

# THE EDGE D A W N F A L L

STRETCH GOALS

**D**ieses Heft enthält Informationen und Spielregeln für weitere Inhalte von The Edge: Dawnfall, die als Kickstarter Stretch Goals beigelegt wurden (Fraktion Dunkelheit, zusätzliche Einheit Abgrund-Imperatrix, zusätzliche Einheit Oberster Schatten, Mini-Erweiterung Versteckte Aufgaben, Mini-Erweiterung Artefakte) und zusätzliche Mini-Kampagnen (Dunkelheit, Glockenkrähe, Abgrund-Imperatrix, Letzte Stadt). Außerdem enthält es Informationen zur Erweiterung Vater der Sonne, mit deren spezieller Kampagne, und zur Erweiterung Gelände und Bosse – nur sinnvoll, wenn man diese Add-Ons auch besitzt.

Wir empfehlen dringend, sich zuerst mit dem Basisspiel vertraut zu machen, bevor man irgendeine dieser Erweiterungen auf den Tisch bringt.

### INHALT

DUNKELHEIT-SOLOMODUS	3
ABGRUND-IMPERATRIX	6
OBERSTER SCHATTEN	6
VATER DER SONNE	7
DUNKELHEIT-FRAKTION	8
ALTERNATIVE BANNER	9
KAVALLERIE	10
ALTERNATIVE SCHREINE	13
TURNIERMODUS	13
VERSTECKTE AUFGABEN	14
ARTEFAKTE	14
ALLG. REGELN FÜR SOLO-&KOOP-KAMPAGNEN	15
KAMPAGNE DUNKELHEIT	16
KAMPAGNE LETZTE STADT	29
KAMPAGNE ABGRUND-IMPERATRIX	35
KAMPAGNE GLOCKENKRÄHE	39
KAMPAGNE HERR DES LICHTS	43
KAMPAGNE WELTENFRESSER	48
ERWEITERUNG GELÄNDE	62
ERWEITERUNG BOSS-KI	64
ERWEITERUNG BOSS-SPIELER-GEGEN-SPIELER	68



## DUNKELHEIT-MARKER:



Schattentor  
(Schrein der Dunkelheit)



Zusätzlicher  
Dunkelheit-Schrein



Marker Griff [x3]



Zeitleiste



Dunkelpunkt [x10]



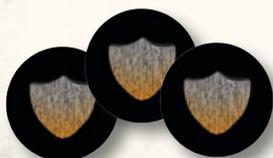
Marker  
Schwarzes Zeichen [x3]



Marker Toxisch [x2]



Kleiner Kampagnenmarker [x10]



Ausdauermarker der Dunkelheit [x14]



Marker Weisheit [x3]



Marker Neblige Dunkelheit [x3]



Großer Kampagnenmarker [x1]



# DUNKELHEIT-SOLOMODUS

*Die Dunkelheit ist ein großer Lügner, Betrüger, Schwindler.*

*Die Dunkelheit kann man beschreiben als nahezu unendliche Wesenheit, mit einem eigenen Bewusstsein, in dem Kreaturen leben, die Alpträume genannt werden. Sie existieren in einer Symbiose mit ihren Wirt. Tatsächlich sind sie die real gewordenen größten Ängste der Menschen. Die Dunkelheit liefert den Alpträumen einen Ort der Existenz und Opfer, an denen sie sich laben können, im Gegenzug vergrößern sie den Einfluss und die Macht der Dunkelheit. Das Reich der Dunkelheit ist von einer Vielzahl an Alpträumen bevölkert, beginnend bei kleinen, die gerade mal in dein Ohr flüstern können, bis hin zu uralten Wesen, die Wahnsinn und Verzweiflung über ganze Zivilisationen bringen können.*

*Die Dunkelheit existiert überall. Überall, wo das Licht schwindet, wächst ihre Macht. Sie verbindet das gesamte Universum und existiert doch außerhalb davon. Sie ist eine Leere ohne das Konzept von Raum. Ein kleiner Schritt in die Dunkelheit hinein kann dich auf Welten bringen, die Millionen Meilen weit entfernt sind. An einigen Orten hat sich die Dunkelheit so ausgebreitet, dass sie alles Licht verschlingt, was sie zu durchdringen sucht.*

*Die Terror-Kaste der Dämonen reist durch die Dunkelheit, um den Weg zu unbekanntem Welten für Dämoneninvasionen zu ebnen. Sie studieren diese Welten, ihre Bevölkerungen, Schwachstellen. Sie rekrutieren langsam weitere Kultisten, verbreiten Furcht und Wahnsinn. Das meiste ihres Wissens stammt von der Dunkelheit selbst. Dies geschieht jedoch nicht in gegenseitigem Einvernehmen. Der Terror-Kaste wird niemals ein sicherer Durchgang gewährt; sie muss ihn sich jedesmal verdienen. Kultisten jagen Alpträume in der Dunkelheit, ein Ritual, das beide in Körper und Geist verändert. Sie zapfen das Blut der Alpträume an und nutzen es in ihren Laternen. Es ist nicht das Licht, das diese Wesen abhält, es ist der Gestank ihres verbrannten Bluts, der den Durchgang ermöglicht. Je stärker die Quelle des Bluts, desto mehr Schutz für den Benutzer.*

*Allerdings kann kein Blut dich vor den Herren des Terrors bewahren. Sie sind die ältesten und mächtigsten Bewohner der Dunkelheit. Eine Kreatur namens Glockenkrähe ist einer davon. Sie befehligt Horden kleinerer Alpträume, die sich als Krähen tarnen und nur nach der Dämmerung fliegen. Das einzige, was sie von anderen Krähen unterscheidet, sind ihre blutunterlaufenen roten Augen. Wo auch immer sie auftauchen, gelten sie als Vorzeichen der kommenden Schrecken. Obwohl die Glockenkrähe*

*keine Augen mehr besitzt, sieht sie durch die Augen ihrer zahllosen Helfer. Sie besitzt ebenfalls viele Diener in der Terror-Kaste der Dämonen, die jeden ihrer Befehle befolgen.*

Die Dunkelheit-Fraktion führt eine neue, spielbare **Fraktion** ein (siehe: Dunkelheit-Fraktion, Seite 8), sowie den Modus **Spieler gegen Dunkelheit-KI** (Solospiel). Diese Erweiterung enthält ebenfalls eine **Kampagne**, in der man gegen die Dunkelheit spielt.

Die Mini-Erweiterungen **Abgrund-Imperatrix** und **Oberster Schatten** bringen neue Dunkelheit-Einheiten und zusätzliche Mini-Kampagnen ins Spiel.

**Achtung:** Die unten beschriebenen Dunkelheit-Regeln und alle Änderungen des Basisspiels beziehen sich auf das **Solospiel** als Basis-Spielvariante: 1 Spieler bekämpft die Dunkelheit. Der Spieler handelt den Algorithmus der Dunkelheit selbst ab und spielt gleichzeitig gegen sie. Dunkelheit im Solospiel benutzt dazu eigene, besondere Aktions-, Trupp- und Schwierigkeits-Karten. Denke daran, dass sich diese von denen in Partien Spieler-gegen-Spieler unterscheiden.

## ÄNDERUNGEN DES SPIELAUFBaus

Für ein Spiel mit der Dunkelheit-Erweiterung kann jede Seite des Spielplans genommen werden – die Basis- oder die dunkle Seite.

*Im Solospiel setzt du dich an die längere Spielplenseite, um einfacher an die Truppenkarten, Aktionskarten und Ressourcen-Vorräte beider Fraktionen zu kommen.*

Überspringe **Schritt 4** (Startspieler bestimmen).

Die Dunkelheit-Fraktion hat keine Bannerkarte, daher pflanzt du in **Schritt 6** nur das Banner des Gegners der Dunkelheit auf.

In **Schritt 7** wählst du 5 beliebige Trupps Dunkelheit.

*Im ersten Spiel empfehlen wir die folgenden Trupps: Glockenkrähe, Metzlerkrähe, Tauscher, Phantome der Leere, Schatten.*

In **Schritt 9** nimmst du alle Aktionskarten der Dunkelheit dieser gewählten Trupps (und die Karten *Die Hölle bricht los*) und mischst sie. Mische die 5 Dunkelheit-Schwierigkeits-Karten separat. Stelle dann wie beschrieben ein Aktionsdeck der Dunkelheit zusammen:

– 6 Dunkelheit-Aktionskarten (ganz oben)

- 2 Dunkelheit-Schwierigkeits-Karten
- 6 Dunkelheit-Aktionskarten
- 2 Dunkelheit-Schwierigkeits-Karten
- 6 Dunkelheit-Aktionskarten (unter das Deck)

Überspringe **Schritt 10**.

In **Schritt 11** beginnst du mit der Aufstellung des Dunkelheit-Schreins (Schattentor) in der Spielplanmitte.

In **Schritt 12**, während der Aufstellung der Kristallquelle, musst du diese zusätzliche Einschränkung beachten: jeder Kristallquellen-Marker muss exakt 1 Areal vom Schattentor entfernt aufgestellt werden (nicht mehr und nicht weniger).

In **Schritt 13** beginne mit der Aufstellung von 3 Dunkelheit-Figuren irgendwo in  mit dem Schattentor.

In **Schritt 14** benutzt du irgendeinen kleinen Kampagnenmarker als Fraktionsmarker der Dunkelheit.

In **Schritt 15** legst du 3 Dunkelpunkte () in den Vorrat der Dunkelheit. In diesen Vorrat kommen keine zwei Kristalle; die Dunkelheit benutzt keine Kristalle. Wenn du einen Elite-Trupp gegen die Dunkelheit benutzt, lege mehr Dunkelpunkte in den Vorrat der Dunkelheit anstatt Kristalle.

In **Schritt 16** ziehst du keine 3 Startkarten für die Dunkelheit (sie zieht und behandelt Aktionskarten auf andere Weise).

Überspringe **Schritt 17** (Verteilen).

Das Spiel kann jetzt beginnen. Der Zug der Dunkelheit-Fraktion ist immer der erste.

## DUNKELPUNKTE ()

Die Dunkelheit-Fraktion benutzt Dunkelpunkte () statt Kristalle, um ihre Aktionen auszuführen.



## SPIELABLAUF

**ZUG DER DUNKELHEIT:** Der Zug der Dunkelheit läuft anders ab, als der Zug einer normalen Fraktion. In jedem Zug der Dunkelheit ziehst du 2 Dunkelheit-Aktionskarten und handelst sie jeweils ab. Nachdem die Karten abgehandelt wurde, wirf sie ab.

*Dunkelheit-Aktionskarten abhandeln – siehe nächste Spalte.*

Wenn du in einem Zug 2 Dunkelheit-Schwierigkeits-Karten ziehen solltest, wähle 1 davon aus, handele sie ab und wirf die andere ab. Ziehe in diesem Zug dann keine weitere Dunkelheit-Aktionskarte.

**DUNKLE UMZINGELUNG:** Im **Solospiel** (außer bei **Solo-Kampagnen**) checkst du am Ende jedes Zugs der Dunkelheit die Spieler-Figuren, die in einem Areal mit 1, 2, 3 oder 4 benachbarten, auf den Spielplan gedruckten Arealen stehen (beispielsweise: am Spielplanrand). Der Spieler muss 1 Kristall für jede solche Figur zahlen. Jede Figur, für die der Spieler nicht bezahlen kann, erhält 1 Verletzung. Figuren, die auf diese Weise getötet werden, bringen der Dunkelheit Siegpunkte.

**SPIELERZUG:** Am Ende jedes Passiven Zugs drehe alle Truppkarten der Dunkelheit auf ihren Basismodus.

**MIT ANDEREN RESSOURCEN BEZAHLEN:** Im Solospiel darf die Dunkelheit niemals andere Ressourcen (Siegpunkte oder Ausdauermarker) als Ersatz für Dunkelpunkte () nutzen, wenn Kosten bezahlt werden.

**WÜRFEL:** Die Dunkelheit-Fraktion ignoriert bei ihren Würfeln die besondere Regel der markierten Würfelseiten.

**SPIELEND:** Die Bedingung „*Einer der Spieler verliert alle seine Figuren*“ zählt nicht für die Dunkelheit-Fraktion.

## DUNKELHEIT-TRUPPS UND -TRUPPKARTEN

Dunkelheit-Truppkarten legen ebenfalls fest, welcher Würfel (gelb oder rot) für alle Würfelwürfe einer bestimmten Figur benutzt werden muss. Wie auf den Truppkarten gezeigt, wird im Basismodus der gelbe, und im Dunkelmodus der rote Würfel benutzt.

Für die Dunkelheit-Fraktion verhindert die Abwesenheit eines Trupps vom Spielplan nicht die Modusänderung oder das Wiederherstellen von Ausdauermarkern.

## SCHWIERIGKEITS-KARTEN DER DUNKELHEIT:



5 Dunkelheit-Schwierigkeits-Karten sind besondere Karten, die Teil des Aktionsdecks der Dunkelheit sind.

Nachdem eine Schwierigkeits-Karte gespielt wurde, lege sie offen auf den Spielplan, sodass sie gut zu sehen ist. Ihr Effekt bleibt bis zum Spielende in Kraft (Ausnahme ist die Karte *Jetzt oder Nie*; deren Effekt dauert nur bis zum Ende des nächsten Spielerzugs).

## DUNKELHEIT-AKTIONS-KARTEN ABHANDeln



Jede Aktionskarte der Dunkelheit gilt, anders als die Aktionskarten der anderen Fraktionen, nur für 1 Trupp (Ausnahme ist die Karte *Die Hölle bricht los*).

Dunkelheit-Aktionskarten sind zweiteilig: obere und untere Hälfte.

Der Spieler handelt zuerst den oberen Teil ab und fährt anschließend mit dem unteren Teil fort.

**ÖBERER TEIL:** Handele alle Schritte von oben nach unten ab (durch Kette unterteilt).

Bietet eine Karte die Wahl X **oder** Y, handele immer Option X ab (die erste). Nur wenn die Option X nicht abgehandelt werden kann, fahre stattdessen mit Option Y fort.

*Beispiel: Erzeuge Glockenkrähe ODER du erhältst 1  bedeutet, dass du die Glockenkrähe-Figur aufstellen musst. Wenn das nicht möglich ist (weil die Glockenkrähe z. B. bereits auf dem Spielplan ist), erhält die Dunkelheit-Fraktion 1 .*

Wenn ein Schritt nur zum Teil abgehandelt werden kann, müssen alle machbaren Teile dennoch ausgeführt werden.

*Beispiel: Erzeuge 2 Schatten und du erhältst 3 . Wenn nur 1 Schatten aufgestellt werden kann, stelle ihn auf. Wenn es nur 2  im Ressourcen-Vorrat gibt, erhält die Dunkelheit-Fraktion 2 (statt 3) .*

Wenn in einem Schritt (X und Y) mehrere Aktivitäten beschrieben sind, handele so viele wie möglich ab. Nur, wenn keinerlei Aktivitäten in Schritt X möglich sind, handelst du stattdessen Schritt Y ab.

*Beispiel: Erzeuge Glockenkrähe und stelle 1 Ausdauermarker der Glockenkrähe wieder her ODER erhalte 3  bedeutet, dass du eine Glockenkrähe-Figur aufstellst und bis zu 1 Ausdauermarker wiederherstellst. Wenn keine der ersten Aktivitäten möglich ist, erhält die Dunkelheit-Fraktion 3 .*

BEWEGUNG und KAMPF im oberen Teil beziehen sich immer auf alle Figuren eines bestimmten Trupps Dunkelheit, es sei denn, die Karte besagt etwas anderes.

**UNTERER TEIL:** Der untere Teil besteht aus zwei Hälften: X **oder** Y, wobei X eine zu bezahlende Aktion ist und Y eine „erhalte “-Option.

