt jeweils ein Ruin-, ein Fort- und ein Citytower-Deckmännchen in seinem persönlichen Pool. Diese Deckmännchen sind nach Eroberung eines neutralen Towers zu benutzen. Konnte ein Spieler also eine Ruin erobern, legt er sofort das Ruin-Deckmännchen auf das Ruin-Feld. Dieses Deckmännchen muss er fortan zur Markierung seiner Ruin-Besatzungsarmee (und nur dafür) verwenden. Ein Spieler darf allerdings einen neutralen Tower nur dann attackieren, wenn sich ein entsprechendes Deckmännchen in seinem persönlichen Pool befindet. Sollte der Darklord in Form des Dark-Titans erscheinen, fällt diese Einschränkung weg.

25.5 Belohnung – Neben der üblichen Kampfpunkte- und Lebenssteine-Abrechnung nach einem Kampf, erhält jeder Spieler als Belohnung für die erste Einnahme eines Tower-Land-Typs Siegpunkte (26.0).

25.6 Abzug/Teilung von Tower-Eroberer – Direkt in der nächsten Spielrunde nach der Tower-Übernahme hat der Spieler die Möglichkeit entweder die Eroberer-Armee im Tower stehen zu lassen, sie komplett heraus zu ziehen oder sie zu teilen. Ein Teil der Armee verweilt dann im Tower und bildet den Grundstock einer Besatzungsarmee. Lässt er den Tower leer zurück, darf dieser von jedem Spieler kampfflos eingenommen werden.

Weder Herrscher noch Elemente dürfen in Tower-Ländern stationiert sein! Sie müssen den Tower auf jeden Fall komplett mit ihrer Armee oder durch Teilung verlassen.

25.7 Verstärken von Tovern – Jeder Spieler darf seine Tower-Besatzungsarmeen im Laufe der Partie mit weiteren Figuren verstärken. Dazu zieht er auf das Tower-Land und die ganze Armee schließt sich sofort der Besatzungsarmee an. Das freigesetzte Deckmännchen darf wieder zum Teilen benutzt werden. Damit die Landarmee komplett integriert werden kann, müssen eventuell Figuren der Besatzungsarmee zuvor entfernt werden (sie kommen zurück in den persönlichen Pool).

Auf den Tower-Ländern ist Teilen nicht erlaubt. Somit sind einmal dort stationierte Figuren für immer gebunden. Götter dürfen allerdings aus der Tower-Armee herausgerufen werden.

26.0 SIEGPUNKTE

26.1 Allgemeines – Durch Erreichen spielrelevanter Ziele erhalten die Spieler Siegpunkte. Abhängig von der Schwierigkeit variiert deren Höhe. Insgesamt gibt es für jeden Spieler 14 unterschiedliche Spielziele (26.3 bzw. 26.4) in einer Partie zu erreichen, die zusammen 100 Siegpunkte bringen. Erreicht der Spieler festgelegte Schwellenwerte erhält sein Titan bestimmte Vorteile, die sich nur auf ihn bzw. die Titan-Armee auswirken (26.5). Jeder Spieler beginnt die Partie mit 0 Siegpunkten.

Die Spieler müssen selbst beim Schriftführer neue Siegpunkte anzeigen, damit sie wirksam werden. Siegpunkte für die einzelnen Spielziele werden nur einmalig vergeben, obgleich einige davon mehrmals zu erreichen sind. Sie können nicht abgelehnt werden oder verloren gehen. Mit ihnen darf man nicht handeln.

26.2 Offenlegen des Titans – Die Vorteile der Siegpunkte-Tabelle werden erst wirksam, wenn der Titan offengelegt ist (24.3).

26.3 Titan-Spieler Siegpunkte-Tabelle

Basilisk rekrutiert	5
Hydra rekrutiert	5
Serpent rekrutiert	5
Seaserpent rekrutiert	5
Colossus rekrutiert	10
Fort eingenommen	5
Ruin eingenommen	5
Tower eingenommen	5
Citytower eingenommen	10
Darktower eingenommen	10
Seearmee betritt Festland	5
1. Titan vernichtet	10
2. Titan vernichtet	10
Darklord vernichtet	10

26.4 Darklord Siegpunkte-Tabelle

Demon rekrutiert	5
Seaserpent rekrutiert	5
Balrog rekrutiert	5
Deathbringer rekrutiert	10
Tower eingenommen	5
Citytower eingenommen	10
Seearmee betritt Festland	5
1. Element vernichtet	10
2. Element vernichtet	10
3. Element vernichtet	10
1. Titan vernichtet	5
2. Titan vernichtet	5
3. Titan vernichtet	5
Skycastle eingenommen	10

26.5 Siegpunkte-Vorteile

- 10 SP (Native): Der Titan ist heimisch in allen Ländern außer Darkland, Wasteland, Coast und Sea. Er darf als heimische Figur die schwächste heimische Kreatur (nach)rekrutieren (17.0, 22.0).
- 20 SP (Mustering): Die Titan-Armee darf trotz den allgemeinen Rekrutierungseinschränkungen (22.2) – wenn sie dazu die Voraussetzungen hat – eine zusätzliche Endkreatur rekrutieren.
- 30 SP (Movement): Die Titan-Armee erweitert ihre Bewegungsmöglichkeiten um zwei Felder auf 8 und darf nun auch bei gezogenen 3, 4, 5, 6 oder 7 Feldern rekrutieren.
- 40 SP (Hold): Die Titan-Armee steht nicht mehr unter Zugzwang und darf überall auf dem Spielbrett stehen bleiben.
- 50 SP (Freeway): Die Titan-Armee darf die Zugsymbole ignorieren (sie gelten als Einfachfeil) aber nicht deren Richtung.
- 60 SP (Tower-Teleport): Die Titan-Armee darf sich anstelle eines Zuges über ein eigenes, neutrales oder gegnerisches (wenn es der entsprechende Spieler zulässt) Tower-Land teleportieren. Am Ende der Bewegung muss sie außerhalb des Towers stehen.
- 70 SP (Battle-Teleport): Die Titan-Armee darf sich anstelle eines Zuges in ein Land mit einer gegnerischen Armee teleportieren und diese angreifen. Der Angreifer sucht sich die Angriffsseite auf dem Schlachtfeld aus (außer in Tower-Ländern und Coast).
- 80 SP (Free-Teleport): Die Titan-Armee darf sich anstelle eines Zuges auf ein freies Feld teleportieren, aber nicht rekrutieren.