Aktionen im unteren Teil der Aktionskarte haben Kosten in Dunkelpunkten (). Im Solospiel bezahlt die Dunkelheit automatisch  und führt die Aktion aus, so lange sie genug  hat und die Aktion ausgeführt werden kann (z. B. wenn es ein gültiges Ziel innerhalb der Reichweite der Aktion gibt).

Nur in den Fällen, in denen die Aktion nicht ausgeführt werden kann (entweder durch zu wenig Dunkelpunkte oder Aktionsvoraussetzungen, die nicht zutreffen – wie etwa kein gültiges Ziel), wird Option Y abgehandelt (Dunkelheit erhält X .

*Achtung: Aktionen der Dunkelheit lassen dich nie im Zug des Gegners auf etwas reagieren (es gibt keine sofortigen Aktionen auf Dunkelheit-Karten).*

## ERZEUGE DUNKELHEIT-FIGUREN

Die Aktion „Dunkelheit-Figuren erzeugen“ erlaubt es, Figuren auf dem Spielplan aufzustellen.

Die Dunkelheit-Figur wird auf leere Hexfelder in  mit einem Schattentor aufgestellt.

Wenn das nicht möglich ist (alle Hexfelder angrenzend zum Schattentor sind besetzt), wird die Figur auf beliebige freie Hexfelder gestellt, in  mit irgendeiner Feindfigur.

Nachdem eine Dunkelheit-Figur getötet wurde, kommt sie zurück in den Vorrat und kann erneut auf dem Spielplan erzeugt werden.

## DUNKELHEIT-KI

**BEWEGUNG:** Bewegungs- und Kampfaktionen der Dunkelheit-Figuren werden vom Spieler ausgeführt, nach den unten angegebenen Regeln und Einschränkungen. Führe die Bewegung aus, indem du alle 3 unten genannten Voraussetzungen erfüllst. Wenn sie sich gegenseitig ausschließen sollten, lasse die weiter unten stehende ausfallen.

### A) VERMEIDE STRAFEN

Vermeide Hexfelder in  mit dem Dämonen-Schrein, Rha-Zack-Schrein, *Dornenherzwald*, Dämonen-Figuren mit *Kristallschild*-Marker und das Orakel des Zorns mit dem *Schwächungsmarker* der Wiedergeborenen. Vermeide Areale mit dem Wiedergeborene-Marker *Untergrund-Attacke* und dem Rha-Zack-Marker *Mine*. Diese Voraussetzung kann jedoch verfallen, wenn keine sonstigen Feindfiguren auf dem Spielplan sind.

### B) BEENDE DEINE BEWEGUNG IN MIT EINER FEINDFIGUR MIT NIEDRIGSTER INI INNERHALB BEWEGUNGSREICHWEITE

Sind keine Feindfiguren innerhalb Bewegungsreichweite, bewege dich die maximale Zahl Areale in Richtung der nächsten Feindfigur.

Achtung: behandle den Wert „-“ als niedriger als 0.

### C) BLOCKIERE KRISTALLQUELLEN

Beende deine Bewegung in  mit einer Kristallquelle, zu der keine anderen Dunkelheit-Figuren angrenzend sind.

Wenn eine Feindfigur ebenfalls in  mit dieser Kristallquelle ist, Verschiebe sie auf Hexfelder, die nicht in  mit der Kristallquelle sind, wenn möglich.

Der Dämonenschrein ist für die Dunkelheit-Fraktion keine Kristallquelle.

**KAMPF:** Wenn die Dunkelheit-Figur eine Kampfaktion ausführt, während sie in  mit mehreren Feindfiguren ist, ist ihr Ziel die Feindfigur mit niedrigster INI (und ohne Marker *Schwächung* der Wiedergeborenen).

Die Dunkelheit-Figur führt niemals eine Kampfaktion gegen eine Feindfigur mit dem Dämonen-Marker *Kristallschild* aus.

## EFFEKTE DER AKTIONSKARTEN GEGEN DUNKELHEIT:

Aktionskarten mit „*bis der Gegner X Kristalle bezahlt*“ bleiben in Kraft, bis die Dunkelheit X  bezahlt. Die Dunkelheit-Fraktion bezahlt automatisch X  (wenn möglich) zu Beginn des Zugs der Dunkelheit, um den Effekt zu entfernen.

Aktionskarten mit „*bis zum Passiven Zug des Gegners*“ bleiben bis zum Passiven Zug des Gegners in Kraft.

## DUNKLE SPIELPLANSEITE

Eine Partie mit der Erweiterung Dunkelheit kann auch auf der dunklen Spielplanseite stattfinden.

Wenn es eine Unterbrechung (fehlendes Areal) zwischen zwei Arealen gibt, kann diese Unterbrechung nicht durch eine Bewegungsaktion überquert werden und es gibt keine Schusslinie durch sie.

## Zusätzliche Erklärung für Dunkelheit-Karten:

**Zweites Tor** – macht eine Kristallquelle zu einem Schattentor (der Marker gilt nicht länger als Kristallquelle).



## SOLOSPIEL DAS LETZTE GEFECHT

Das letzte Gefecht ist ein **Solospiel**, bei dem der Spieler so lange wie möglich gegen die Dunkelheit zu bestehen versucht.

Dabei wird die Siegpunkteleiste nicht benutzt. Stattdessen wird ein **Zeit-leiste**-Anzeiger benutzt, um die vom Spieler gesammelten SP zu zählen.

Bei Spielbeginn legst du Siegpunktmarker neben die Leiste und bewegst sie auf die Leiste erst dann, wenn du SP errungen hast.

Immer, wenn du SP gewinnst oder verlierst, passt du die Leiste entsprechend an. Immer, wenn du über das 10. Feld hinaus kommst, nimmst du dir 1 kleinen Kampagnenmarker (der 10 SP bedeutet), bekommst 2 Kristalle und bewegst den Siegpunktmarker dann wieder an den Anfang der Leiste. Zähle deine SP während der gesamten Partie auf diese Weise.

Hier können SP nicht als Ersatz für Kristalle genutzt werden, wenn du Kosten bezahlst.

Bilde ein **Dunkelheit-Aktionsdeck** aus 45 Karten. Stelle die Karten nach Zufall aus den aller in der Partie gewählten Trupps zusammen, dazu alle Karten *Die Hölle bricht los* und alle 5 Schwierigkeits-Karten der Dunkelheit.

Wenn das Aktionsdeck der Dunkelheit aufgebraucht ist, nimm den großen Kampagnenmarker (der 50 SP zählt) und mische die Aktionskarten der Dunkelheit aus dem Ablagestapel, um ein neues Aktionsdeck der Dunkelheit zu bilden.

**Spielende:** Dieser Spielmodus kann nur auf eine Weise enden: der Spieler verliert sämtliche Figuren. Dann zähle deine SP. Punkte gibt es wie folgt:

- jede abgehandelte Dunkelheit-Karte im Ablagestapel (Schwierigkeits-Karten der Dunkelheit auf dem Spielplan zählen dazu) ist 1 SP wert
- jeder kleine Kampagnenmarker ist 10 SP wert
- jeder große Kampagnenmarker ist 50 SP wert
- zähle den aktuellen Punktestand der Leiste dazu.

*Achtung: Sobald das Dunkelheit-Deck das zweite Mal aufgebraucht ist – damit hättest du alle Rekorde gebrochen und das Unmögliche geschafft – wurde das Letzte Gefecht gewonnen, was im Konzept des Solospiels gar nicht vorgesehen ist. Gratulation! Überprüfe aber sicherheitshalber, ob du alle Regeln genau eingehalten hast! :)*



## ABGRUND-IMPERATRIX SOLOSPIEL

Die Abgrund-Imperatrix gehört zu den ältesten Herrschern des Terrors. Sie war einer der ersten Bewohner des Reiches der Dunkelheit. Ihr urzeitliches Aussehen, das an die großen Baumeister erinnert, scheint einzigartig zu sein. Ihr fehlt die menschlichste äußerliche Eigenschaft – das Gesicht. Genauso fehlen ihr sämtliche menschlichen Gefühle oder Denkprozesse. Sie ist die Mutter aller Schatten, ein Bewohner der tiefsten und ältesten Orte der Dunkelheit. Sie schlüpft durch ein Blut- und Schattenritual nur kurz in andere Welten. Wenn sie das tut, kann man sie nicht aufhalten. Sie bringt Verzweiflung und Zerstörung und verschlingt alles in ihrem Weg, bis ihr Portal zusammenbricht. Mit ihrem Verschwinden verschwindet auch das Gewebe der Welt und hinterlässt dort lediglich Dunkelheit.

Abgrund-Imperatrix ist eine Mini-Erweiterung für das Dunkelheit-Solospiel, bei der die Figur der Abgrund-Imperatrix eingeführt wird, deren Trupp- und Aktionskarten, sowie eine besondere Karte – Apokalypse.

Während des Spielaufbaus kann die Abgrund-Imperatrix als 1 der 5 Dunkelheit-Trupps gewählt werden.

**APOKALYPSE-KARTE:** Wenn die Abgrund-Imperatrix in den Apokalypsemodus wechselt, legst du die Apokalypse-Karte irgendwo auf den Spielplan. Wenn die Abgrund-Imperatrix in den nächsten 3 Zügen der Dunkelheit nicht vom Spielplan entfernt wird, gewinnt die Dunkelheit-Fraktion das Spiel (am Ende des dritten Zugs).

Wenn das Dunkelheit-Aktionsdeck aufgebraucht ist, bevor die 3 Dunkelheit-Züge vorbei sind, mische den Ablagestapel der Dunkelheit und lege davon eine entsprechende Anzahl Karten ins Deck.

## OBERSTER SCHATTEN SOLOSPIEL

Oberster Schatten ist eine Mini-Erweiterung für die Dunkelheit-Fraktion, bei der die Figur (oder der Marker) des Obersten Schatten eingeführt wird, sowie dessen Trupp- und Aktionskarten.

Während des Spielaufbaus kann der Oberste Schatten als 1 der 5 Dunkelheit-Trupps gewählt werden.

**SPIEGELMODUS:** Im Spiegelmodus sind die Attribute INI, ANG und VER des Obersten Schatten bei Kämpfen (auch bei Hinterhältig) immer gleich dem entsprechenden Attribut der Feindfigur, gegen die der Schatten kämpft. Der Oberste Schatten ahmt alle auf der Truppkarte des Feinds abgedruckten Attribute nach, auch sämtliches Nachwürfeln, das dieser hat (alle anderen Attributs-Boni der Figur werden aber ignoriert).

*Achtung: Wenn du die Figur des Obersten Schatten nicht besitzt, nimmst du stattdessen sein Plättchen.*





Umarmungs-Marker [x1]



Netz-Marker [x3]

## VATER DER SONNE SOLOSPIEL

Sie nennen ihn Vater der Sonne. Was für ein symbolträchtiger Name für einen Terrorherrscher, der im Reich der Finsternis haust. Ein Überbringer falscher Hoffnungen, ein ersterbendes Licht.

Er war nicht immer so. Anders als andere Terrorherrscher wurde er nicht in der Dunkelheit geboren. Er hat seinen Leuten für Jahrhunderte gedient, sie in zahllosen Schlachten angeführt, ihnen Hoffnung auf bessere Zeiten gemacht, sein Licht zu denen gebracht, die in Not waren und vor der grimmigen Realität des Kriegs standen. In solchen Zeiten der Verzweiflung brachte er Zusage und Frieden.

Das hielt so lange an, bis die Konflikte ins Unermessliche anwuchsen und die Dunkelheit in seine Welt Einzug hielt. Sie verschlang und fraß, bis nur noch er und seine Männer übrig waren. Sie erlebten die totale Vernichtung ihrer Art und waren Zeugen von so entsetzlichen Untaten, dass ihre Willen gebrochen wurden. Diese gequälten Seelen erkannten, dass die Dunkelheit nicht aufgehalten werden kann und die einzige Möglichkeit darin besteht, sich zu ergeben. Jedoch haben sie sich nie in grausame Entsetzlichkeiten verwandelt, sie blieben Botschafter der Sonne.

Sie wandern durch Reiche der Dunkelheit und locken ihre Opfer ins Licht, versprechen ihnen Erleichterung in ihrer Not, das Geschenk eines schnellen Todes.

Vater der Sonne ist ein Zusatz zur Dunkelheit-Fraktion und bringt Figuren für Vater der Sonne, Sonnenkultisten und Abgründlinge, deren Trupp- und Aktionskarten, sowie zusätzliche Marker ins Spiel.

Bei der Spielvorbereitung kann ein Spieler diese 3 Trupps (es müssen immer alle drei sein) als 3 seiner 5 Dunkelheit-Trupps wählen.

### Zusätzliche Erklärung zu den Dunkelheit-Karten:

**Abgründling:** Die Abgründling-Truppkarte hat keinen Dunkelmodus (ihre Karte kann nie umgedreht werden).

Während des Kampfs entsprechen die INI-, ANG- und VER-Attribute eines Abgründlings der Anzahl von Abgründling-Figuren, mit denen die Feindfigur in  ist.

Außerhalb des Kampfs entsprechen die INI-, ANG- und VER-Attribute der Abgründlinge der Anzahl an Figuren in ihrer Gruppe (jede Abgründling-Figur in der Gruppe muss in  mit mindestens einer anderen Abgründling-Figur sein). Beachte, dass jede Abgründling-Figur sich unabhängig in jede Richtung bewegen darf und nur dann zu einer Abgründling-Gruppe gehört, wenn sie mit einer weiteren Abgründling-Figur in  ist.

Achtung: **Wildheit (Dverggar-Fraktion)** – alle Abgründling-Figuren gelten beim Kampf als eine einzige Figur, im Hinblick auf das Abhandeln der Wildheit-Aktion.

**Chaos-Weisheit** fügt dem Abgründling-Attributswert +1 hinzu (+1 zum Gesamtwert des Abgründling-Attributs, nicht +1 pro Abgründling-Figur).

**Entzündend:** Der Kristall wird erst von der Abgründling-Figur entfernt, nachdem diese gestorben ist.

**Ewige Umarmung / Todeskuss** – Aktivierung von Vater der Sonne/Sonnenkultist bedeutet, die Dunkelheit-Aktionskarte abzuhandeln, die zum Vater der Sonne/Sonnenkultist gehört.

# DUNKELHEIT-FRAKTION

**Autor:** Paweł Samborski & Krzysztof Belczyk  
**Entwicklung & Tests:** Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Lach, Zbigniew Bugaj

**MODUS SGS**

**Illustrationen:** Mateusz Bielski, Patryk Jędraszek, Piotr Foksovicz  
**Anleitung:** Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk  
**Lektorat:** Hervé Daubet

**HINWEIS:** Die Spieler-gegen-Spieler-Dunkelheit-Fraktion nutzt dieselben Figuren und Marker wie im Dunkelheit-Solomodus. Solltest du also die Dunkelheit-Erweiterung in unserer ersten Kampagne mitbestellt haben, besitzt du bereits alles nötige Material.

## EINFÜHRUNG

Dieser Abschnitt enthält die Regeln, mit denen die Dunkelheit als zusätzliche Fraktion bei *The Edge: Dawnfall* genutzt werden kann. Die von einem Spieler gesteuerte Dunkelheit ist praktisch eine ganz neue Fraktion, nicht etwa eine Wiederholung der Funktionen aus den Soloregeln. Dunkelheit ist eine sehr aggressive Fraktion, die einen besonderen Bezahlmechanismus hat. Daher kann sie für Anfänger etwas schwierig sein, ein erfahrener Spieler jedoch wird die Dunkelheit als herausfordernd und spannend empfinden.

## VORBEREITUNG

Dunkelheit kann in Schritt 5 der normalen Spielvorbereitung als eine der Fraktionen gewählt werden. Wenn es einen Dunkelheit-Spieler gibt, legt 10 Dunkelpunkte zum Vorrat der für dieses Spiel verfügbaren Kristalle und Aufladungsmarker. Der Dunkelheit-Spieler beginnt mit der üblichen Anzahl Kristalle, entsprechend Schritt 3 des normalen Spiels. Beachte, dass es bei der Dunkelheit keinen Elitetrupp gibt. Alle anderen normalen Vorbereitungs-schritte bleiben gleich.