27.0 SPIELMECHANISMEN

27.1 Allgemeines – Der Schriftführer muss die Beendigung jeder Spielrunde notieren bis einschließlich der 10. Spielrunde. Während dieser Zeit gilt der Nichtangriffspakt (8.3). Darüber hinaus ist keine weitere Aufzeichnung der aktuellen Spielrunde erforderlich, dennoch kann dies zu Analyse Zwecken geschehen.

27.2 Zugplanung – Da zum Ziehen auf dem Spielbrett nicht gewürfelt werden muss, sollten alle Spieler ihre Züge – zumindest die der wichtigen Armeen – langfristig planen. Besonderes Augenmerk sollten die Spieler auch gegnerischen Armeen schenken, da schon eine kleine Störung ihrer geplanten Route einen erheblichen Nachteil für sie bedeuten kann.

27.3 Spieldynamik – Im Laufe einer Partie erhöht sich die Mächtigkeit der Darklord-Armeen nicht so gleichmäßig wie die der Titan-Spieler. Während der ersten 20 Spielrunden kommt es aufgrund der leichten Rekrutierung der Dark-Kreaturen zu einem schnellen Machtzuwachs des Darklords. Im Mittelspiel (20. bis 40. Spielrunde) wiederum können die Titan-Spieler wegen der großen Bandbreite an mächtigen Endkreaturen den Darklord überholen. Im Endspiel besitzt der Darklord wieder das Potential stärkere Armeen zu produzieren, die sich dank leichterer Rekrutierung auch schnell regenerieren können. Außerdem kann der Darklord durch die weitere Siegmöglichkeit des Endkampfes im Skycastle die Partie ebenfalls für sich entscheiden.

Für den Darklord ist es eine besondere Herausforderung, die Schwankungen des Machtverlaufs zu kompensieren und im Endspiel aufzuholen.

Für die Titan-Spieler gilt es, die anfängliche Stärkeperiode des Darklords unbeschadet zu überstehen und die Elemente möglichst lange in ihren Reihen zu halten.

27.4 See-Armeen – Die Rekrutierung von mächtigen See-Armeen ist ein weiterer Schlüssel zum Sieg. Um allerdings überhaupt innerhalb des See-Stamms rekrutieren zu dürfen, benötigt man entweder einen Aquarian oder eine Siren. Beide Figuren können nämlich in der Coast einen Dolphin rekrutieren und somit eine See-Armee erschaffen. In der nächsten Spielrunde muss sich der Aquarian bzw. die Siren zusammen mit dem Dolphin abteilen, denn See-Armeen sind zunächst an den äußeren Ring aus Sea- und Coast-Feldern gebunden (3.10). Aquarian und Siren können jedoch die landfähigen See-Kreaturen (☙) Octopus und Seaserpent an Land führen (auf ein Feld außer Coast und Sea) und all ihre Zugbeschränkungen aufheben. Wurde dieser Schritt erst einmal vollzogen, bekommt der Spieler 5 Siegpunkte (26.3 bzw. 26.4) und alle seine See-Armeen mit ausschließlich landfähigen Figuren dürfen nun auch an Land gehen. Allerdings darf er fortan keine See-Armeen mehr teilen oder mit ihnen rekrutieren. Nur solche mit einem Aquarian dürfen noch rekrutieren!

27.5 Endkampf im Skycastle – Ist der Darklord erschienen, darf er mit seinen Armeen die City stürmen und versuchen den God im Skycastle zu vernichten. Besitzt er noch nicht den Siegpunktevorteil des Kampfteleports (26.5) muss er zunächst einen Citytower einnehmen, um so in einer der folgenden Spielrunden über ihn in die City vorzustoßen.

Die Verteidiger-Armee ist eine Zusammenstellung der mächtigsten Kreaturen der Titan-Spieler. Sie dürfen insgesamt sechs Kreaturen zur Unterstützung der God-Figur (16.5) beisteuern. Jeder Spieler darf so viele Kreaturen abgeben, wie er möchte. Es muss aber auch hier beachtet werden, dass nur zwei Endkreaturen gleichen Typs in einer Armee sein dürfen! Daher sollten sich die Spieler untereinander absprechen, welche Kreaturen sie aus ihren Armeen abziehen wollen. Sie dürfen auch aus Armeen entnommen werden, die sich gerade im Kampf befinden.

Haben sie ihre Wahl getroffen, ist der God in die Mitte einer beliebigen kurzen Seite zu legen. Von dieser Seite ziehen die verteidigenden Kreaturen ebenfalls ein. Jeder Spieler zieht seine Figuren und führt alle Würfelwürfe selbst aus. Die Darklord-Figuren betreten das Schlachtfeld von der Seite gegenüber.

Um siegreich den Kampf zu beenden, muss der Dark-Titan überleben und die God-Lebensenergie binnen 7 Kampfunden auf 0 reduziert sein. Da der God keinen Intelligenz-Wert besitzt, kann er weder attackieren noch ziehen. Sämtliche Attacken gegen ihn gelten als automatische Treffer. Siegt der Darklord, triumphiert das Böse und die Partie endet sofort. Wird allerdings der Darklord bezwungen, der Kampf endet unentschieden oder das Ende der 7. Kampfunde wird erreicht, scheidet der Darklord aus und seine Armeen werden ohne Weiteres aus der Partie entfernt. Die Partie wird von den verbliebenden Spielern fortgesetzt. Alle Kreaturen, die den Endkampf überlebt haben, werden in ihre ursprüngliche Armee zurück gebracht. Geschlagene Figuren hingegen kommen zurück in den persönlichen Pool des Besitzers.

28.0 SPIELETIKETTE

28.1 Allgemeines – Der folgende Abschnitt enthält keine bindenden Regeln. Er soll ihnen vielmehr Tipps geben, um das Spielen zu erleichtern und den Ablauf zu beschleunigen.

28.2 Spielzeit – *Gods of Titan* ist ein sehr zeitintensives Strategiespiel. Selbst eine Partie mit erfahrenen Spielern kann deutlich über 15 Stunden dauern. Um die Spieldauer einzuschränken kann man jedem Spieler eine Zugzeitbeschränkung auferlegen. Zumindest sollte man bei Kämpfen auf zügiges Spielen bestehen.

28.3 Fehler – Spieler, die etwas vergessen haben, ist es nicht gestattet, ihren Fehler später zu korrigieren. Es sei denn, der Fehler hätte entscheidenden Einfluss auf die Partie, ein anderer

Spieler erhält dadurch einen Nachteil oder alle Spieler einigen sich darauf, den Fehler zu akzeptieren bzw. zu ändern.

28.4 Fairness – Alle Spieler sollten sich ehrlich und fair verhalten, selbst wenn es zu kritischen Spielsituationen kommt. Während einer Partie ist es nicht erlaubt, Notierungen neben den Punkteständen des Schriftführers zu tätigen.

28.5 Märchenvorräte – Persönliche Pools und in der Partie befindliche Figuren sind strikt voneinander zu trennen. Um dies zu vereinfachen sollte man Sortimentskästen mit vielen Fächern verwenden. Die Pools sind öffentlich und können von allen Spielern jederzeit eingesehen werden. Jeder Spieler ist persönlich dafür verantwortlich, dass rekrutierte Figuren in der Rekrutierungsphase der entsprechenden Armee hinzugefügt werden. Nach Beendigung des Spielzuges darf dies nicht nachgeholt werden.

28.6 Handhabung von Armeen – Die Figurenmärkchen sollten immer mit der Beschriftung nach unten in einem Stapel unter einem Deckmärkchen liegen. So werden sie nicht so leicht offengelegt, falls ein Spieler eine ungeschickte Handbewegung macht. Will ein Spieler eine Armee inspizieren, nimmt er den Stapel und legt zur Markierung der Armeeposition das Deckmärkchen auf das entsprechende Land auf dem Spielbrett. Ein Spieler darf immer nur eine Armee auf einmal inspizieren. Sollte ein Spieler aus Versehen eine gegnerische Armee teilweise oder vollkommen offen legen, darf der geschädigte Spieler eine beliebige Armee des Gegners inspizieren und – falls er es wünscht – den anderen Spielern zeigen.

28.7 Armeen ziehen – Um zu verhindern, dass Armeen innerhalb der Bewegungsphase mehrmals ziehen, sollte das Deckmärkchen leicht auf dem Stapel rotiert werden. Während der Rekrutierungsphase oder wenn die anderen Spieler dran sind, können die Deckmärkchen dann wieder in ihre ursprüngliche Position gebracht werden.

28.8 Rekrutierung – Rekrutierte Figuren sollten immer zunächst offen auf das Deckmärkchen gelegt werden. Zum einen beschleunigt dies die Partie und zum anderen können die Mitspieler besser die Rekrutierung nachvollziehen. Während der nächste Spieler zieht, können die Figuren dann unter das Deckmärkchen sortiert werden. Außerdem sollte man auf das ständige Figuren vorweisen beim Rekrutieren verzichten.

28.9 Zu viele/falsche Figuren – Sollte sich im Nachhinein herausstellen, dass sich in einer Armee unberechtigt Figuren befinden, werden diese augenblicklich entfernt und in den persönlichen Pool des entsprechenden Spielers zurück gelegt.

28.10 Würfelwürfe – Prinzipiell muss während eines Kampfes jeder Würfelwurf durchgeführt werden, selbst dann, wenn nur eine minimale Chance besteht, eine Figur nicht zu schlagen. Sollte eine Figur vom Besitzer als geschlagen deklariert werden (um die Schlacht zu beschleunigen), kann jeder andere Spieler trotzdem auf die Durchführung des Wurfes bestehen. Jeder Würfelwurf muss komplett ausgeführt werden. Wurde er mit zu vielen Würfeln ausgeführt, wird er ignoriert und muss mit der korrekten Anzahl wiederholt werden. Aufgrund der großen Anzahl an Würfeln bei Kämpfen ist es angebracht, ein entsprechendes Behältnis zu benutzen. Sämtliche Würfel, die außerhalb des Behältnisses landen, auf der Kante oder anderen Würfeln liegen, sind erneut zu werfen.

28.11 Spielaufgabe – Natürlich steht es jedem Spieler frei, während seines Spielzuges eine Partie aufzugeben. In einem solchen Fall werden alle seine Armeen ohne Wertung aus der Partie genommen. Nur Armeen, die sich gerade in einem Kampf befinden, werden entsprechend gewertet. Allerdings ist eine vorzeitige Spielaufgabe aufgrund der empfindlichen Spieldynamik nicht angebracht, da dies den Spaß der verbleibenden Spieler stark dämpfen kann.

29.0 REGELWERK

29.1 Regelfragen – Fragen zu diesem Regelwerk werden gerne unter folgender Email-Adresse beantwortet: got@immortal.de
Regelanfragen bitte nicht telefonisch oder auf postalischem Wege an uns richten!
Errata und oft gestellte Regelfragen auf Englisch gibt es unter: www.immortal.de

29.2 Editor's Notes

Die ursprüngliche Idee, eine neue Variante für unser Lieblingsbrettspiel zu entwickeln, hatten wir 1992. Uns war *Titan* trotz aller Fantasy-Aspekte zu mathematisch und strategisch. Wir wollten dem Ganzen Leben einhauchen und ein fantastisches Reich voller Menschen, Monster und Magie entstehen lassen. So entwarfen wir damals mit ein wenig Pappe und Papier neben dem chaotischen Festland, eine Insel im Meer samt idyllischem Tempel. Sinnvoll *Titan* spielen konnte man damit freilich nicht.

Seit den wirren Anfängen sind heute immerhin noch die See-Kreaturen, der Priest und die Felder Sea und Coast übriggeblieben. Aber schon beim ersten naiven Versuch stand fest: Auf den Würfelwurf während der Bewegungsphase wird verzichtet! Und das wir dieses Konzept während der Entwicklung beibehalten haben, ist wohl die größte Errungenschaft unserer Variante.

Ein weiteres Überbleibsel aus alten Rollenspieltagen ist der Darklord. Zu Anfang war er ein böser Gott, den man als Sonderfigur in den Kampf rufen konnte. Später konkretisierte sich jedoch die Idee, ihn als vierten Spieler zu integrieren. Seine finsternen Armeen sollten als Gegenpol zu den anderen Titanen agieren. Außerdem: Was wäre ein Fantasy-Reich ohne das Böse?

Im Laufe der Jahre kamen wir natürlich auch mit anderen Varianten in Kontakt. Die meisten waren nur Figuren- und Brettergänzungen und beschränkten keine neuen Wege. Nichtsdestotrotz wurden wir von ihnen beeinflusst. Auf die Elemente kamen wir beispielsweise erst nach vielen Tests mit dem PC-Programm *Colossus*. Übrigens ein weiterer Beweis dafür, dass *Titan* seine Fans zu außergewöhnlichen Projekten beflügeln kann.

Es ist schon erstaunlich, wie viele Ideen während der Entwicklung von *Gods of Titan* entstanden, ausprobiert wurden, um sie schließlich doch wieder zu verwerfen. Im Papierkorb landeten ebenso die Eigenschaftswerte für den Titan, Sondermärkchen zum Ziehen, Teleporter, als auch die vergrößerten Schlachtfelder für die gigantischen 10er-Armeen! Viele Testspiele – und die meisten waren kein Spaß – waren nötig, um schließlich die Spreu vom Weizen zu trennen. Oft schossen wir über das Ziel hinaus und dann fiel es schwer, Fehler einzugestehen und liebgegewonnene Regeln wieder zu streichen.