*Hinweis: Wenn sich ein Spieler entscheidet, den Trupp Oberster Schatten dazu zu nehmen, lest unbedingt vor dem Spiel die Kavallerieregeln (Seite 10)!*

*Hinweis: Die Dunkelheit-Fraktion besitzt keinen Mehrspieler-Boss, daher kann sie bei einem Bossspiel (Seite 68) nicht gewählt werden.*



## DUNKELPUNKTE (☉)

Die Dunkelheit nutzt Dunkelpunkte (☉), um für ihre Aktionskarten zu bezahlen (mit Ausnahme der Dunkelheit-Aufstellungskarte). Kosten, die in ☉ angegeben sind, DÜRFEN NICHT mit Kristallen, Ausdauermarkern oder Siegpunkten bezahlt werden.

Bei der Vorbereitung erstellt ihr einen neutralen Vorrat aus 10 ☉ neben dem Spielplan. Der Dunkelheit-Spieler hat bei Spielbeginn keine ☉ in seinem aktiven Vorrat.

Der Dunkelheit-Spieler gibt ganz normal Kristalle aus, um den roten Würfel zu nutzen, nach den üblichen Regeln. Für Dunkelheit-Figuren gelten ebenfalls die normalen Regeln für die Kontrolle über Kristallquellen.

## SAMMELN UND NUTZEN VON DUNKELPUNKTEN

Dunkelpunkte liegen in 2 unterschiedlichen Vorräten:

**NEUTRALER VORRAT** – Der Dunkelheit-Spieler darf keine ☉ aus diesem Vorrat abgeben. Wenn Figuren verletzt oder getötet werden oder wenn sie Ausdauermarker ausgeben, setzt der Dunkelheit-Spieler ☉ aus diesem Vorrat auf den Spielplan, wo er sie sammeln und seinem aktiven Vorrat hinzufügen kann.

**AKTIVER VORRAT** – ☉ im aktiven Vorrat werden im Kristallvorrat des Dunkelheit-Spielers aufbewahrt, neben seinen Kristallen. Der Dunkelheit-Spieler kann diese ☉ ausgeben, um verschiedene Fähigkeiten der Dunkelheit zu aktivieren.

Immer wenn eine Figur eine Verletzung erleidet, getötet oder geopfert wird, nimmt sich der Dunkelheit-Spieler 1 ☉ aus dem neutralen Vorrat und legt sie auf den Spielplan, auf ein Hexfeld in ☐ mit der verletzten/getöteten/geopferten Figur (Wahl des Dunkelheit-Spielers).

Immer wenn ein Spieler Kosten mit einem Ausdauermarker eines seiner Trupps bezahlt, nimmt sich der Dunkelheit-Spieler 1 ☉ aus dem neutralen Vorrat und legt sie auf den Spielplan, auf ein Hexfeld in ☐ mit irgendeiner Figur dieses Trupps (Wahl des Dunkelheit-Spielers).

In keinem Hexfeld darf mehr als 1 ☉ sein. Wenn der Dunkelheit-Spieler einen ☉ platzieren soll und es keine freien Hexfelder gibt, wird der ☉ nicht platziert. Wenn der neutrale Vorrat leer ist, kann sich der Dunkelheit-Spieler 1 ☉ von irgendwo auf dem Spielplan nehmen und es auf das entsprechende Hexfeld legen.

Wenn eine Dunkelheit-Figur ihre Bewegung auf einem Hexfeld mit einem ☉ beendet, kommt der ☉ in den aktiven Vorrat des Dunkelheit-Spielers. Verschobene Figuren können keine ☉ sammeln.

Unabhängig von ihrer Sockelgröße können Figuren anderer Fraktionen ☉ Ver-

schieben. Ausgegebene ☉ kommen zurück in den neutralen Vorrat.

## DUNKELHEIT-SCHREIN SCHATTENTOR UND ZUSÄTZLICHES DUNKELHEIT-SCHREINPLÄTTCHEN

Die Fraktion Dunkelheit bei Spieler-gegen-Spieler nutzt nur 1 zusätzlichen Dunkelheit-Schrein (der andere kommt in die Schachtel).

Der Basis-Dunkelheit-Schrein (das Schattentor) und das Plättchen „zusätzlicher Dunkelheit-Schrein“ funktionieren wie raumverzerrende Portale bei den Dunkelheit-Figuren. Für den Dunkelheit-Spieler gelten alle Areale, die an diese Tore angrenzen, als untereinander angrenzend. Das heißt, dass sich eine Dunkelheit-Figur von einem an irgendein Tor angrenzenden Areal zu einem beliebigen anderen Areal bewegen kann, das zu einem beliebigen dieser Tore angrenzend ist. Diese Art Bewegung kostet 1 Areal der gesamten Bewegungsweite der Figur, unabhängig von der tatsächlichen Distanz.

Diese Regel betrifft auch alle Fernkampf-Fähigkeiten der Dunkelheit, was heißt, dass eine Dunkelheit-Figur jede Aktion mit begrenzter Reichweite und/oder Sichtlinie mittels der Tore wie oben beschrieben durchführen kann.



*Beispiel 1: Dunkelheit-Figur [A] nutzt eine Fähigkeit Reichweite 2 gegen den Feind [D]. Unter normalen Umständen wäre dieser Feind außer Reichweite. Allerdings kann die Dunkelheit-Figur [A] ihren Gegner durch ein Schattentor hindurch treffen. Alle Areale angrenzend zu jedem beliebigen Schattentor werden als angrenzend zueinander angesehen, was bedeutet, dass die Feindfigur [D] in Reichweite ist.*

*Beispiel 2: Dunkelheit-Figur [E] hat Bewegungsattribut 2. Die Bewegung von E nach F wird als Bewegung um 1 Areal betrachtet, und die Bewegung von E nach G (durch F) wird als Bewegung um 2 Areale betrachtet.*

Das zusätzliche Dunkelheit-Schreinplättchen beginnt auf dem Dunkelheit-Schrein selbst, kann aber zu einer Kristallquelle versetzt werden. In einem solchen Fall wirkt die Kristallquelle sowohl wie eine Kristallquelle als auch wie ein Dunkelheit-Schrein.

## DUNKELHEIT-BANNER

Die Dunkelheit-Fraktion hat ein Banner, das anders als andere Banner funktioniert.

Um das Banner zu nutzen, muss der Dunkelheit-Spieler 8 ☉ ausgeben und die Karte umdrehen, um eine besondere Truppkarte aufzudecken. Wenn die Karte umgedreht wird, setzt der Dunkelheit-Spieler die Figur Abgrund-Imperatrix auf ein Schattentor und legt 3 Ausdauermarker auf ihre Truppkarte. Die Abgrund-Imperatrix kann wie jeder andere Trupp aktiviert, getötet oder geopfert werden. Jederzeit während seines Aktiven Zugs kann der Dunkelheit-Spieler 2 ☉ ausgeben, um die Aktion Verwüstung zu nutzen, die auf der Truppkarte der Abgrund-Imperatrix beschrieben ist.

Das Dunkelheit-Banner WIRD NICHT während des Passiven Zugs des Dunkelheit-Spielers erneuert.

Wenn die Abgrund-Imperatrix getötet oder geopfert wird, wird das Dunkelheit-Banner wieder zurückgedreht und die Imperatrix kann erneut herbeigerufen werden.

# ALTERNATIVE BANNER

Durch die alternativen Bannerkarten haben die Fraktionen jetzt Zugriff auf 2 unterschiedliche Banner, jede Karte mit eigenen Stärken.

In Schritt 6 der Spielvorbereitung wählt jeder Spieler 1 Bannerkarte seiner Fraktion und legt die andere zurück in die Schachtel.



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

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



Der erste Effekt platziert nur einen FEUERmarker. Es werden keine Verletzungen verursacht.

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



Du kannst das Banner nutzen, anstatt 1 für einen roten Würfel zu zahlen.

**Entferne einen Ausdauermarker** – du musst 1 Ausdauermarker entfernen; du darfst aber nicht mehr entfernen, um weitere zu erneuern.



**Zurückbringen** – du setzt alle Figuren dieses Trupps zurück auf den Spielplan.

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

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

**Modus ändern** – du darfst lediglich den Modus deiner Trupps ändern. Du darfst auf diese Weise keine Evolutionskarte kostenlos nutzen.



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

Du kannst nur 1 Aufwertung von 1 Trupp auf diese Weise aufladen.



Du darfst die Reihenfolge dieser Aktionen wählen.

Wenn du z. B. die Aktion Schießen nutzt, bezahlst du 2 . Zuerst möchtest du möglicherweise den Schrein neben dein Ziel bewegen und dann auf das Ziel schießen.



Alle Informationen über das Banner, die auf dem Fraktionsbogen der Dunkelheit stehen und auf Seite 8 dieses Regelhefts, gelten auch für das alternative Banner (außer die Zahlenangaben). Beachte, dass die Abgrund-Imperatrix vom alternativen Banner in der Lage ist, sich zu bewegen. In einem solchen Fall muss der Spieler sie vom Dunkelheit-Schrein nehmen.

# KAVALLERIE

**Autor:** Paweł Samborski

**Entwicklung & Tests:** Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Lach, Zbigniew Bugaj

**Illustrationen:** Piotr Foksowicz, Mateusz Bielski, Patryk Jędraszek

**Anleitung:** Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

**Lektorat:** Hervé Daubet



- Bannfluchmarker [×6]



- Barrieremarker [×3]

## WAS SIND KAVALLERIE-TRUPPS?

Kavallerie ist eine neue Art Trupp. Kavallerie-Trupps können in Schritt 7 der Spielvorbereitung als einer deiner Trupps gewählt werden, allerdings kommen sie in Schritt 13 nicht auf den Spielplan. Stattdessen kommen sie auf deinen Befehl ins Spiel, auf spektakuläre Weise, was oftmals das Blatt zu deinen Gunsten wenden wird.

## KAVALLERIE-VORBEREITUNG

Beim Spielaufbau kommen Kavalleriekarten wie normale Trupps auf die Truppkartenplätze.

Jedoch kommen ihre Figuren im Schritt Aufstellung (13) nicht auf den Spielplan, sondern bleiben auf ihrer Truppkarte. Um sie auf den Spielplan zu bekommen, muss der Spieler die Kavallerie-Aufstellungskarte nutzen.

Die Ausdauermarker auf einem Kavallerietrupp dürfen nicht für Aktionen bezahlt werden, bevor deren Figuren auf dem Spielplan aufgestellt wurden.

Jeder Spieler hat die Wahl, ob er seinen Kavallerietrupp ins Feld führen will oder nicht.

## ÄNDERUNGEN FIGURENAUFSTELLUNG

Die Spieler sind abwechselnd am Zug, um 1 ihrer Trupps aufzustellen. Der Positionsspieler setzt zuerst einen Trupp. Nacheinander folgen die Spieler reihum, bis keine Figuren mehr aufgestellt werden können. Falls auch nur 1 Spieler den Kavallerietrupp als einen seiner Trupps gewählt hat, wartet er auf die anderen Spieler, bis diese den Schritt Aufstellen beendet haben, bevor es zum Schritt Verteilen kommt.

## KAVALLERIE-AUFWERTUNGSKARTE

Diese besondere Aufwertung darf nur von einem Kavallerietrupp genutzt werden. Sie wird dem Kavallerietrupp bei Spielbeginn angefügt, zusammen mit 1 Aufladungsmarker. Sie kann nicht abgeworfen oder zu einem anderen Trupp bewegt werden. Eine Kavallerie-Aufwertung darf nicht aufgeladen werden, bevor der Kavallerietrupp auf dem Spielplan aufgestellt wird. Ein Kavallerietrupp kann keine weitere Aufwertung bekommen, bevor seine Figuren auf dem Spielplan aufgestellt wurden.

Aufwertungskarten mit einer Passiven Aktion (mit Kosten „-“) werden Aktiv, sobald der Kavallerietrupp aufgestellt wurde.

## AUFSTELLUNGSKARTE UND AUFSTELLUNG VON KAVALLERIE

Aufstellungskarten sind eine neue Art Aktionskarten. Wenn du einen Kavallerietrupp bei der Spielvorbereitung ins Feld führen möchtest, lege deine Aufstellungskarte unter die Kavallerietruppkarte, neben die Aufwertungskarte.

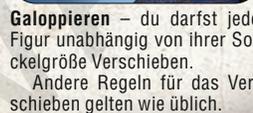
Aufstellungskarten sind zusätzliche Aktionskarten, mit einer oberen und einer unteren Aktion. Wie andere Aktionskarten haben sie Kristallkosten, die gezahlt werden müssen, um sie zu nutzen.

Wird sie genutzt, erlaubt eine Aufstellungskarte dem Spieler, seine Kavalleriefiguren gemäß der Regeln der gewählten Aktion zu platzieren. Sobald der Trupp aufgestellt wurde, wird die Karte entfernt. Ein Kavallerietrupp wird immer im Basismodus aufgestellt, es sei denn, die Aufstellungsaktion besagt etwas anderes. Einen Kavallerietrupp auf dem Spielplan aufzustellen zählt nicht als Truppaktivierung, was heißt, dass du einen Kavallerietrupp aktivieren kannst, der gerade erst aufgestellt wurde.

Wenn sie auf den Spielplan gesetzt werden, sind Kavalleriefiguren NICHT den üblichen Aufstellungs-Einschränkungen unterworfen (siehe Spielvorbereitung, Seite 17), müssen aber den Regeln folgen, die bei der gewählten Aktion ihrer Aufstellungskarte genannt sind.

Aufstellungskarten zählen NICHT zur Grenze von 25 Karten des Aktionsdecks.

## KAPITEL



**Letzter Atemzug** – der getötete Heilige Reiter liefert dem Gegner wie üblich Siegpunkte.



**Inspiration** – wenn du diese Karte im Kampf spielst, zählen nur Kapitel-Figuren in mit dem Ziel.

**Zertrampeln** – du darfst nur eine Figur auf einem Areal wählen, das vom Heiligen Reiter durchquert wurde, nicht sein finales Areal.

## DÄMONEN



**Betrügerei** – du darfst den Modus ändern, auch ohne Aktivierung des Sukkubustrupps.

**Giftiger Kuss** – wenn Figurenattribute unter 0 fallen, gelten sie als 0.

# DVERGAR



**Erscheinungen** – darf vor dem gegnerischen Angriffswurf gespielt werden. Die Kampfaktion des Gegners gilt als „ausgegeben“ und er kann kein neues Ziel wählen.



**Seelenraub** – zuerst wählst du eine Feindfigur in einem Kreis mit dem Sukkubus als Ziel. Dann bewegt sich eine deiner Figuren innerhalb Reichweite 1 in einem Kreis zum Ziel-Feind und führt eine Kampfaktion aus.



**AUFSTELLUNGSKARTE**  
**Auftauchen** – wenn du die Gesteinshauer platzierst, darfst du Feindfiguren Verschieben.  
**Untergrundschlag** – du darfst Figuren mit größerer Sockelgröße Verschieben.



**Überhitzung** – du darfst diese Aktion sofort nach deinem Wurf spielen, um dein Ergebnis zu verbessern.

**Durchstechen** – du musst erst eine Verletzung zufügen, um die weiteren Verletzungen zuzufügen.



**Erneuerer Kristalle** – 1 Karte abzuwerfen ist zwingend.

**Kristallbrecher** – du entfernst einen Kristall aus deiner Kristallquelle oder deinem verbrauchten Vorrat. Du musst eine Kristallquelle entfernen, um diese 2 Kristalle zu erhalten.



**Kristallreparatur** – entferne Kristalle aus deinem Kristallvorrat. Du darfst Ausdauermarker nur bis zu ihrem Startwert wiederherstellen und nur bei 1 Trupp.

**Dynamit** – es betrifft alle Figuren (feindliche und deine).

# GESICHTSLOSE

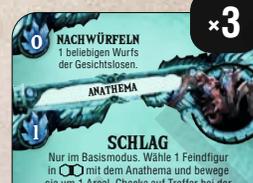


Im Abscheulichkeits-Modus hat das Anathema Werte von X, wobei X die Anzahl der ANATHEMA-Marker auf seiner Truppkarte ist.



**Rasche Mutation** – du kannst den Modus ändern, ohne den Anathema-Trupp zu aktivieren. Du kannst den Modus erneut während der Aktivierung dieses Trupps wie üblich ändern.

**Abscheulichkeit** – am Ende jedes Aktiven Zugs der Gesichtlosen, falls sich das Anathema im Basis-Modus auf dem Spielplan befindet, fügst du 1 ANATHEMAMarker zu seiner Truppkarte hinzu.



**Schlag** – Du kannst Verschieben, wenn du die gewählte Figur bewegst.



**AUFSTELLUNGSKARTE**  
**Larvenstadium** – das Anathema beginnt mit 2 ANATHEMAMarkern. Das Anathema kann Verschieben, wenn es auf den Spielplan gesetzt wird.



**Tentakel** – die Anzahl ANATHEMAMarker auf der Truppkarte bestimmt die Maximalzahl der teleportierten Figuren und die Reichweite der Aktion. Gewählte Figuren innerhalb Reichweite werden in einem Kreis mit dem Anathema teleportiert.

Die Kosten der Aktion betragen 1 Kristall pro teleportierter Figur.

## WIEDERGEBORENE



### AUFSTELLUNGSKARTE

**Manifestation** – beim Aufstellen des Spuk des Waldes zähle nur Dickete in mit ihm.



**Folgeverletzung** – der Feind muss nicht in mit dem Wiedergeborene-Schrein sein, um die zusätzliche Verletzung zu erleiden.

**Dornenbestie** – Das Dickete darf nur auf leere Hexfelder gesetzt werden. Wenn das Dickete nicht platziert werden kann, ignoriere diesen Effekt.



**Waldelementar** – du kannst auch weniger Dickete platzieren als die Anzahl, die du entfernst.



**Dornenexplosion** – du kannst deinen Spuk des Waldes auf diese Weise töten, doch das würde deinem Gegner Siegpunkte bringen, als ob er ihn selbst getötet hätte.

## RHA-ZACK



### AUFSTELLUNGSKARTE

**Aus heiterem Himmel** – es betrifft alle Figuren (Feinde und deine).



**Vorläufiger Rückschlag** – die SP des Spielers können nicht unter 0 fallen. Sollten die SP des Spielers auf 0 fallen, spielt er seinen Zug zu Ende.

**Blitzattacke** – sie betrifft alle Verschobenen Figuren (Feinde und deine).



**Barriere** – eine Figur darf sich nur durch ein Areal mit einem BARRIERE-Marker bewegen, wenn sie 1 Kristall bezahlt. BARRIERE-Marker können nicht Verschoben werden. Der Rha-Zack-Spieler kann die Marker jederzeit in seinem Aktiven Zug entfernen.



**Gravitrionschlag** – zuerst führst du Hinterhältig aus und dann, unabhängig vom Ergebnis, bewegst du die gewählte Figur nach den üblichen Bewegungsregeln (du darfst Verschieben).

## DUNKELHEIT



### AUFSTELLUNGSKARTE

**Herold der Dunkelheit** – der Oberste Schatten darf nicht Verschieben. Zähle alle Feindfiguren in mit dem Obersten Schatten und erhalte entsprechend viele Dunkelpunkte für deinen Vorrat.



**Dunkle Reflexion** – der Wert der Attribute BEVOR Modifikationen angewendet werden (z. B. Weisheitmarker).



**Brunnen der Dunkelheit** – die gewählten Figuren müssen innerhalb von Reichweite 1 des Obersten Schattens sein.

Der Oberste Schatten kann auf diese Weise teleportiert werden. Reichweite wird von der Figur des Obersten Schattens aus berechnet.

Du wählst, wie die teleportierten Figuren in mit dem Obersten Schatten platziert werden.



**Schmarotzen** – zähle nur Ausdauermarker, die sich gerade auf der Truppkarte befinden, nicht die Start-Ausdauer.

# ALTERNATIVE SCHREINE

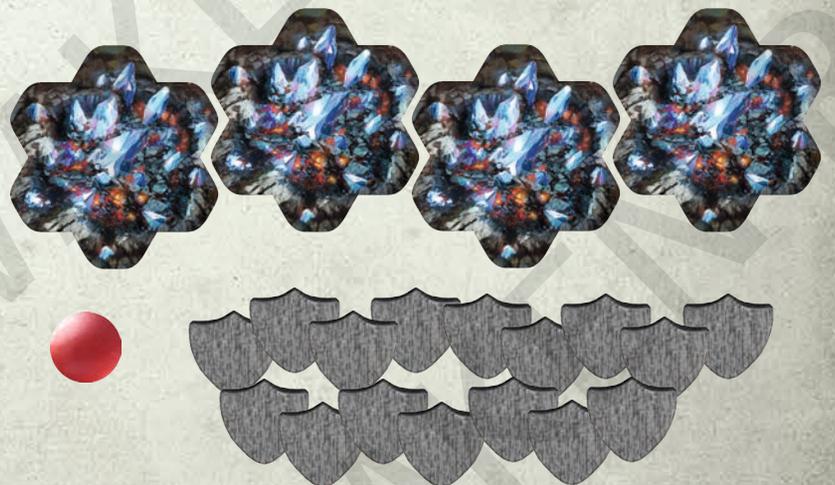
Alternative Schreine geben den Spielern die Möglichkeit, 1 der beiden Schreine ihrer Fraktion zu wählen. Ab jetzt hat jede Fraktion 2 unterschiedliche Schreine, mit doppelseitigen Plättchen und 2 Beschreibungskarten.

In Schritt 5 der Vorbereitung wählt jeder 1 seiner beiden Schreine. Die entsprechende Seite des Plättchens wird genutzt und die zugehörige Karte mit der Beschreibung genommen. Die andere Karte kommt zurück in die Spielschachtel.



# TURNIERMODUS

In Edge, Version 1.6 liegt ein neuer Satz Material bei (4 zusätzliche Kristallquellen, 16 zusätzliche Ausdauermarker, 1 zusätzlicher Siegpunktmarker), was es erlaubt, zwei simultane Partien Einer-gegen-Einen zu spielen. Ab jetzt können 4 Spieler also zwei Partien Einer-gegen-Einen an zwei Tischen gleichzeitig spielen!



# VERDECKTE AUFGABEN-MINI-ERWEITERUNG

Die Mini-Erweiterung Verdeckte Aufgaben besteht aus 5 Karten. Jeder Spieler nimmt sich vor Spielbeginn 1 zufällige Karte und hält sie vor den andern Spielern geheim.

Ein Spieler kann seine Karte Verdeckte Aufgabe jederzeit abwerfen, sobald er die Voraussetzungen erfüllt, um eine Belohnung zu erhalten.

Jede der Karten hat mehrere Optionen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden – je schwieriger die Voraussetzung, desto besser die Belohnung. Also könnte der Spieler die Karte relativ schnell abwerfen und eine kleinere Belohnung erhalten, oder warten, bis er eine größere Herausforderung meistert, um eine bessere Belohnung zu bekommen.

Die Karte kann jederzeit im Aktiven Zug des Spielers gespielt (abgeworfen) werden. Die einzige Ausnahme ist die Option *Ausweichen* auf der Karte *Taktische Karten*, die im Zug des Gegners gespielt werden kann.

Wenn es Einschränkungen zum Ausspielen von Karten gibt, stehen diese direkt auf der Karte.

Du kannst die Karte *Geheimnis des Lebens* nicht spielen, um eine Einheit zu retten, die gerade einen tödlichen Treffer erlitten hat. Zur Heilung ist es dann zu spät!



# ARTEFAKTE-MINI-ERWEITERUNG

Die Artefakte-Mini-Erweiterung umfasst 1 Bomben-Marker, 4 Figuren-Typen und 4 Karten für diese Figuren. Abhängig vom gewählten Set bekommt der Spieler:

Faction Box: 1 Banner, 2 Totems, 2 Bomben, 2 Relikte

Conflict Box: 2 Banner, 4 Totems, 2 Bomben, 2 Relikte

Warchest-Box: 4 Banner, 8 Totems, 2 Bomben, 2 Relikte

Vor der Partie entscheiden die Spieler, ob und welche Figuren sie nutzen wollen.

Die Spieler sind abwechselnd am Zug, ihre gewählten Artefakt-Figuren nacheinander aufzustellen. Artefakt-Figuren können auf leere Hexfelder gestellt werden, außer auf solche in mit irgendwelchen Trupp-Figuren.

Artefakt-Figuren können Verschoben werden.

Der Spieler darf nur in seinem Aktiven Zug eine Artefakt-Figur aktivieren (oder eine Bombe detonieren lassen).

Detailregeln für jede der Artefakt-Figuren stehen auf den zugehörigen Karten.

**Totems:** Für ein Spiel mit Totem-Figuren bereitet ihr außerdem 3 Trupps Dunkelheit vor und legt ein Dunkelheit-Aktionsdeck aus beliebigen 20 Aktionskarten der Dunkelheit dazu.

Dazu muss man außerdem die Regeln für Aktionskarten der Dunkelheit für den Modus *Spieler gegen Dunkelheit-Spieler* kennen.



# ALLGEMEINE REGELN

## SOLO- & KOOPERATIVE KAMPAGNEN

**WICHTIG!** Bitte beachtet, dass einige der Kampagnenregeln die Basisregeln einer Partie Spieler-gegen-Spieler verändern. Ausnahmen sind in den jeweiligen Szenarien beschrieben. Wenn ein Szenario einen bestimmten Aspekt der Schlacht nicht erwähnt (Zugreihenfolge, Figurenaufstellung oder Start-Kristallvorrat), bedeutet das, dass dieser Aspekt unverändert bleibt und exakt nach den Basisregeln abläuft. Dasselbe gilt für den Abschnitt „Vorbereitung“ jedes Szenarios – er enthält nur ungewöhnliche Dinge und vom Standard abweichende Platzierungen, welche statt der üblichen Vorbereitungen ausgeführt werden.

### DIE KAMPAGNEN SPIELEN

Alle Kampagnen in diesem Heft sind für Solospiele oder kooperative Spiele gedacht. Du kannst sie mit jeder Fraktion ausprobieren und versuchen, den durch KI (künstliche Intelligenz) gesteuerten Gegner in einer Reihe sich verzweigender Schlachten zu besiegen, meistens in einem Mini-Spiel der Gebietskontrolle.

Die feindliche Figur kämpft nach den üblichen Dunkelheit-KI-Regeln, die im vorigen Abschnitt dieses Hefts erklärt wurden. Meistens geben dir die Karten und Verhaltensweisen nur eine ungefähre Richtung vor (etwa: „Aktiviere alle Schatten-Figuren, bewege sie zum nächsten Feind UND löse den Kampf mit jeder Schatten-Figur aus“). Das bedeutet, dass du oft mehrere erlaubte Möglichkeiten zur Bewegung der Feindfiguren hast.

In solchen Fällen wählst du einfach die Möglichkeit, die am wenigsten schädlich oder am vorteilhaftesten für dich, den menschlichen Spieler, ist. Vertraue uns: den Feind zu besiegen wird auch dann noch schwierig genug sein!

### START-EINHEITEN UND DECKS

Anders als in normalen Partien beginnen die Spieler mit einer vorgegebenen Streitmacht. Die Details dazu stehen in der Einführung zur jeweiligen Kampagne. Außerdem wird die Basisregel aufgehoben, die deine Decks auf Trupps beschränkt, die in deiner Armee vorhanden sind. Das Deck bleibt zwischen den Schlachten bestehen und kann sogar Karten enthalten, die bei bestimmten Situationen von keinem Trupp genutzt werden können. Denke daran, dass die obere Aktion der Karte trotzdem für einen beliebigen Trupp eingesetzt werden kann!

Anders als in normalen Partien enden die Schlachten der Kampagne nicht, wenn menschliche Spieler keine Aktionskarten mehr haben. Sollte das passieren, mische die abgelegten Karten und bilde daraus ein neues Aktionsdeck.

### ZEITLEISTE

Viele Schlachten der Kampagne nutzen die Zeitleiste statt (oder zusätzlich zu) der SP-Leiste. Die Zeitleiste gibt normalerweise das Ende der Schlacht an und alle besonderen Ereignisse, die während des Aufeinandertreffens eintreten. Bevor ein Szenario beginnt, lege einen Zeitmarker auf Platz 1 der Leiste. Dann lege die im Szenario angegebenen Zugmarker auf die entsprechenden Plätze. Sie dienen als Erinnerungstütze dafür, dass Ereignisse stattfinden.

Beachte, dass der Zeitmarker nur weiterschreitet, nachdem ALLE menschlichen Spieler und die KI ihre Züge ausgeführt haben. Anders gesagt, läuft das Spiel folgendermaßen ab:

- Zeitmarker auf 1, checken, ob es zu Beginn Ereignisse gibt
- Zug Spieler A
- Zug Spieler B (wenn kooperativ)
- KI-Zug
- Zeitmarker auf 2, Ereignisse checken
- Zug Spieler A
- Zug Spieler B (wenn kooperativ)
- KI-Zug
- Zeitmarker auf 3, Ereignisse checken
- (...)

**BITTE BEACHTE:** Alle Aktionen, die einem bestimmten Spieler Zusatzzüge liefern (etwa der Zeitsprung), sorgen für keinen Fortschritt auf der Zeitleiste!

### KAMPAGNENPLAN & SCHLACHT-SPIELPLAN

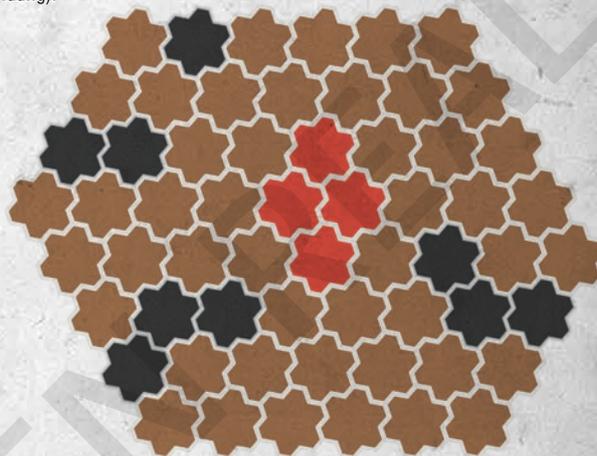
Die Kampagnen Dunkelheit, Herr des Lichts und Letzte Stadt spielt man auf ihren eigenen Plänen. Alle haben Aspekte der Gebietskontrolle. Manchmal fordert dich ein Skript auf, einen Sticker auf einen Platz des Plans zu kleben. Diese Sticker stellen die getroffenen Entscheidungen dar und beeinflussen zukünftige Schlachten auf vielerlei Weise.

Um den Kampagnenplan nicht zu beschädigen, wirst du niemals aufgefordert, Sticker wieder zu entfernen. Immer, wenn dich ein Szenario auffordert, einen Sticker zu **deaktivieren** (wenn zum Beispiel eine Verbesserung ausläuft oder eine Spezialeinheit stirbt), klebst du einen Deaktiviert-Sticker darüber, sodass die Zahl des ursprünglichen Stickers noch erkennbar bleibt.



Manche Schlachten nutzen darüberhinaus ein alternatives Schlachtfeld-Layout, das zur Dunkelheit passt; es ist auf die Rückseite des Standard-Spielplans gedruckt. Es hat weniger verfügbare Areale und mehr unpassierbare Hindernisse. Bitte denke daran, dass diese Hindernisse NICHT als Spielplanrand zählen – nur die Areale am tatsächlichen Rand des Spielplans zählen.