Gerade der Darklord war schwierig zu integrieren: Seine Spielbalance stellte sich als äußerst instabil heraus; zu unterschiedlich waren sein Wirken und seine Möglichkeiten auf dem Brett. Darüber hinaus kam es oft mit dem Darklord-Spieler zum Streit, weil man seine böse Rolle doch allzu persönlich nahm. Heute, nach über 12 Jahren bin ich froh, dass wir durchgehalten haben, ein vollkommen neuartiges *Titan* zu kreieren und das zudem recht ansehnlich. Ich hoffe, es gefällt euch.

Swen Harder

29.3 Danksagungen

Idee: Eberhard Eschwe, Swen Harder

Entwicklung: Christian Cibura, Eberhard Eschwe, Swen Harder, Dirk Reubold, Moritz Schnarr

Tester: Thorsten Becker, Stephan Best, Björn Egner, Edeltraud Eschwe, Kevin Sommer, Matthias Strauß

Ausstattungsdesign: Swen Harder, Dirk Reubold

Ausstattungslayout: Swen Harder, Moritz Schnarr

Danke an: Cheewai Kan, Guido Bischoff, Melanie Greutner, Katja Metzeler, Isabell Kopriwa und unsere Familien.

Basierend auf dem Titan-Spiel von Jason B. McAllister und David A. Trampier. (c)1982 The Avalon Hill Game Company

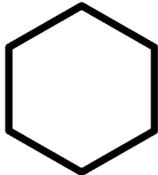
12.7 HAZARD-ÜBERSICHT

**Figur (Character)**

Bewegung: Eine flugunfähige Figur darf ein Feld, das bereits von einer Figur besetzt ist, nicht betreten. Eine fliegende Figur darf ihren Zug nicht auf einem Feld beenden, das von einer Figur besetzt ist. Gegnerische Figuren, die sich auf angrenzenden Feldern befinden, sind miteinander im Nahkampf verwickelt und dürfen sich nicht mehr bewegen.

Nahkampf: Eine Figur, die sich mit einer oder mehreren gegnerischen Figuren im Nahkampf befindet, muss eine dieser Figuren attackieren.

Fernschuss: Fernschüsse dürfen nicht durch eine Figur gehen, es sei denn, es handelt sich 1. um einen magischen Fernschuss, 2. Die Figur steht am Fuße einer Klippe und der Schütze oder das Ziel steht auf der Klippe oder 3. Die Figur steht tiefer (siehe Ebene) als der Schütze und das Ziel. Eine Figur im Nahkampf darf keine Fernschüsse tätigen.

**Ebene (Plain)**

Bewegung: Keinen Einfluss.

Nahkampf: Keinen Einfluss.

Fernschuss: Keinen Einfluss.

Hinweis: Um unterschiedliche Höhenniveaus zu kennzeichnen sind die Ebenen mit verschiedenen Grautönen schattiert. Hellere Felder sind höher.

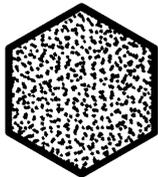
**Baum (Tree)**

Heimisch: Pixie

Bewegung: Flugunfähige Figuren dürfen den Baum nicht betreten, außer dem Pixie. Eine fliegende Figur darf ihren Zug nicht auf einem Baum beenden.

Nahkampf: Pixies auf einem Baum müssen zweimal pro eigener Schlagphase attackieren (nicht im Rückschlag).

Fernschuss: Nicht-magische Fernschüsse können einen Baum nicht durchqueren. Pixies auf einem Baum dürfen zweimal schießen.

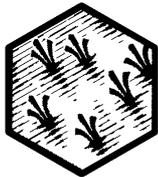
**Sand (Sand)**

Heimisch: Centaur, Lion, Warbear, Griffon, Hydra, Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur wird verlangsamt, wenn sie Sand betritt.

Nahkampf: Keinen Einfluss.

Fernschuss: Keinen Einfluss.

**Moor (Bog)**

Heimisch: Ogre, Troll, Warbear, Wyvern, Basilisk, Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur darf das Moor nicht betreten. Eine fremde, fliegende Figur darf ihren Zug nicht im Moor beenden.

Nahkampf: Keinen Einfluss.

Fernschuss: Keinen Einfluss.

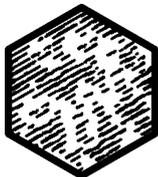
**Gestrüpp (Bramble)**

Heimisch: Gargoyle, Cyclops, Warbear, Behemoth, Serpent, Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur wird verlangsamt, wenn sie ein Gestrüpp betritt. Eine fremde, fliegende Figur wird verlangsamt, wenn sie ihren Zug im Gestrüpp beendet.

Nahkampf: Eine fremde Figur verliert eine Intelligenz, wenn sie eine heimische Figur im Gestrüpp attackiert. Eine fremde Figur verliert eine Intelligenz, wenn sie aus einem Gestrüpp attackiert.

Fernschuss: Eine heimische Figur, die im Gestrüpp steht, erhält eine Intelligenz, wenn sie Ziel eines nicht-magischen Fernschusses einer fremden Figur ist. Eine fremde Figur verliert für jedes durchgeschossene Gestrüpp eine Intelligenz. Das Gestrüpp-Feld, auf dem der Schütze steht, bleibt unberücksichtigt.

**Nebel (Fog)**

Heimisch: Gargoyle, Unicorn, Gorgon, Pixie

Bewegung: Betritt eine fremde, flugunfähige Figur den Nebel ist ihr Zug automatisch beendet.

Nahkampf: Eine fremde Figur verliert einen Würfel, wenn sie eine heimische Figur im Nebel attackiert. Eine heimische Figur, die sich im Nebel befindet, ist niemals im Nahkampf gefesselt.

Fernschuss: Ein fremder, nicht-magischer Fernschuss darf zwar in, aber nicht durch den Nebel.

**Hecke (Hedge)**

Heimisch: Gargoyle, Troll, Unicorn, Gorgon, Phoenix, Colossus, Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur wird verlangsamt, wenn sie eine Hecke betritt.

Nahkampf: Eine fremde Figur verliert einen Würfel, wenn sie eine heimische Figur in einer Hecke attackiert. Eine fremde Figur verliert einen Würfel, wenn sie aus einer Hecke attackiert.

Fernschuss: Keinen Einfluss.

**Treibsand (Drift)**

Heimisch: Cyclops, Ranger, Giant, Colossus, Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur wird verlangsamt, wenn sie Treibsand betritt. Eine fremde, fliegende Figur wird verlangsamt, wenn sie ihren Zug im Treibsand beendet.

Nahkampf: Eine fremde Figur im Treibsand erhält zu Beginn jeder Schlagphase einen Schadenspunkt. Sollte die Figur dadurch sterben, muss sie trotzdem attackieren, wenn sie sich im Nahkampf befindet.

Fernschuss: Keinen Einfluss.



Vulkan (Volcano)

Heimisch: Dragon

Bewegung: Nur Dragons dürfen den Vulkan betreten oder durchqueren.

Nahkampf: Dragons schlagen mit drei zusätzlichen Würfeln aus dem Vulkan (inklusive des Hangs).

Fernschuss: Ein Dragon im Vulkan erhält eine Intelligenz, wenn er Ziel eines nicht-magischen Fernschusses ist. Ein Dragon erhält zwei zusätzliche Würfel für Fernschüsse aus einem Vulkan.



Strand (Beach)

Heimisch: Dolphin, Whale, Octopus, Aquarian, Siren, Pixie

Bewegung: Keinen Einfluss.

Nahkampf: Eine heimische Figur am Strand erhält eine Intelligenz, wenn sie von einer fremden Figur attackiert wird.

Fernschuss: Eine heimische Figur am Strand kann nur Ziel eines magischen Fernschusses sein.



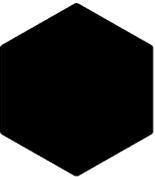
Wasser (Water)

Heimisch: Dolphin, Whale, Manta, Octopus, Seaserpent, Aquarian, Siren, Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur wird verlangsamt, wenn sie das Wasser betritt. Eine fremde, fliegende Figur wird verlangsamt, wenn sie ihren Zug im Wasser beendet. Heimische Figuren können tauchen (fliegen) innerhalb des Wassers.

Nahkampf: Eine heimische Figur im Wasser erhält eine Intelligenz, wenn sie von einer fremden Figur attackiert wird.

Fernschuss: Eine heimische Figur im Wasser kann nur Ziel eines magischen Fernschusses sein.



Dunkelheit (Darkness)

Heimisch: Alle Figuren, die vom Darklord geführt werden und der Pixie

Bewegung: Nur heimische Figuren dürfen die Dunkelheit betreten.

Nahkampf: Jeder Schaden, der auf eine Figur in der Dunkelheit verursacht wurde, wird um 1 reduziert. Ein Übertrag über die Dunkelheit ist nicht möglich.

Fernschuss: Ein fremder, nicht-magischer Fernschuss darf weder in noch durch die Dunkelheit.



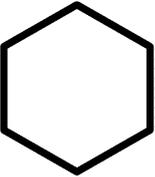
Wolke (Cloud)

Heimisch: Alle Figuren, die nicht vom Darklord geführt werden und der Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur darf die Wolke nicht betreten. Eine fremde, fliegende Figur wird verlangsamt und darf ihren Zug nicht in einer Wolke beenden.

Nahkampf: Eine Figur in einer Wolke schlägt mit 50% zusätzlichen (abgerundet) Würfeln.

Fernschuss: Eine Figur in einer Wolke darf ihren Fernschuss aus einer anderen, freien Wolke beginnen lassen.



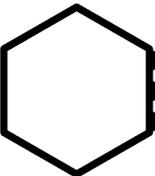
Düne (Dune)

Heimisch: Lion, Griffon, Hydra, Pixie

Bewegung: Keinen Einfluss.

Nahkampf: Eine heimische Figur erhält zwei zusätzliche Würfel, wenn sie eine Düne hinunter schlägt. Eine fremde Figur verliert einen Würfel, wenn sie eine Düne hinauf schlägt. Ein Übertrag eine Düne hinauf ist nur möglich, wenn der Schlag über andere Dünen hinauf ausgeführt wurde.

Fernschuss: Ein nicht-magischer Fernschuss darf über eine Düne gehen, wenn der Schütze oder das Ziel direkt auf dem Feld steht, an das die Düne grenzt. Ein nicht-magischer Fernschuss darf zwei Dünen überqueren, wenn Schütze und Ziel direkt auf diesen Dünen stehen.

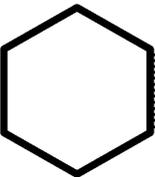


Klippe (Cliff)

Bewegung: Flugunfähige Figuren dürfen Klippen nicht überqueren.

Nahkampf: Figuren dürfen nicht über Klippen hinweg schlagen. Angrenzende Figuren, zwischen denen eine Klippe ist, sind somit nicht miteinander im Nahkampf verwickelt.

Fernschuss: Ein nicht-magischer Fernschuss darf eine Klippe nur überqueren, wenn der Schütze auf ihrer Spitze steht und das Ziel nicht an ihrem Fuße (oder umgekehrt). Nicht-magische Fernschüsse dürfen eine Klippe in Kombination mit Hängen bzw. Dünen nur überqueren, wenn entweder Schütze oder Ziel auf der Klippe steht.



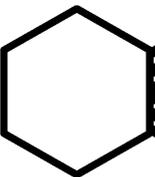
Hang (Slope)

Heimisch: Ogre, Lion, Minotaur, Gorgons, Dragons, Colossus, Pixie

Bewegung: Eine fremde, flugunfähige Figur wird verlangsamt, wenn sie einen Hang hinauf läuft.

Nahkampf: Eine heimische Figur erhält einen zusätzlichen Würfel, wenn sie einen Hang hinunter schlägt. Eine fremde Figur verliert eine Intelligenz, wenn sie einen Hang hinauf schlägt.

Fernschuss: Ein nicht-magischer Fernschuss darf einen oder zwei Hänge nur überqueren, wenn entweder Schütze oder Ziel auf dem Hang steht. Nicht-magische Fernschüsse dürfen drei Hänge überqueren, wenn Schütze und Ziel auf den Hängen stehen. Nicht-magische Fernschüsse können Hang-Klippen-Kombinationen überqueren, wenn Schütze und Ziel oben stehen.



Mauer (Wall)

Bewegung: Eine flugunfähige Figur wird verlangsamt, wenn sie eine Mauer hinauf läuft.

Nahkampf: Eine Figur erhält eine Intelligenz, wenn sie eine Mauer hinunter schlägt. Eine Figur verliert eine Intelligenz wenn sie eine Mauer hinauf schlägt.

Fernschuss: Ein nicht-magischer Fernschuss verliert eine Intelligenz für jede hinauf überquerte Mauer.