In der Mitte des Dunkelheit-Spielplans ist die **Rote Zone** – ein Fleck aus vier Arealen, die manchmal für den Spielaufbau eines Szenarios von Bedeutung sind (siehe Abbildung).



### KOOPERATIVER MODUS

Die meisten Kampagnen dieses Hefts können auch als Kooop-Spiel zu zweit gespielt werden. In solchen Fällen teilt ihr die Start-Streitmächte durch zwei (also statt 4 Trupps z. B. steuert jeder Spieler nur 2) und wenn die Zahl ungerade ist, entscheidet ihr, welcher Spieler mit weniger Trupps spielt.

Diese beiden Streitmächte dürfen auch aus unterschiedlichen Fraktionen stammen. In solchen Fällen müsst ihr festlegen, wer die Bannerkarte und wer den Schrein bekommt! Es dürfen nie 2 Schreine oder Bannerkarten bei Schlachten gegen die KI genutzt werden.

Jeder Spieler stellt ein eigenes Deck aus Aktionskarten zusammen, sucht sich 5 Karten für jeden Trupp, den er kontrolliert, aus (aber nicht weniger als 10 Karten).

Beide Spieler legen ihre Spielreihenfolge fest und sind dann abwechselnd am Zug beim Aufstellen ihrer Trupps. In der Schlacht sind sie nacheinander am Zug, vor dem KI-Zug.

Die Siegpunkteleiste (wenn das Szenario sie nutzt) teilen sich beide Spieler. Jede verlorene Figur oder jeder getötete Feind verändert die SP-Leiste wie im Solospiel.

Auch der Kristallvorrat wird gemeinsam genutzt. Beim Ernten zählen beide Streitmächte als Teil derselben Armee.

Wenn ein Szenario einen besonderen Vorteil, Belohnung oder Sticker bietet, der eine Sonderregel hat, wird diese so angewendet, als ob man mit einer einzigen Armee spielt. Wenn zum Beispiel eine Verschlechterung euch auffordert, 1 Ausdauermarker von irgendeiner eurer Figuren zu Beginn jeder Schlacht zu entfernen, entfernt ihr nach wie vor nur 1 Marker im Kooop-Spiel – ihr müsst euch einigen, welche Figur betroffen ist.



# KAMPAGNE EINZELSPIELER GEGEN KI DUNKELHEIT

## PROLOG

Ein dünnes Mädchen stand oben auf dem Hügel, ihr vom Wind zerzaustes Haar klebte an ihrem hageren Gesicht. Bis zu diesem Augenblick hatte sie noch gar nicht begriffen, wie nah der Krieg bereits war. Natürlich hatte sie mitbekommen, was sich ihr Bruder und ihre Mutter flüsternd erzählten, während sie sich schlafend stellte und sie hatte gesehen, wie ein paar Nachbarsfamilien mit überladenen Wagen die Stadt verlassen hatten. Das kümmerte sie nicht. In den Grenzlanden waren Unsicherheiten und Spannungen nichts Neues und in ihren vier Lebensjahren war das Mädchen dagegen abgestumpft.

Woher hätte sie wissen können, dass es diesmal anders sein sollte? Der Wind hatte sich in allen bekannten Ländern gedreht und die glimmende Asche des Krieges brach erneut in Flammen aus. Überall, von den Schwarzen Stufen des Nordens bis hin zu den zerklüfteten Bergen des Südens, von den Sandflächen der Heranwüste bis zu den verstrahlten Einöden des Westens tobten neue Schlachten. Dämonen, zornig wegen ihrer Niederlage bei Eld-hain, marodierten durch die Länder der Menschen; eine Lawine aus Eisen, die an den Wällen von Al-Iskandria zum Stillstand kam, der größten menschlichen Zuflucht. Felder voller Toter, die im Kielwasser der Invasion zurückblieben, lieferten den Gesichtslosen ausgiebig Gelegenheit, sich zu sättigen; sie wuchsen zu derartiger Überzahl an, dass sie – von einem unergründlichen Drang

getrieben – in den heiligen Mutterforst einfielen. Selbst die zurückgezogenen Dvergar und die geheimnisvollen Rha-Zack, obwohl in entlegenen Gebieten beheimatet, gerieten aneinander und überfielen die Hauptstädte durch unterirdische Tunnel.

Wäre das Mädchen ein Vogel, der über das Land hinwegflöge, sähe sie nichts als Krieg. In diesem Meer aus Konflikten war es leicht, kleinere Bedrohungen zu übersehen; dunkle Flecken auf der Landkarte, die Tag für Tag größer wurden. Durchgänge zu anderen, seltsamen Orten erschienen und spien entsetzliche Erscheinungen aus – genau wie das Tor, welches das Mädchen in diesem Augenblick erblickte, das inmitten ihrer Stadt erschienen war.

Die letzten Schreckensschreie waren bereits vor Stunden verstummt. Kein Geräusch war zwischen den Gebäuden zu vernehmen. Nur verzerrte, fremdartige Gestalten verbargen sich im Schatten von verlassenen Häusern. Und doch wartete das Mädchen, so wie seine Mutter es gesagt hatte, als sie in ihr Haus gelaufen war, um nach seinen Brüdern und Schwestern zu suchen. Das Mädchen verstand kaum, was passiert war.

Doch es gab etwas, was sie besser als alle Generäle, Anführer und Tyrannen der Welt begriffen hatte.

Abträume wandelten ab jetzt durch die Welt – und das hatte alles geändert.

# KAMPAGNENREGELN & VORBEREITUNG

Neben den Basisregeln, die am Anfang dieses Hefts stehen, gelten die folgenden Regeln bei der Dunkelheit-Kampagne. Die Kampagne ist nur für das Solo-Spiel gedacht. Du kannst sie mit jeder Fraktion ausprobieren und versuchen, die durch KI gesteuerte Dunkelheit in einer Reihe von Schlachten mit Legacy-Elementen (dauerhafte Veränderungen) und Aspekten der Gebietskontrolle zu schlagen.

## LEGACY-PLAN, KAMPAGNENPLAN & DER SCHLACHT-SPIELPLAN

Du spielst die Kampagne auf einem besonderen, separaten Dunkelheit-Kampagnenplan (die Plätze für seine Sticker beginnen mit den Buchstaben D und F). Der Einzelplatz für Sticker in der Spielplanecke nennt sich „Effekte“-Sektion – dort wirst du diverse spielverändernde Effekte einkleben. Wenn du bereits eine der drei großen Spieler-gegen-Spieler-Kampagnen gespielt haben solltest (Kapitel vs. Dämonen, Gesichtslose vs. Wiedergeborene, Rha-Zack vs. Dvergar), wird der dort benutzte Plan dein Legacy-Plan. Einige Ereignisse in dieser Geschichte werden sich verändern, abhängig von den Ergebnissen der anderen Kampagnen.

Die meisten Auseinandersetzungen der Dunkelheit-Kampagne finden auf einem alternativen (roten) Spielplan statt, auf der Rückseite des normalen Spielplans.

## DUNKELHEIT-PLAN

Die Leiste an der Seite des Dunkelheit-Kampagnenplans stellt den Fortschritt in Richtung des finalen Nachteinbruchs dar – der Augenblick, wenn alles Licht aus deiner Welt weicht und sie zu einer weiteren Domäne der Dunkelheit wird. Verlorene Schlachten und der Kampagnenverlauf wirken sich auf diese Leiste aus. Sie wird nicht zurückgesetzt, auch wenn du ein Szenario erneut beginnst.

Zu Beginn jeder Schlacht erhält die Dunkelheit eine Anzahl Dunkelpunkte (☉) in Höhe der aktuellen Anzeige der Leiste Finaler Nachteinbruch. Sollte die Leiste Finaler Nachteinbruch das Ende erreichen, lies **ENDE 5**.

## ECHOS DER GEFALLENEN WELTEN

Deine Leiste auf dem Kampagnenplan wird zur Leiste Echos der gefallenen Welten. Immer wenn du eine Schlacht verlierst oder etwas Schreckliches passiert, wird dir die Frage gestellt, ob du die letzte Schlacht wiederholen möchtest (oder deine letzte Wahl). Immer wenn du das tust, erhältst du 1 Echo, weil die Dunkelheit die alternative Realität, in der du versagt hast, umhüllt und aufzehrt.

Dieser Mechanismus wird den Schwierigkeitsgrad der Kampagne langsam senken – durch die Wiederholung sowie durch zusätzliche Ereignisse. Allerdings wird das Erreichen des Endes mit weniger Echos ein anderes Ergebnis hervorrufen, darunter auch ein geheimes Ende.

## DEINE START-EINHEITEN UND DEIN DECK

Du beginnst das Spiel mit einem Teil deiner Streitmacht, deiner Bannerkarte, deinem Schrein und einem Deck aus bis zu 20 Aktionskarten deiner Wahl. Anders als in den anderen Kampagnen darfst du dein Deck vor jeder Schlacht beliebig verändern, solange du nie mehr als 20 Karten benutzt. Stärkere Einheiten kommen im Verlauf der Kampagne dazu.

**WICHTIG:** Anders als in normalen Partien enden die Schlachten der Kampagne nicht, wenn du keine Aktionskarten mehr hast. Sollte das passieren, mische die abgelegten Karten und bilde daraus ein neues Aktionsdeck.

## KARTENDECK DER DUNKELHEIT

Stelle das Deck der Dunkelheit vor jeder Schlacht zusammen, indem du alle Karten nimmst, deren Einheiten in diesem Szenario eine Rolle spielen, es sei denn, etwas anderes wird gesagt.

## KAMPAGNENFORTSCHRITT SPEICHERN

Obwohl die Kampagnenschlachten kürzer als bei regulären Matches sind, wird die ganze Kampagne viele Stunden in Anspruch nehmen. Wenn du mitten im Spiel unterbrechen willst, notiere dir einfach die Szenariozahl und den Status beider Kampagnenleisten.

Danach verstaust du das Spielmaterial, bis du weiterspielen kannst; hältst aber beide Decks von den anderen Aktionskarten getrennt. Alle deine Entscheidungen im Szenario bleiben bestehen, denn sie werden durch Sticker festgehalten, die du im Spielverlauf auf den Dunkelheit-Kampagnenplan klebst.

# SZENARIO 1 EINE NEUE BEDROHUNG

*Du kanntest die Dunkelheit schon lange Zeit bevor du dein erstes Schattentor erblicktest. Denn schließlich müssen alle empfindungsfähigen Kreaturen — seien es Dvergar, Wiedergeborene, Menschen, Dämonen oder sogar die mechanischen Rha-Zack — schlafen, regelmäßig ins Traumland eintauchen, wo Alpträume ihre schwarzen, glatten Tentakel um ihren Geist schlingen. Dann kam der Tag, an dem die Alpträume nicht mehr geduldig auf euren Besuch warteten. Stattdessen drangen sie in eure Welt ein.*

*Als ihre schwarzen Tore überall im Land erschienen, überraschte dieser seltsame neue Feind alle kriegführenden Parteien. Die meisten glaubten, es handele sich um eine neue Waffe ihrer Gegner. Nur die Dämonen wussten genau, was passiert war. Sie waren während ihrer zahllosen Eroberungsfeldzüge bereits auf die Dunkelheit gestoßen. Überall, wo die Hoffnung schwand und bewusste Wesen unvorstellbarem Horror ausgesetzt waren, tauchte auch bald die Dunkelheit auf — so als ob kriegsverwüstete Welten zu einer Erweiterung ihrer Heimat werden mussten.*

*Nun passiert dies auch hier. Es begann mit Gerüchten. Dann kamen erste, vorsichtige Berichte deiner Verbündeten. Und schließlich tauchte das erste Schattentor innerhalb eurer Grenzen auf. Dir ist klar, dass es nur noch eine Wahl gibt: diese neue Bedrohung auslöschen, bevor sie außer Kontrolle gerät.*

*Du sammelst deine Streitmacht, gehst auf das Tor zu und rammst eure Standarte in den Boden davor, als Zeichen der Furchtlosigkeit. Dann beginnen deine Krieger mit dem Sturm.*

## VORBEREITUNG:

- Benutze den Basis-Schlacht-Spielplan.
- Platziere den Schattentormarker mindestens 3 Areale vom Spielplanrand.
- Platziere die Bannerfigur zwei Areale von Tor entfernt und lege 2 Ausdauermarker daneben — sie stellen deine Fraktionsstandarte dar.
- Platziere 2 Kristallquellen mindestens 2 Areale voneinander und vom Schattentor entfernt.
- Stelle deine Einheiten mindestens 3 Areale vom Schattentor entfernt auf, so dass keine Figur in ☉ mit einer oder mehr Kristallquellen ist. Deine Bannerkarte und deinen Schrein brauchst du in dieser Schlacht nicht.

**DEINE STREITMACHT:** Beliebige 3 Trupps, außer dem Elitetrupp (Säuberungsdoctor, Blutschmied, Urwächterin, Fleischfetzter, Gyrobot, Quellenklinge) und deinem Fraktions-Champion.

**DEIN DECK:** Wähle beliebige 10 deiner Aktionskarten und mische sie. Die Schlacht endet nicht, wenn dir die Karten ausgehen — mische eine neues Deck aus dem Ablagestapel.

**DEINE AUFGABE:** Überlebe den Überfall der Dunkelheit.

**DEINE SPEZIALAUFGABE:** Deiner Fraktions-Standarte darf nichts zustoßen.

**STREITMACHT DER DUNKELHEIT:** Trupp Schatten, Trupp Täuscher, Trupp Phantome der Leere (alle beginnen außerhalb des Spielplans und kommen dazu, wenn sie die entsprechende Dunkelheit-Karte herbeiruft).

**DUNKELHEIT-DECK:** Nimm alle Karten der Schatten, Phantome der Leere und Täuscher. Mische sie und ziehe die obersten acht Karten, lege den Rest beiseite. In jedem Zug der Dunkelheit wirst du **EINE** Dunkelheit-Karte aufdecken und abhandeln. Sobald alle Dunkelheit-Karten aufgebraucht sind, endet die Schlacht am Ende des laufenden Zugs.

**ERFOLGE:** Wenn es der Dunkelheit gelingt, die Fraktions-Standarte zu zerstören (siehe Spezialregeln), lies Skript 18.

## SPEZIALREGELN:

- Dunkelheit-Figuren können die Fraktions-Standarte wie jede andere Figur angreifen — behandle sie wie eine Figur mit 0 INI in Hinsicht auf die Bewegungen. Die Fraktions-Standarte erhält automatisch 1 Verletzung durch jeden Angriff. Sobald alle ihre Ausdauermarker weg sind und sie eine neue Verletzung erleidet, ist sie zerstört.
- In dieser Schlacht können die Spieler keine Siegpunkte erhalten, also bleibt die SP-Leiste ungenutzt.

**DEINE BELÖHNUNG:** Lies Skript 14.

**DEINE STRAFE:** Lies Skript 11.

**BELÖHNUNG DER DUNKELHEIT:** Wenn die Dunkelheit gewinnt, erhöht sich die Leiste Finaler Nachteinbruch um 1.

# SZENARIO 2 IN DIE BRESCH

Das Schattentor hätte von selbst wieder verschwinden sollen, sobald seine Hüter vernichtet waren. Dieses Mal war es anders.

Es wurde größer und größer und spuckte eine neue Welle Kreaturen aus. Diese hast du besiegt. Dann die, welche danach kamen. Zwischen diesen Angriffen hast du versucht, das Tor zu verbrennen, zu begraben, zu zerstören — nichts half. Zu deinem Entsetzen wurde dir plötzlich etwas klar. Etwas hatte sich geändert. Die Dunkelheit wollte diese Welt nicht nur überfallen. Sie wollte hier dauerhaft bleiben und würde weiterhin hier eindringen, stärker und stärker, bis deine Streitkräfte ausgelaugt wären.