16.6 FIGUREN-ÜBERSICHT

Typ	Wert	KS	IN	SF	Anz	Start	Typ	Wert	KS	IN	SF	Anz	Start
Herrscher							Kreaturen						
Dark-Titan	24~	6~	4		1	D	Basilisk*	30	10	3	✦	5	T
God	-	100~	0		1	X	Behemoth	21	7	3		8	T
Phantom	12~	6~	2	★	1	A	Centaur	12	3	4		8	T
Titan	24~	6~	4		1	T	Colossus*	40	10	4		5	T
Götter							Cyclops	16	8	2		8	T
Angel	24	6	4	★	4	A	Dragon	27	9	3	✦ ★	5	T
Archangel	36	9	4	★	2	A	Gargoyle	12	4	3	★	8	T
Necromancer	30	6~	5	☉	1	A	Giant	28	7	4	✦	5	T
Elemente							Gorgon	24	8	3	✦ ★	8	T
Asher	24	8	3	✦	1	X	Griffon	20	5	4	★	8	T
Golem	26	13	2	◆	1	X	Hydra*	30	10	3	✦	5	T
Zephyra	27	9	3	★	1	X	Lion	15	5	3		8	T
Halbgötter							Minotaur	16	4	4	✦	8	T
Chimera	30	10	?	◆ ★	3	X	Ogre	12	6	2		8	T
Executer	40	8~	5		1	A	Phoenix	27	9	3	✦ ★	5	T
Guardian	20	10~	2	★	6	X	Ranger	16	4	4	✦ ★	8	T
Immortal	36	9	4	✦	3	X	Serpent*	32	16	2		5	T
Jabberwok	16	4~	4	◆	1	D	Troll	16	8	2		8	T
Locker	48	12	4	✦	3	X	Unicorn	16	4	4	✦	8	T
Pegasus	16	4	4	◆ ★	6	X	Warbear	18	6	3		8	T
Siren	28	7	4	☉	3	X	Wyvern	21	7	3	★	8	T
Sunray	21	7	3	✦ ★	12	X	See-Kreaturen						
Warlock	24	6	4	✦ ☉	6	X	Dolphin	12	4	3	☉	8	A
Menschen							Manta	27	9	3	☉	8	A
Amazon	24	8	3	☉	2	A	Octopus	30	15	2	☉	8	A
Aquarian	20	5	4	☉	2	A	Seaserpent*	45	15	3	☉	5	A
Knight	24	6~	4		2	A	Whale	21	7	3	☉	8	A
Novice	16	8	2	☉	3	A	Dark-Kreaturen						
Pixie	20	5	4	✦	2	A	Balrog*	32	8	4		10	D
Priest	28	7	4	☉	2	A	Cerberus	24	8	3		12	D
Priestess	24	8	3	✦ ☉	2	A	Deathbringer*	36	12	3	✦	10	D
Warlord	30	6	5		2	A	Demon*	27	9	3	✦ ✦	10	D
D = Figuren für den persönlichen Pool des Darklord							Headcracker	12	6	2		12	D
T = Figuren für den persönlichen Pool aller Titan-Spieler							Helldancer	20	5	4	★	18	D
A = Figuren für den persönlichen Pool aller Spieler							Lich	15	5	3	★	18	D
X = Spezielle Ausgabe-Regeln (16.5)							Nightmare	27	9	3	✦ ★	12	D
							Plaque	10	5	2	✦	12	D
							Shadow	18	6	3	★	12	D
							Tombdigger	14	7	2		12	D
							Wraith	20	10	2		18	D

22.3 REKRUTIERUNGSSCHEMA

BRUSH	PLAINS	MARSH	VALLEY	WOODS	HILLS
2	2	2	3	3	3
2	2	2	2	2	2
WARBEAR	WARBEAR	WARBEAR	GORGON	GORGON	GORGON
JUNGLE	DESERT	SWAMP	HIGHLANDS	TUNDRA	MOUNTAINS
3	3	3	2	2	2
3	3	3	3	3	3
SERPENT*	HYDRA*	BASILISK*	PHOENIX	GIANT	DRAGON
Rekrutierungsschema der Kreaturen			COLOSSUS*	COLOSSUS*	COLOSSUS*

COAST	DARKLAND	BRUSH PLAINS MARSH	VALLEY WOODS HILLS
2	2	2	3
2	2	TOMBDIGGER	SHADOW
OCTOPUS	HELLDANCER	JUNGLE DESERT SWAMP	
SEA	WASTELAND	TOMBDRIGGER	HIGHLANDS TUNDRA MOUNTAINS
3	3	3	2
3	3	3	3
SEASERPENT*	DEMON*	BALROG*	NIGHTMARE
Rekrutierungsschema der See-Kreaturen	Rekrutierungsschema der Dark-Kreaturen		DEATHBRINGER*

15.6 ZAUBER-ÜBERSICHT

2. GRAD – Create Hazard: Ein beliebiges Hazard taucht an einer unbesetzten Stelle auf dem Schlachtfeld auf, ersetzt ein bereits vorhandenes oder entfernt es. Dies bezieht nur auf Hazard-Felder, nicht auf Hazard-Kanten.

Shield: Für den kompletten nächsten gegnerischen Rückschlag wird eine eigene Figur gegen jeglichen Schaden immun.

Shockwave: Alle gegnerischen Figuren erhalten 3 Würfel Schaden mit Intelligenz 2.

Wimps Vacation: Alle gegnerischen Kreaturen der untersten Rekrutierungsebene gelten sofort als geschlagen und kommen nach der Wertung des Kampfes zurück in den persönlichen Pool.

3. GRAD – Footsore: Alle Figuren der eigenen Armee fliegen für den Rest des Kampfes.

Quake: Alle gegnerischen Figuren erhalten 3 Würfel Schaden mit Intelligenz 3.

Teleport: Der Magiebegabte darf jede beliebige Figur (auch sich selbst) auf ein unbesetztes, zugängliches Feld teleportieren.

Timewarp: Der Rundenmarker darf entweder eine Stelle nach vorn oder eine Stelle nach hinten bewegt werden. Trotz Timewarp darf der Verteidiger nur einmal nachrekrutieren, auch wenn die vierte Kampfrunde zweimal durchlaufen wird. Wird sie übersprungen, darf der Verteidiger in der fünften nachrekrutieren.

4. GRAD – Chaos: Die gegnerische Armee kann beliebig durch paarweises Austauschen der Figuren untereinander geändert werden. Dies ist auch dann möglich, wenn sie sich bereits im Nahkampf befinden.

Homeland: Alle Figuren der eigenen Armee werden heimisch für den Rest des Kampfes.

Inferno: Alle gegnerischen Figuren erhalten 3 Würfel Schaden mit Intelligenz 4.