Du hast ein Lager am Tor erreicht, von wo aus weiteres Wissen gesammelt werden soll. Du hast Überlebende gefunden, die durch andere Tore gegangen sind und zurückkehrten. Du hast ausspioniert, was andere Rassen wissen. Du hast Seher, Orakel und Weise konsultiert. Es blieb nur ein einziger Schluss übrig. Die einzige Möglichkeit, diesen neuen Feind zu stoppen, war es, den Kampf auf die andere Seite des Tors zu verlagern, so verrückt es auch klingen mochte. Finde heraus, was das Tor offen hielt und zerstöre es.

Bald erreicht dich eine Nachricht der Krieger, die du am Tor zurückgelassen hast. Die Überfälle nehmen an Heftigkeit und Häufigkeit zu. Die Krieger können nicht länger standhalten. Leider sind eure Vorbereitungen noch nicht abgeschlossen und ihr scheint kurz vor einer Entdeckung zu stehen, die der Armee auf der anderen Seite helfen könnte.

Wähle eins:

- **Greife die Dunkelheit sofort an** — Mache beim „Schlacht“-Abschnitt dieses Szenarios weiter.
- **Bereite dich noch etwas länger vor** — Klebe den Sticker „Verzögerter Angriff“ (D10) auf den entsprechenden Platz des Dunkelheit-Kampagnenplans und lies dann den folgenden Abschnitt „Vorbereitungen“.

## VORBEREITUNGEN

Nach langer Suche findest du etwas, das dir im bevorstehenden Kampf helfen kann. Lies den Abschnitt, der zu deiner Fraktion passt und wende die dort genannten Regeln an.

### WAFFEN VON IRITHLION (DÄMONEN)

Die Dämonen hatten mehrere nahe Aufeinandertreffen mit der Dunkelheit, da sich diese auf den eroberten Welten ausbreitete. Nur einmal haben sie versucht, sie auszurotten — auf einem Planeten namens Irithlion, der für die Obersten wegen seiner Jahrtausende alten Ruinen großen Wert hatte.

Das Ergebnis? Einige Jahre eines grausigen Feldzugs, die Schande der Niederlage und eine dunkle Narbe, über welche die Obersten nicht sprechen wollten. Und ein paar Waffen. Sie waren die einzigen physischen Überbleibsel dieses Kriegs. Klingen, die in den brennenden Knochen der engelhaften Einwohner Irithlions geschmiedet waren. Deutlich zerbrechlicher als Eisen und auf unheimliche Weise weißglühend.

Du zogst alle Fäden, die du konntest und hast einige dieser Waffen in deinen Besitz gebracht. Nicht genug, um deine gesamte Armee auszustatten, aber wer weiß, vielleicht sind sie ja so tödlich, wie sie die alten Lieder besingen?

Klebe 3 Sticker „Waffen von Irithlion“ (D04) auf die „Effekte“-Sektion des Dunkelheit-Kampagnenplans. Bevor du jede Schlacht beginnst, markierst du die Sockel von 3 gewählten Figuren mit Aufladungsmarkern. Immer wenn eine Figur mit Marker irgendeine Dunkelheit-Figur im Kampf verletzt, fügt sie 2 statt 1 Verletzung hinzu.

Leider sind diese Waffen sehr brüchig. Wenn du bei einem Angriffswurf 6 würfelst (nur mit dem roten Würfel möglich), zerbricht die Waffe. Deaktiviere einen D04-Sticker und benutze in den folgenden Schlachten 1 Aufladungsmarker weniger.

### WEIHRACHGEFÄß DER HEILIGEN (KAPITEL)

Die Ursprünge dieses Artefakts sind unklar, obwohl Kirchenvertreter glauben, dass es vom Einen selbst an einen seiner Heiligen übergeben worden war — ein wunderbares Geschenk, das später jedoch im Schatten der gewaltigen Engel des Todes stand.

Doch jedes Geschenk hat einen Zweck, und dieses Gefäß ist keine Ausnahme. Die Wolken aus dickem Weihrauch, die es verlassen, scheinen erleuchtet zu sein. Bisher war ihr Zweck bloß, die Gläubigen in den riesigen Menschen-Kathedralen zu beeindrucken. Doch in den dunklen Tiefen finden sie eine andere Verwendung ...

Klebe den Sticker „Weihrauch-Gefäß der Heiligen“ (D04) auf die „Effekte“-Sektion des Dunkelheit-Kampagnenplans.

Ab jetzt entferne zu Beginn jedes Zugs der Dunkelheit 1 ☉ aus dem Vorrat. Außerdem wird dir das Weihrauchgefäß helfen, bei deinen Eroberungen tiefer in die Dunkelheit einzutreten.

### DUNKELRANKEN (WIEDERGEBORENE)

Die Dryaden und Baumverehrerinnen des Mutterforsts waren unübertroffen in der Erschaffung von Leben. Sie zogen Eisenborken-Gehölze, aus denen Schilde und Rüstungen gemacht wurden, sie züchteten Leichenpflanzen, um Gebiete zu sichern und schnellwachsende Dickichte, die ihnen in der Schlacht halfen. Als eine neue Bedrohung auftauchte, verließen sie sich erneut auf ihr Geschick und versuchten, eine Pflanze zu kultivieren, die das Anwachsen der Dunkelheit aufhalten sollte.

Dieses Mal erwies sich die Aufgabe als viel schwieriger. Ihre neue Spezies benötigte Wochen des Kreuzens und der Experimente, doch als sie schließlich fertig war, war sie ein Wunderwerk. Sie erhielt sich durch einen Prozess am Leben, der genau umgekehrt zu jeder anderen Pflanze war. Statt von Licht ernährte sie sich von Dunkelheit.

Klebe den Sticker „Dunkelranken-Samen“ (D06) auf die „Effekte“-Sektion des Dunkelheit-Kampagnenplans. Ab jetzt bestehen deine Dickichte aus Dunkelranken. Die Attribute jeder Dunkelheit-Figur in ☉ mit mindestens 1 Dickicht-Marker werden um 1 verringert (doch nicht unter 0).

### SCHATTENFRESSER-RAUPE (GESICHTSLOSE)

Gesichtslose-Herden konnten sich von Fleisch, Knochen oder Metall ernähren und sogar die Energie aus Kristallen ziehen. Die Kreaturen des Dunkels jedoch waren eine härtere Nuss. Versuche, besiegte Mitglieder der Dunkelheit zu verzehren, töteten oder verstümmelten viele Gesichtslose. Diese brutale Selektion führt schließlich zu einem einzigartigen Ergebnis: einer gefräßigen Raupe, die aus dem Körper eines toten Ernters ausschlüpfte, der sich an der Dunkelheit gelabt hatte. Diese kleine Kreatur wuchs schnell heran — ebenso wie ihr Appetit. Du planst, sie an einen Ort zu bringen, wo sie alles findet, was sie braucht.

Klebe den Sticker „Schattenfresser-Raupe“ (D07) auf die „Effekte“-Sektion des Dunkelheit-Kampagnenplans. Zu Beginn jeder Schlacht und nach dem Aufstellen aller deiner Trupps legst du 1 Aufladungsmarker, der die Schattenfresser-Raupe darstellt, auf den Sockel einer deiner Figuren, die ab jetzt der Wirt ist.

Die Raupe wird zusammen mit dem Wirt aktiviert. So lange sie aktiv ist, kann sie sich auf eine andere befreundete Figur in ☉ bewegen — diese Figur ist dann der neue Wirt und die Raupe wird inaktiv, bis der neue Wirt aktiviert wird.



Die Raupe kann nicht von Dunkelheit-Figuren angegriffen oder beschädigt werden. Sollte ihr Wirt sterben, wird der Raupen-Marker an deren Stelle auf den Spielplan gelegt und kann sich an jede Gesichtslose-Figur anfügen, die in  kommt.

Immer wenn eine Dunkelheit-Figur in  mit dem Wirt stirbt, legst du 1 Ausdauermarker auf den Raupen-Marker. Du kannst diesen zusätzlichen Ausdauermarker jederzeit auch auf den Wirt übertragen. Wenn es am Ende der Schlacht unbenutzte Ausdauermarker gibt, sammle sie in der „Effekte“-Sektion — eine Raupe könnte sich in späteren Szenarien der Kampagne verwandeln und ausschlüpfen, wenn du genug davon gesammelt hast.

## NANOSCHWARM (RHA-ZACK)

Wenn sie in den Abgrund schauten, sahen die meisten Rassen eine entsetzliche, fremdartige Bedrohung. Für die Rha-Zack war es jedoch nur ein weiteres, zu lösendes wissenschaftliches Problem. Ihre Lösung war gleichermaßen pragmatisch. Sie isolierten mehrere Dunkelheit-Kreaturen in ihren Labors und nahmen dort deren ursprüngliche Existenzebene unter die Lupe. Das half ihnen dabei, Schwärme von Forschungs-Nanorobotern zu entwickeln, die das Gebiet hinter den Toren kartografieren konnten und allen Rha-Zack-Feldkommandeuren diese Information sofort zur Verfügung stellten.

*Der Schleier der Dunkelheit war plötzlich nicht mehr so dicht.*

Klebe den Sticker „Nanoschwarm“ (D08) auf die „Effekte“-Sektion des Dunkelheit-Kampagnenplans. Beim Vorbereitungsschritt jeder Schlacht, in der das Schattentor genutzt wird, darfst du das Tor an beliebiger Stelle des Spielplans platzieren. Kristallquellen und Schreine müssen nach wie vor mindestens 2 Areale vom Tor entfernt sein.

Der Nanoschwarm wird außerdem dafür sorgen, dass deine Streitkräfte mehr Raum erobern und mehr Gebiete als alle anderen Rassen halten werden.

## SCHWARZFLAMMEN-SPEIER (DVERGAR)

Die Dvergar waren bereits zuvor auf die Dunkelheit getroffen, was sie aber erst jetzt begriffen. Erst, als die dunklen Kreaturen hier ankamen, merkten die Dvergar-Scholar die unangenehmen Ähnlichkeiten zwischen der ewig brennenden Schwarzflamme in ihrem Inneren und den Mächten des Dunkels. Nach einigen Studien wurde klar, dass vor ewiger Zeit die Dunkelheit von den Dämonen genutzt wurde, um ein Inferno zu entfesseln, dass die Festungswelt der Dvergar verbrannte und die Dvergar auf ewig verwandelte.

Seither versucht die Gilde der Maschinenerbauer diese dunkle, zersetzende Energie zu kontrollieren — und hatte kleinere Erfolge. Dies erlaubte ihnen, die einzige Kriegsmaschine zu erbauen, mit der sie gegen die Dunkelheit vorgehen konnten. Ein belagerungsmaschinengroßer Feuerspeier, der reine Schwarzflamme ausstieß und alles in seinem Weg vernichtete — sei es körperlich oder nicht.

Klebe den Sticker „Schwarzflammen-Speier“ (D09) auf die „Effekte“-Sektion des Dunkelheit-Kampagnenplans. Zu Beginn jeder Schlacht, nachdem du alle deine Figuren aufgestellt hast, legst du einen großen Marker, der den Speier darstellt, irgendwo auf den Spielplan, mindestens 3 Areale vom Schattentor entfernt (oder anderen Figuren/Markern, die in diesem Szenario als Schattentor fungieren). Dann legst du 2 Ausdauermarker, die Treibstoff darstellen, auf den Speier.

Du kannst den Speier wie jede andere Figur aktivieren. Wenn er aktiviert wird, kann er sich um bis zu 2 Areale weit bewegen. Danach darf er 1 Treibstoffmarker entfernen, um anzugreifen, indem er Flammen über ein gewähltes Areal regnen lässt, das nicht weiter als 2 Areale entfernt ist. Jede Figur in diesem Areal erleidet sofort 1 Verletzung.

Wenn der Speier das Schattentor trifft (oder Schattentor-Figur/Marker), können im nächsten Zug der Dunkelheit keine neuen Dunkelheit-Figuren aufgestellt werden.

# SCHLACHT

*Deine Leute nähern sich in enger Formation dem unbewachten Schattentor. Vorräte, auf die Rücken diverser Kriegsbestien geschmalt, folgen hinterher — ihr habt genug, um mehrere Tage auszuhalten, was wohl mehr ist, als ihr durchstehen werdet.*

*Der führende Kundschafter bleibt kurz vor der undurchsichtigen Oberfläche des Tors stehen. Er zögert, macht einen Schritt vorwärts — und verschwindet. Andere Krieger folgen ihm.*

*Die Invasion beginnt. Jetzt müsst ihr einen Brückenkopf am anderen Ende sichern.*

## VORBEREITUNG:

● Benutze den alternativen Schlacht-Spielplan der Dunkelheit auf der Rückseite des normalen.

● Lege 2 Kristallquellen und deinen Schrein auf den Spielplan, mindestens 2 Areale entfernt voneinander (und nicht in  mit irgendwelchen Hindernissen).

● Stelle 1 Schatten-Figur in  mit jeder dieser Quellen.

● Stelle das Schattentor mindestens 3 Areale vom Spielplanrand und mindestens 2 Areale von jeder Kristallquelle entfernt auf. (Siehe Spezialregeln). Stelle deine Streitkräfte in  mit dem Schattentor auf — diesmal bist du hindurch gekommen. Wenn es nicht genug Platz gibt, lasse die übrigen Figuren als Reserve auf ihren Truppkarten.

● Nimm 5 kleine Marker und lege sie nach Belieben auf den äußeren Rand des Spielplans, mindestens 3 Areale voneinander entfernt. Sie stellen die voranschreitende Dunkelheit dar und sie werden sich in Feindfiguren verwandeln, sobald die Schlacht weitergeht (siehe Spezialregeln).

**DEINE STREITMACHT:** Beliebige 4 Trupps, außer deinem Elitetrupp (Säuberungsdoktor, Blutschmied, Urwächterin, Fleischfetzter, Gyrobot, Quellenklinge).

Wenn der Sticker „Verzögerter Angriff“ (D10) auf dem Dunkelheit-Kampagnenplan klebt, ist deine Streitmacht nach einer langen Verteidigung ausgelaugt — entferne insgesamt 2 Ausdauermarker von beliebigen deiner Trupps.

**DEIN DECK:** Wähle beliebige 15 deiner Aktionskarten und mische sie. Die Schlacht endet nicht, wenn dir die Karten ausgehen — mische eine neues Deck aus dem Ablagestapel.

**DEINE AUFGABE:** Überleben.

**DEINE SPEZIALAUFGABE:** Gewinne durch Siegpunkte.

**STREITMACHT DER DUNKELHEIT:** 1 Trupp Schatten (2 Figuren zu Beginn der Schlacht aufgestellt), 1 Trupp Phantome der Leere (keine Figuren zu Beginn aufgestellt), 1 Trupp Täuscher (keine Figuren zu Beginn aufgestellt).

**AUFGABE DER DUNKELHEIT:** Gewinne durch Siegpunkte.

**DUNKELHEIT-DECK:** Nimm alle Karten der Schatten, Phantome der Leere und Täuscher. Mische sie und ziehe die obersten 16 Karten, lege den Rest beiseite. Du wirst in jedem Zug der Dunkelheit **ZWEI** Dunkelheit-Karten aufdecken und abhandeln.

## SPEZIALREGELN:

Immer wenn eine Dunkelheit-Karte besagt, dass du eine neue Dunkelheit-Figur aufstellen sollst, nimm den Marker voranschreitende Dunkelheit, der einer deiner Figuren am nächsten ist und ersetze ihn mit der verstärkenden Figur. Alle Marker voranschreitende Dunkelheit gelten im Sinn der Regeln als eigene Schattentore. Sobald keine Marker voranschreitende Dunkelheit mehr auf dem Spielplan sind, platziere sofort einen neuen, mindestens 3 Areale entfernt vom letzten weggenommenen Marker.