Summon: Auf einem zugänglichen Feld wird ein roter Demon beschwört. Während jeder Schlagphase erhält er einen Schadenspunkt. Sinkt dadurch seine Lebensenergie auf 0, darf er noch einmal schlagen. Selbst wenn er den Kampf überlebt, wird er entfernt.

5. GRAD – Deadlock: Alle gegnerischen Figuren werden an den Boden gefesselt (fliegende werden flugunfähig). Für jedes zurückgelegte Feld erhalten sie einen Schadenspunkt. Besitzen sie nur noch einen Lebenspunkt, müssen sie stehen bleiben.

Landscaping: Das gesamte Schlachtfeld wird durch ein anderes ersetzt. Dabei darf das neue Schlachtfeld beliebig vom Zaubern den ausgerichtet werden. Alle Figuren bleiben jedoch auf ihren Positionen stehen. Alle Figuren, die sich nun auf einem Hazard befinden, auf dem sie regulär nicht stehen dürften, verlieren eine Intelligenz und erhalten in jeder Schlagphase einen Schadenspunkt, so lange sie auf dem Hazard stehen.

Painchain: Eine gegnerische Figur wird durch beliebig viele Würfel mit Intelligenz 5 verletzt. Alle erzeugten Schadenspunkte werden in Form von Würfeln mit Intelligenz 5 auf eine angrenzende, gegnerische Figur weiter gegeben, usw. Stirbt eine Figur, ist der Zauber beendet. Figuren dürfen nur einmal verletzt werden.

Slavery: Eine gegnerische Figur kämpft sofort auf der eigenen Seite mit. Überlebt sie den Kampf, folgt sie wieder ihrer ursprünglichen Armee. Wurde diese jedoch zerschlagen, wird die Figur entfernt und entsprechend gewertet.

16.5 FIGUREN MIT SONDERFERTIGKEITEN

Nachfolgend sind alle Kreaturen mit Sonderfertigkeiten und die anderen Figuren-Gruppen komplett aufgeführt. Ihre Fertigkeiten sind entsprechend des Erklärungstextes durchzuführen.

KREATUREN

Nur in der Figuren-Gruppe der Kreaturen gibt es Figuren, die einmalige Sonderfertigkeiten (✦) besitzen. Sie dürfen nur einmal pro Kampf zusätzlich zur Attacke angewendet werden, auch wenn sich die Figur nicht im Nahkampf befindet. Allerdings sind einige von ihnen dann nutzlos.

Basilisk: Stone Cold – Nach jeder Attacke kann sich der Basilisk entscheiden, ob er den Würfelwurf akzeptiert oder ihn komplett verwirft und sich versteinert. Die Versteinigung hält bis die nächste eigene Manöverphase beginnt an. In dieser Zeit kann sich der Basilisk weder bewegen, noch attackieren und ist nur durch Magie (magische Fernschüsse oder Zauber) verwundbar.

Deathbringer: Reaper's Call – Eine beliebige gegnerische Figur wird vom Deathbringer geschlagen. Dabei fügt er sich selbst doppelt so viele Schadenspunkte zu, wie er zum Schlagen dieser Figur benötigt. Er darf sich dabei nicht selbst schlagen.

Demon: Final Blow – Der Demon regeneriert durch das Schlagen eines Gegners die Anzahl der noch zu setzenden Treffer in Lebenspunkten bis zu seinem Maximum von 9. Ein Übertrag ist dann nicht möglich. Sollte es dem Demon misslingen, seinen Gegner so zu schlagen, ist dennoch der Final Blow verbraucht.

Nightmare: Fear – Hat der Nightmare in seinem Angriff seine Sonderfertigkeit eingesetzt, dürfen alle angrenzenden gegnerischen Figuren ihren nächsten Rückschlag nur mit der Hälfte ihrer Stärke (abgerundet) ausführen.

Phoenix: Flameburst – Alle angrenzenden gegnerischen Figuren erhalten einen zusätzlichen Schadenspunkt. Das bezieht sich auch auf Figuren, die durch eine Klippe vom Phoenix getrennt sind.

Plaque: Cuff – Verursacht einen zusätzlichen Schadenspunkt zur normalen Attacke.

Unicorn: Decoy – Erschafft auf einem angrenzenden freien Feld für eine Kampfrunde (bis die nächste eigene Manöverphase beginnt) einen Baum.

MENSCHEN

Die Menschen sind durch Zahlung von Lebenssteinen in City und Dungeon zu rekrutieren. Einige besitzen permanente Sonderfertigkeiten, die sich auf die Kreaturen in ihren Armeen auswirken.

Novice (kostenlos)

Knight (50 Lebenssteine) – Der Knight erhöht im Kampf gegen schwarze und neutrale (graue) Armeen seine Kampfstärke um 2.

Amazon (50 Lebenssteine)

Pixie (75 Lebenssteine) – Der Pixie ist auf allen Schlachtfeldern heimisch. Er kann als heimischer Verteidiger immer anstelle einer normalen Nachrekrutierung in der 4. Kampfrunde die stärkste Kreatur der eigenen Armee nachrekrutieren, auch wenn diese Kreatur auf dem Schlachtfeld nicht heimisch sein sollte. Beispiel: In den Mountains eine Hydra für eine Hydra. Dies ist ebenso möglich, wenn der Verteidiger den Kampf gewinnt und in der 4. Kampfrunde nicht nachrekrutieren konnte oder wollte.

Aquarian (75 Lebenssteine) – Der Aquarian darf auf Coast-Feldern einen Dolphin rekrutieren und sich als Schwimmer auch

über Sea-Felder bewegen. Die landfähigen See-Kreaturen (🐙) Octopus und Seaserpent folgen ihm aufs Festland. Selbst nachdem die See-Armeen aufs Festland gegangen sind (27.4), darf die Aquarian-Armee rekrutieren.

Priestess (100 Lebenssteine) – Die Priestess besitzt die Fähigkeit des magischen Fernschusses und gibt allen Kreaturen in ihrer Armee einen zusätzlichen Würfel bei Fernschüssen.

Warlord (100 Lebenssteine) – Der Warlord erhöht den Bewegungsfaktor aller Kreaturen in seiner Armee um 1 (12.3).

Priest (150 Lebenssteine) – Der Priest gibt allen Kreaturen in seiner Armee einen zusätzlichen Würfel bei Nahkampfatacken.

HALBGÖTTER

Die Halbgötter sind zu Beginn der Partie in den neutralen Armeen. Einige von ihnen besitzen permanente Sonderfertigkeiten. Wurden sie im Kampf geschlagen, können sie entweder mit 50 Lebenssteinen wiederbelebt (19.0) oder mit 200 Lebenssteinen beschworen (22.4) werden. Sollte es weitere Möglichkeiten oder Einschränkungen zur Rekrutierung geben, ist dies angeben.

Chimera, Start: jeder Darktower – Die Chimera passt ihre Intelligenz immer an die ihrer Gegner an. Sie trifft jede gegnerische Figur also mit Mindestwurf 4. Einflüsse durch Hazards werden anschließend berücksichtigt.

Executer, Start: Beliebige Armee, die eine Endkreatur mit mindestens 36 Punkten opfert. Die geopfert Kreatur wird aus der Armee entfernt und kommt zurück in den persönlichen Pool. Jedem Spieler steht nur der Executer seiner Farbe zur Verfügung. Für jeden vernichteten gegnerischen Gott oder Herrscher erhöht sich die Kampfstärke des Executers um 1. Vernichtete Götter/Herrscher-Figuren erhält der Executer-Spieler als Trophäe in seinen persönlichen Pool und dürfen nicht mehr verwendet werden. Neue Boni/Trophäen erhält der Executer erst nach dem Kampf und nur dann, wenn er selbst den Kampf überlebt hat. Wurde der Executer geschlagen, darf er gemäß den Halbgott-Regeln mit Lebenssteinen wiederbelebt oder beschworen werden. Dann beginnt er allerdings wieder mit seinem Grundwert 8 und alle gesammelten Trophäen gehen an ihre Besitzer zur Wiederverwendung zurück. Wird der Titan oder das Phantom vom Executer vernichtet, ist die Partie sofort für den Titan-Spieler beendet, auch wenn er noch ein Element besaß (24.7). In diesem Fall gilt der Darklord ebenso als vernichtet (23.10).

Guardian, Start: jeder Tower und Fort – Die Kampfstärke des Guardians erhöht sich durch bestimmte Figurenklassen, die sich zu Beginn der Schlacht in seiner Armee befinden. Er erhält folgenden Bonus: Mensch +1, Halbgott +2, Element +3, Gott +4, Herrscher +5. Es gilt immer nur der höchste Bonus.

Immortal, Start: jede Ruin – Der Immortal schließt sich automatisch (ohne Wiederbelebung durch Lebenssteine) der Siegerarmee an, doch er darf das Ruin-Feld nicht verlassen. Überschreitet die Armee mit dem Immortal die maximale Armeegröße, muss eine andere Figur entfernt werden, um für ihn Platz zu schaffen.

Jabberwok, Start: Eine Startarmee des Darklords – Der Jabberwok darf anstelle eines Gottes in einen Kampf gerufen werden. Im Kampf gegen eine Armee mit einem Element verdoppelt sich seine Kampfstärke auf 8.

Locker, Start: jeder Citytower – Der Locker lässt sich nur mit doppelten Kosten wiederbeleben (100 Lebenssteine) bzw. beschwören (400 Lebenssteine).

Pegasus, Start: jeder Citytower und Fort – Der Pegasus wird ebenso wie Herrscher-Figuren nicht zur Armeegröße hinzugezählt. Das bedeutet, dass eine Armee mit einem Pegasus 8 (eine

offengelegte Titan/Phantom-Armee sogar 9) Figuren umfassen darf. Alle Figuren außer Kreaturen dürfen auf dem Pegasus fliegen. Hierzu wird die Figur zusammen mit dem Pegasus auf das selbe Feld auf dem Schlachtfeld gelegt und beide Figuren gemeinsam mit dem Bewegungsfaktor des Pegasus gezogen. Trotzdem kämpfen beide getrennt mit ihren eigenen Werten. Der Reiter darf erst dann attackiert werden, wenn der Pegasus geschlagen ist. Der Pegasus und sein Reiter gelten im Nahkampf niemals als gefesselt und können sich daher immer bewegen.

Siren, Start: jede Ruin – Die Siren darf auf Coast-Feldern einen Dolphin rekrutieren und sich als Schwimmer auch auf den Sea-Feldern bewegen. Die landfähigen See-Kreaturen (🐙) Octopus und Seaserpent folgen ihr aufs Festland.

Sunray, Start: jeder Citytower

Warlock, Start: jeder Darktower und Ruin – Der Warlock besitzt die Fähigkeit des magischen Fernschusses.

ELEMENTE

Die drei Elemente starten die Partie in den Start-Armeen der Titan-Spieler und nur der Darklord kann sie vernichten.

Asher, Start: Startarmee eines Titan-Spielers

Golem, Start: Startarmee eines Titan-Spielers
Der Golem ist immun gegen nicht-magische Fernschüsse.

Zephyra, Start: Startarmee eines Titan-Spielers

GÖTTER

Angel, Erscheint alle 200 Kampfpunkte

Archangel, Erscheint alle 600 Kampfpunkte

Necromancer, Erscheint alle 1800 Kampfpunkte – Zu Beginn jeder eigenen Schlagphase verursacht der Necromancer bei einer beliebigen gegnerischen Figur einen Schadenspunkt zusätzlich zu seiner normalen Attacke. Gleichzeitig erhöht sich seine Kampfstärke um 1 (in der selben Runde). Er beginnt allerdings jeden Kampf mit der Kampfstärke von 6. Diese Fähigkeit gilt als magischer Fernschuss ohne Entfernungsbegrenzung.

HERRSCHER

Titan, Start: Startarmee eines Titan-Spielers
Die Kampfstärke des Titans entspricht einem Hunderstel der Kampfpunkte abgerundet, allerdings mindestens 6.

Phantom, Start: Dungeon (Dark-Phantom) bzw. beliebige Armee, wenn der Titan geschlagen wurde (Titan-Spieler-Phantome)
Die Kampfstärke des Phantoms entspricht einem Hunderstel der Kampfpunkte abgerundet, allerdings mindestens 6. Es ist unzerstörbar solange der Dark-Titan nicht erschienen ist (24.5).

Dark-Titan, Start: Beliebige schwarze Land-Armee, wenn der Darklord alle drei Elemente vernichten konnte.
Die Kampfstärke des Dark-Titans entspricht einem Hunderstel der Kampfpunkte abgerundet, allerdings mindestens 6.

God, Start: Skycastle (Brettzentrum)
Die Lebensenergie der God-Figur beträgt 100 minus der Kampfstärke aller noch in der Partie befindlichen Titane (auch Dark-Titan). Er besitzt keinen Intelligenzwert und kann somit weder angreifen noch sich bewegen. Sämtliche auf ihn angerichtete Schadenspunkte werden automatisch von seiner Lebensenergie abgezogen. Er kann nur von der Dark-Titan-Armee attackiert werden. Gelingt es dem Darklord den God zu vernichten, ist die Partie beendet und das Böse triumphiert (28.6).