Nutze die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiere die Züge **I, II, III** und **VIII** auf der Leiste.

**Zug I:** Lies Skript 21.

**Zug II:** Du darfst beliebige Figuren aus deiner Reserve in  mit dem Schattentor aufstellen, so lange es genug freie Hexfelder gibt.

**Zug III:** Erneut darfst du beliebige Figuren aus deiner Reserve in  mit dem Schattentor aufstellen, so lange es genug freie Hexfelder gibt. Jetzt ist deine letzte Gelegenheit dazu.

**Zug VIII:** Der letzte Zug. Die Schlacht endet, nachdem du deine Aktionen beendet hast, aber vor dem Zug der Dunkelheit.

**DEINE BELÖHNUNG:** Lies Skript 29.

**DEINE SPEZIALBELÖHNUNG:** Wenn du durch Siegpunkte gewinnen konntest, lies stattdessen Skript 22.

**DEINE STRAFE:** Lies Skript 26.

**BELÖHNUNG DER DUNKELHEIT:** Wenn die Dunkelheit gewinnt, erhöht sich die Leiste Finaler Nacht einbruch um 1.

## SZENARIO 3

# SÄULEN DES SONNENLOSEN HIMMELS

*Du sendest Kundschafter aus, um die Situation zu klären. Die seltsame, verwirrende Topografie dieser Welt macht es schwierig, herauszufinden, wo und wie man diese Tore schließen kann. Dennoch arbeiten sich deine Leute langsam vorwärts, gejagt von den Kreaturen des Dunkels. Die erste Nacht hast du ohne Schlaf verbracht. Liegt es an der stickigen, zähen Luft oder der Tatsache, dass Schlaf keinen Platz im Land der Alträume hat? Bald kehren die Kundschafter zurück und bringen Kunde von merkwürdigen Gebäuden, albraumhaften Titanen und weiteren Schattentoren, die zu anderen Teilen der äußeren Welt führen.*

*Es gibt einen Platz, der deine Aufmerksamkeit besonders erregt, aber dir ist klar, dass du deine Flanken gut sichern solltest, wenn du derart tief ins Dunkel eindringen willst. Deine Streitmacht ausdünnen und vom Rest der Armee abgeschnitten zu werden, könnte sich als katastrophal erweisen.*

*Du schaust dir die grob gezeichnete Karte an und versuchst, deine Gedanken zu sortieren, während der Abgrund in deinen Ohren klingt.*

## VORBEREITUNGEN

Nimm 2 Sticker „Eroberung“ (D01) und verteile sie beliebig auf die unten angegebenen Orte. Lies die zugehörigen Regeln und wende sie auf alle eroberten Gebiete an, dann mache weiter mit der Schlacht-Phase.

Wenn der Sticker „Keine Vorräte!“ auf dem Dunkelheit-Kampagnenplan ist, liegt deine Start-Anzahl an „Eroberung“-Stickern bei 0.

Du erhältst 1 Bonus-„Eroberung“-Sticker pro zutreffendem Punkt aus dieser Liste:

- Der Sticker „Nanoschwarm“ (D08) ist auf der „Effekte“-Sektion deines Spielplans.
- Der Sticker „Weihrauch-Gefäß der Heiligen“ (D05) ist auf der „Effekte“-Sektion deines Spielplans.
- Der Sticker „Schlachtruf“ (D02) ist auf der „Effekte“-Sektion deines Spielplans.
- Echos der gefallenen Welten entspricht mindestens 5.

## VERFÜGBARE GEBIETE:

### GEBURTSFARNE (DOI-A)

*Nicht weit von deinen Ausgangspunkt ist ein ausladendes Dickicht, wo lange, schleimige Dornen sich umeinander schlingen, aus denen fleischige Blätter und Knochenfasern wachsen. Deine Kundschafter beobachten voller Schrecken, wie eine dieser Dornen sich vom Rest trennt und schwarz erblüht. Bald nimmt ein neuer Schatten Gestalt an. Du musst sicherstellen, dass ihm keine weiteren folgen können.*

Solange du dieses Gebiet kontrollierst, ist die Figurenanzahl des Schatten- oder Täuscher-Trupps (deine Wahl) um 1 reduziert (wird z. B. ein kompletter Trupp Schatten in einer Schlacht benutzt, hat er nie mehr als 3 Figuren). Markiere den gewählten Trupp mit dem Siegpunktmarker deiner Fraktion.

### TOR ZUM MUTTERFORST (DOI-B)

*Einen hellen Punkt puren Grüns kann man in dieser Dunkelheit kaum übersehen. Deine Kundschafter nähern sich einem Tor, das diese Welt dauerhaft mit dem Herzen des Mutterforsts verbindet. Wieso haben dessen Bewohner nicht versucht, es zu schließen?*

Klebe einen Sticker „Eroberung“ auf diesen Ort. Dann, falls der Sticker „Abgebrannte Wüste“ (B20) auf dem Legacy-Kampagnenplan klebt, lies Skript 31. Ansonsten lies Skript 35.

### FELDER DER VERZWEIFLUNG (DOI-C)

*Etwas Fauliges sickert durch den Boden; eine zähe Substanz, die nach Schweiß und Furcht riecht. Sei sammelt sich in Pfützen und beginnt, daraus aufzusteigen und glänzende Klumpen zu bilden — manche nur knapp über dem Boden, manche hunderte Meter hoch — über dünne Stengel mit der Oberfläche verbunden. Deine Kundschafter entscheiden sich, einige der Klumpen loszuschneiden. Als die Klumpen in die Ferne entschweben, eine Parade aus schwarzen Ballons, wirkt das Gebiet sofort weniger bedrückend.*

Solange du dieses Gebiet kontrollierst, darf die Dunkelheit nur 1 Karte im ersten Zug jeder Schlacht spielen.

### URALTE GEFRÄSSIGKEIT (DOI-D)

*Dieser enorme, schwarze Strudel inmitten eines glatten Beckens sieht beinahe wie ein Auge aus. Seine Umgebung ist ausgesprochen still, denn es verschlingt Geräusche ebenso wie das Licht. Alles, was man hören kann, ist ein leiser Ruf, der dich auffordert, den Hang hinabzugehen und dich ins Maul dieses Abgrunds zu werfen. Viele taten es. Im Becken liegen die weggeworfenen Besitztümer vieler Kreaturen, die vor Urzeiten hierher gekommen waren. Wenn deine Krieger dem Drang lange genug standhalten, könnten sie hier möglicherweise etwas Wertvolles finden.*

Solange du dieses Gebiet kontrollierst, beginnst du jede Schlacht mit 1 zusätzlichen Kristall.

### TOR NACH AL-ISKANDRIA (DOI-E)

*Nach einer Weile entdeckst du ein weiteres Tor zu deiner Welt. Dieses Mal scheint es zu den Abwasserkanälen der Menschen-Zuflucht von Al-Iskandria zu führen. Du fragst dich, ob die Bewohner von dieser Verbindung wissen ...*

Klebe einen Sticker „Eroberung“ auf diesen Ort. Dann, falls die Sticker A29-A oder A29-B auf dem Legacy-Kampagnenplan kleben, lies Skript 32. Ansonsten lies Skript 36.

# SCHLACHT

Viel Zeit ist vergangen, seit du und deine Armee dieses sonnenlose Reich betreten haben. Du glaubst nicht, dass ihr noch lange hier bleiben könnt. Zum Glück haben deine Kundschafter ein Gebäude entdeckt, das direkt in der Mitte dieses pervertierten Reiches steht. Mehrere enorme Kristallsäulen, die vor schattenhafter Energie strahlen. Ausgehend von den vielen dunklen Kreaturen, die zwischen diesen Monumenten hausen, müssen sie wohl sehr wichtig sein. Sind sie ein Generator, der die Schattentore offen hält? Ein Bewusstsein, das den übrigen dunklen Eindringlingen Befehle erteilt? Es gibt nur einen Weg, das herauszufinden. Ihr bereitet euch auf einen letzten Angriff vor.

## VORBEREITUNG:

- Benutze den alternativen Schlacht-Spielplan der Dunkelheit auf der Rückseite des normalen.
- Lege 4 große Marker auf 4 Areale deiner Wahl, mindestens 1 Areal entfernt vom Spielplanrand und 2 Areale voneinander entfernt. Lege 3 Ausdauermarker auf jeden davon. Sie stellen die dunklen Monumente dar, die du in dieser Schlacht zerstören musst. Sie blockieren die Schusslinie und können nie Verschoben werden.
- Platziere 3 Schatten in  mit dem ersten Monument.
- Platziere 2 Täuscher in  mit dem zweiten Monument.
- Platziere 2 Phantome der Leere in  mit dem dritten Monument.
- Platziere 1 Metzelkrähe in  mit dem vierten Monument.
- Wenn der Sticker „Schattenfresser-Raupe“ (D07) in der „Effekte“-Sektion ist und die Raupe mehr als 6 unbenutzte Ausdauermarker gesammelt hat, lies Skript 34.

**DEINE STREITMACHT:** Wähle bis zu 5 deiner Trupps. Du darfst deinen Elite-trupp nicht wählen, es sei denn, der Sticker „Befestigter Außenposten“ (D12) ist auf dem Dunkelheit-Kampagnenplan.

**DEIN DECK:** Wähle beliebige 15 deiner Aktionskarten und mische sie. Die Schlacht endet nicht, wenn dir die Karten ausgehen — mische eine neues Deck aus dem Ablagestapel.

**DEINE AUFGABE:** Zerstöre mindestens 2 Dunkle Monumente und überlebe.

**DEINE SPEZIALAUFGABE:** Zerstöre alle Dunklen Monumente und überlebe.

**STREITMACHT DER DUNKELHEIT:** 1 Trupp Schatten (3 Figuren beginnen auf dem Schlachtfeld), 1 Trupp Täuscher (2 Figuren beginnen auf dem Schlachtfeld), 1 Trupp Phantome der Leere (2 Figuren beginnen auf dem Schlachtfeld), 1 Trupp Metzelkrähen (1 Figur beginnt auf dem Schlachtfeld).

**DUNKELHEIT-DECK:** Wähle alle Karten Schatten, Phantome der Leere, Täuscher und Metzelkrähen. Mische sie und ziehe die obersten 20 Karten, lege den Rest beiseite. Du wirst in jedem Zug der Dunkelheit ZWEI Dunkelheit-Karten aufdecken und abhandeln. Sobald alle Dunkelheit-Karten aufgebraucht sind, endet die Schlacht am Ende des laufenden Zugs.

## SPEZIALREGELN:

**WICHTIG:** In dieser Schlacht sind die KI-Regeln der Dunkelheit geändert. Immer wenn sich die Dunkelheit bewegt, versucht sie, die nächste Feindfigur in  mit den Dunklen Monumenten zu erreichen. Im Kampf werden alle Feindfiguren in  mit den Dunklen Monumenten die vordringlichen Ziele (wenn eine Dunkelheit-Figur den Kampf mit mehreren davon auslösen kann, wählt sie immer diejenige mit der niedrigsten INI).

Ein Dunkles Monument kann wie eine Figur angegriffen werden — es erhält automatisch 1 Verletzung. Beim Treffercheck entspricht seine INI 1. Nachdem seine Ausdauermarker weg sind, wird es im nächsten Angriff zerstört.

Solange alle 4 Monumente noch intakt sind, haben die Trupps der Dunkelheit +1 auf alle Attribute.

In dieser Schlacht können die Spieler keine Siegpunkte erhalten, also bleibt die SP-Leiste ungenutzt.

Die Schlacht dauert so lange, bis das Deck der Dunkelheit aufgebraucht ist, oder eine der Streitmächte besiegt wurde.

**DEINE BELOHNUNG:** Lies Skript 38.

**DEINE SPEZIALBELOHNUNG:** Wenn du überlebt und alle Monumente zerstört hast, lies stattdessen Skript 37.

**DEINE STRAFE:** Lies Skript 39.

**BELOHNUNG DER DUNKELHEIT:** Die Leiste Finaler Nachteinbruch erhöht sich um 2.



## SZENARIO 4

# AUF DEM TURM DES UNTERGANGS

*Der Gedanke daran, in das abtraumhafte Labyrinth aus schleimigen Eingeweiden hinabzusteigen, schien derart verrückt, dass du nicht sicher warst, ob deine Truppen dir folgen würden. Glücklicherweise widersprachen sie nicht. Vielleicht waren sie ja derart ermattet durch die heiße, klebrige Dunkelheit, dass jede Veränderung willkommen war. Doch ehe ihr losgeht, müsst ihr sicherstellen, dass die Dunkelheit dieses Gebiet in eurer Abwesenheit nicht zurückerobert und ihr dort unten auf immer gefangen seid. Du ruft deinen Feldkommandanten herbei und gibst die letzten Befehle.*

## VORBEREITUNGEN

Nimm 2 Sticker „Eroberung“ (D01) und verteile sie beliebig auf die unten angegebenen Orte — oder auf Orte der „Vorbereitungen“-Phase des Szenarios 2, die du noch nicht erobert hast. Lies die zugehörigen Regeln und wende sie auf alle neu eroberten Gebiete an, dann mache weiter mit der Schlacht-Phase.

Wenn der Sticker „Keine Vorräte!“ auf dem Dunkelheit-Kampagnenplan ist, liegt deine Start-Anzahl an „Eroberung“-Stickern bei 0.

Du erhältst 1 Bonus-„Eroberung“-Sticker pro zutreffendem Punkt aus dieser Liste:

- Der Sticker „Nanoschwarm“ (D08) ist auf der „Effekte“-Sektion deines Spielplans.
- Der Sticker „Weihrauch-Gefäß der Heiligen“ (D05) ist auf der „Effekte“-Sektion deines Spielplans.
- Der Sticker „Die gefallenen Türme“ (D14) ist auf der „Effekte“-Sektion deines Spielplans.
- Der Sticker „Wiedergeborener Kampftrupp“ (D13) ist auf der „Effekte“-Sektion deines Spielplans.

## VERFÜGBARE GEBIETE:

### TOR ZUR DVERGAR-AUSGRABUNGSSTÄTTE (DOI-F)

*Der Ort auf der anderen Seite des Tors ist derartig dunkel, dass deine Kundschafter zunächst glauben, etwas hätte nicht funktioniert. Doch nach weiterer Untersuchung stellen sie fest, dass sie ein weiteres Fenster zu deiner Welt gefunden haben. Doch wohin führt es genau?*

Klebe einen Sticker „Eroberung“ auf diesen Ort. Dann, falls der Sticker „Wundersame Maschine“ (C32) auf dem Legacy-Kampagnenplan ist, lies Skript 42. Ansonsten lies Skript 49.

### DAS LICHTLOSE MEER (DOI-G)

*Das poröse Land der Dunkelheit endet plötzlich und fällt zum Meer hin ab. Statt eines Strands gibt es nur eine ausgedehnte Feld aus Panzern und ausgetrockneten Wirbeltieren — Überreste der Schatten, die hierher zum Sterben kommen. Weit draußen durchfahren lange, aus Knochen gebaute Schiffe die tiefschwarzen Gewässer und fischen nach blassen, fluoreszierenden Kreaturen. Dieses Meer scheint sich weit über den Horizont hinaus zu erstrecken und du magst nicht über die dunklen Geheimnisse nachdenken, die hier einem Kapitän begegnen, der es wagt, es zu überqueren.*

Solange du dieses Gebiet kontrollierst, erhältst du 1 zusätzlichen Kristall zu Beginn jeder Schlacht.

### DAS ZENTRUM DER FURCHT (DOI-H)

*Zuerst sieht es aus wie ein ausgebeulter Pilz, 30 Meter hoch, weiß und durchlöchert. Von nahem zeigt sich eine filigrane Struktur aus verknüpften Synapsen, was sehr einem Hirn ähnelt. Von innen kommt außerdem Licht. Als du dich näher lehnst und dir dieses Labyrinth anschaust, flackern Bilder aus anderen Welten und Zeiten vor deinem Inneren auf. Verzweiflung setzt ein, als du verstehst, dass du hier bereits gewesen bist. IN diesem Ding. Das Land der Dunkelheit ist direkt mit dem Akt des Träumens verbunden und was du hier siehst, sind die Träume empfindungsfähiger Kreaturen. Vielleicht erhält die Dunkelheit daraus irgendwie ihre Kraft? Um sicher zu gehen, lässt du deine Krieger diesen Pilz abhacken.*

Solange du dieses Gebiet kontrollierst, wirfst du zu Beginn jeder Schlacht die obersten 5 Karten des Dunkelheit-Decks ab.

### DIE GEBURTSFARNE (DOI-I)

*Ein weiteres Dickicht aus verschlungenen Dornen und fleischigen Blättern erstreckt sich vor deinen Kundschaftern. Sie beobachten voller Schrecken, wie aus alten Knochen schwarze Blüten sprießen, sich vom Rest der Masse trennen und dann Beine und Ranken ausbilden. Bald nimmt ein neues Phantom der Leere Gestalt an. Du musst sicherstellen, dass ihm keine weiteren folgen können.*

Solange du dieses Gebiet kontrollierst, ist die Figurenanzahl des Phantome-der-Leere- oder Metzelerkrähen-Trupps (deine Wahl) um 1 reduziert (wird z. B. ein kompletter Trupp Metzelerkrähen in einer Schlacht benutzt, hat er nie mehr als 3 Figuren). Markiere den gewählten Trupp mit dem Siegpunktmarker deiner Fraktion.

### DAS UMKÄMPFTE TOR (DOI-J)

*Die dichte Luft und die Wolken aus erstickendem Nebel dämpfen alle Geräusche an diesem seltsamen Ort. Und doch war die hier tobende Schlacht laut genug, um die Aufmerksamkeit deiner Kundschafter auf sich zu ziehen. Aus der Ferne scheint es, als habe hier eine andere Gruppe diese Welt durch ein Tor betreten und kämpft jetzt darum, ihren Ausgangspunkt zu halten. Du könntest ihnen Hilfe senden. Aber sollte es sich um deine Feinde handeln, würde das deren Feindlichkeiten hierher bringen.*

Klebe einen Sticker „Eroberung“ auf diesen Ort. Dann, wenn der Sticker „Wundersame Maschine“ (C32) auf dem Legacy-Kampagnenplan klebt, lies Skript 44. Ansonsten lies Skript 47.

# SCHLACHT

Das ist schlimmer als deine ursprüngliche Reise durch das Schattentor. Die faltigen, fleischigen Wände des Tunnels ziehen sich um dich zusammen und pressen dich in gruseligen, peristaltischen Schüben vorwärts. Stinkender Schleim will in deinen Mund eindringen. Du schnappst nach Luft.

Schließlich wirst du herausgepresst und deine Augen müssen sich an die blendende Sonne gewöhnen. Die Adern waren keine Verbindung zu irgendeiner verborgenen Struktur innerhalb des dunklen Reiches. Nein, sie haben dich in deine Welt zurückgebracht! Du schaust dich um — und fühlst dich plötzlich schwindlig. Du stehst auf einer dicken Membran, die hunderte Meter über dem Boden an dem Punkt angebracht ist, wo vier schwarze Spitzen zusammenlaufen. Die Berge oder Plateaus in der Umgebung kennst du nicht. Die Dunkelheit hat dieses Gebilde in irgendeinem entlegenen Teil der Welt errichtet. Doch wozu? Du kannst nur raten.

Als sich deine Augen an die Helligkeit gewöhnt haben, erkennst du eine dunkle Wolke in der Mitte der Membran, wo ein imposanter Schatten kauert — begraben in der Schwärze des Schattentors. Er wendet sich dir zu und hebt seinen gewaltigen Schnabel; der Herr dieses Albtraum-Turms. Selbst bei Tageslicht fährt dir ein Schauer durch den Rücken.

## VORBEREITUNG:

- Benutze den Basis-Schlacht-Spielplan. Die Schlacht findet auf einer Plattform hoch über dem Boden statt. Um das darzustellen, gelten alle Areale am Spielplanrand als Abgrund. Du darfst niemals Marker oder Figuren auf dem Abgrund platzieren. Jede Figur, die über den Rand des Abgrunds verschoben wird, ist sofort verloren (siehe Spezialregeln).

- Platziere ein Schattentor mindestens 3 Areale von jedem Spielplanrand entfernt (2 Areale vom Abgrund entfernt). Stelle die Glockenkrähe in  mit dem Tor (die anderen Dunkelheit-Figuren bleiben auf ihren Truppkarten). Deine anfänglichen Figuren stellst du in  mit der Kante des Abgrunds). Schließlich platzierst du 2 Kristallquellen mindestens 2 Areale vom Schattentor entfernt und 1 Areal vom Abgrund.

- Wenn der Sticker „Schattenfresser-Raupe“ (D07) vorhanden ist, und die Raupe mehr als 6 unbenutzte Ausdauermarker gesammelt hat, lies Skript 34 und kehre später hierher zurück.

**DEINE STREITMACHT:** Wähle beliebige 5 deiner Trupps und baue ein Deck aus 20 Aktionskarten. Stelle einen deiner Trupps vor dem Beginn der Schlacht auf. Die übrigen Trupps werden zu Beginn jedes Zugs ankommen (siehe Spezialregeln).

**DEIN DECK:** Wähle beliebige 20 deiner Aktionskarten und mische sie. Die Schlacht endet nicht, wenn dir die Karten ausgehen — mische eine neues Deck aus dem Ablagestapel.

**DEINE AUFGABE:** Überlebe, bis das Deck der Dunkelheit aufgebraucht ist.

**DEINE SPEZIALAUFGABE:** Töte die Glockenkrähe.

**STREITMACHT DER DUNKELHEIT:** Glockenkrähe (beginnt in  mit dem Schattentor), 1 Trupp Metzlerkrähen, 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Täuscher, 1 Trupp Phantome der Leere.

**DUNKELHEIT-DECK:** Nimm alle Karten der Schatten, Phantome der Leere, Täuscher, Metzlerkrähe und Glockenkrähe. Mische sie und ziehe die obersten 24 Karten, lege den Rest beiseite. Du wirst in jedem Zug der Dunkelheit ZWEI Dunkelheit-Karten aufdecken und abhandeln. Sobald alle Dunkelheit-Karten aufgebraucht sind, endet die Schlacht am Ende des laufenden Zugs.

**ERFOLGE (DUNKELHEIT):** Wenn eine Dunkelheit-Figur deine erste Figur über den Rand des Abgrunds verschiebt, lies Skript 46.

## SPEZIALREGELN:

In diesem Szenario ändern sich die KI-Regeln der Dunkelheit ein wenig. Immer wenn eine Dunkelheit-Figur eine deiner Figuren in den Abgrund verschieben kann, muss sie das tun!

Die Glockenkrähe hält sich mit ihren mächtigen Klauen an der Oberfläche der Membran fest und kann durch deine Figuren nie verschoben werden. Andererseits kann sie jede deiner gleichgroßen (oder kleineren) Figuren verschieben.

Zu Beginn jedes deiner Züge stellst du 1 weiteren Trupp irgendwo entlang des Abgrunds auf, bis keine Trupps mehr übrig sind.

In dieser Schlacht können die Spieler keine SP erhalten, also bleibt die SP-Leiste ungenutzt.

**DEINE BELOHNUNG:** Klebe den Sticker „Der gefallene Turm“ (D19) auf den entsprechenden Legacy-Kampagnenplan und lies Skript 48.

**DEINE SPEZIALBELOHNUNG:** Wenn es dir gelang, die Glockenkrähe zu töten, klebe den Sticker „Besiegte Glockenkrähe“ (D17) auf den entsprechenden Platz des Dunkelheit-Kampagnenplans und verringere den Finalen Nachteinbruch um 2. Dann lies Skript 48.

**DEINE STRAFE:** Füge 1 Echo der gefallenen Welten hinzu und beginne erneut mit der Schlacht-Phase.



## SZENARIO SA

# DAS HERZ DER DUNKELHEIT

*Du schmetterst durch die Barriere zwischen den Welten und fällst weiter, umgeben von deinen verängstigten Kriegern und einer kreischenden Glockenkrähe direkt unter euch. Das Reich der Dunkelheit, um dessen Herrschaft du so hart gekämpft hast, dehnt sich vor deinen Augen aus, flankiert von der dunklen, stillen See. Du fällst in Richtung der vertrauten Ruinen von vier Monumenten. Wieder einmal schließt du deine Augen, erwartest den tödlichen Aufprall, doch die Glockenkrähe schmettert einfach durch den Boden wie eine Abrisskugel. Das Land zerfasert und offenbart ein weiteres Spinnennetz aus Dunkelheit. Dann noch eins. Und noch eins. Du siehst endlose dunkle Reiche, verbunden mit unendlichen Welten wie blutsaugende Parasiten. Du siehst Tunnel, die ins Dunkel gebohrt wurden, die Planeten und Systeme verbinden. Einer der Tunnel kommt näher und du bemerkst Dämonenlegionen, die hindurchmarschieren — und plötzlich wird dir klar, wie es ihnen gelingen konnte, in so viele bewohnte Welten einzumarschieren.*

*Trotzdem fällst du weiter, bis nichts mehr zu sehen ist als ein Meer aus noch tieferem Schwarz; einer Farbe, die du noch nie zuvor gesehen hast, brennend in den Augen und dick wie Teer. Dir fehlen die Worte, um sie zu beschreiben. Das Meer kommt näher und füllt dein gesamtes Gesichtsfeld. Und dann tauchst du direkt hinein.*

*Der Aufschlag ist kaum zu spüren, denn die Gesetze der hellen Welt gelten hier nicht. Du stehst auf — und ebenso tun dies deine Krieger neben dir. Dies scheint der Boden der Dunkelheit zu sein. Etwas ist hier. Eine Kreatur, die größer und pervertierter ist als alles, was du je gesehen hast. Eine wahre Imperatrix des Abgrunds. Die Glockenkrähe streckt ihre Tatze nach ihr aus und sie wiegt ihren Kopf, stößt einen markerschütternden Schrei aus.*

Wenn der Sticker „Helden des Zwilichts“ (D15) auf dem Kampagnenplan ist, weiter mit Szenario 5B. Anderenfalls geht es weiter.

**VERSTÄRKUNGEN:** Dieses Szenario ist die direkte Fortsetzung der vorigen Schlacht. Das bedeutet, dass deine Streitmacht auf die Trupps und Figuren beschränkt ist, die Szenario 4 überlebt haben, obwohl alle zeitweiligen Effekte entfernt und die Ausdauermarker wieder aufgefüllt werden.

### VORBEREITUNG:

- Benutze den alternativen Schlacht-Spielplan der Dunkelheit auf der Rückseite des normalen.
- Platziere die Abgrund-Imperatrix mindestens 3 Areale vom Spielplanrand entfernt. Platziere die Phantome der Leere in  mit ihrer Figur.
- Platziere die Glockenkrähe 1 Areal vom Spielplanrand entfernt (siehe Spezialregeln).
- Bereite deine Streitmacht gemäß der normalen Regeln vor.

**DEINE STREITMACHT:** Wenn du mehr als 4 Echos der gefallenen Welten hast, lies Skript 58. Anderenfalls ist deine Streitmacht auf die Trupps und Figuren beschränkt, die Szenario 4 überlebt haben (siehe Verstärkungen).

**DEIN DECK:** Wähle beliebige 20 deiner Aktionskarten und mische sie. Die Schlacht endet nicht, wenn dir die Karten ausgehen — mische ein neues Deck aus dem Ablagestapel.

**DEINE AUFGABE:** Töte die Abgrund-Imperatrix.

**STREITMACHT DER DUNKELHEIT:** Abgrund-Imperatrix, 1 Trupp Metzelkrähen, 1 Trupp Täuscher, 1 Trupp Phantome der Leere, Glockenkrähe (siehe Spezialregeln).

**DUNKELHEIT-DECK:** Wähle alle Karten Abgrund-Imperatrix, Phantome der Leere, Täuscher, Metzelkrähen und Glockenkrähe. Mische sie und ziehe die obersten 36 Karten, lege den Rest beiseite. Du wirst in jedem Zug der Dunkelheit **DREI** Dunkelheit-Karten aufdecken und abhandeln. Sobald alle Dunkelheit-Karten aufgebraucht sind, endet die Schlacht.

Wenn du das Zentrum der Furcht (D01-H) kontrollierst, wirf die obersten 9 Dunkelheit-Karten ab, statt 5.

### SPEZIALREGELN:

**WICHTIG:** In dieser Schlacht sind die KI-Regeln der Dunkelheit geändert. Sobald sie sich bewegt, versucht die Dunkelheit immer, die nächste Feindfigur in  mit der Abgrund-Imperatrix zu erreichen. Im Kampf werden alle Feindfiguren in  mit der Abgrund-Imperatrix die vordringlichen Ziele (wenn eine Dunkelheit-Figur den Kampf mit mehreren davon auslösen kann, wählt sie immer diejenige mit der niedrigsten INI).

Die Imperatrix-Figur gilt als Schattentor für den Zweck, neue Dunkelheit-Einheiten aufzustellen.

Auf dem Spielplan sind keine Kristallquellen. Stattdessen sorgt die Ernte-Phase dafür, dass alle deine Figuren ihre innere Stärke sammeln und materialisieren können. Du erneuerst deine Kristalle und Bannerkarte wie üblich, und du erhältst 1 unbenutzten Kristall pro eigenem Trupp, der noch lebt.

Wenn die Glockenkrähe im letzten Szenario besiegt wurde (der Sticker „Besiegte Glockenkrähe“ (D17) ist auf dem Dunkelheit-Kampagnenplan), beginnt sie die Schlacht immobilisiert. Sie kann nicht aktiviert werden und kann nicht angreifen, obwohl Dunkelheit-Karten mit ihrem Namen weiterhin gespielt werden dürfen. Die immobilisierte Glockenkrähe kann normal angegriffen und getötet werden (sie hat 1 Ausdauermarker, was heißt, dass sie mit 2 Verletzungen besiegt ist).

In dieser Schlacht können die Spieler keine SP erhalten, also bleibt die SP-Leiste ungenutzt.

Nutze die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiere die Züge **III** und **V** auf der Leiste.

**Zug III:** Wenn die Glockenkrähe immobilisiert und noch am Leben ist, lies Skript 54.

**Zug V:** Lies Skript 56.

**DEINE BELÖHNUNG:** Lies Skript 59.

**DEINE STRAFE:** Lies Skript 51.

## SZENARIO 5B

# EROBERER DER TIEFEN

Du brauchst einen Moment, um zu verstehen, dass die Imperatrix nicht blindlings im Dunklen herumwütet. Sie kämpft gegen etwas! Dann erhellt ein plötzlicher Lichtblitz die Szene und du weißt, dass du zu spät zu dieser Schlacht gekommen bist. Die drei Wanderer — der Rächer, die Dryade und die Kapuzenfrau — sind bereits da. Die ersten beiden flankieren die Imperatrix und treiben sie zurück, während die dritte ihnen folgt, das seltsame Artefakt in der Hand.

„Wir kümmern uns um das Mistvieh!“, schreit die Frau, während sie sich unter einem der schwarzen Tentakel wegduckt. „Ihr müsst den vorzeitlichen Schatten besiegen!“

Du schaust dich hilflos um, kannst aber diesen „Schatten“, von dem sie spricht, nicht erblicken. Dann enthüllt ein weiterer Blitz des Artefakts zwei titanische, ledrige Schwingen, die sich zu beiden Seiten des Schlachtfelds durch die Schwärze bewegen. Ihr seid nicht am Boden der Dunkelheit! Ihr steht auf dem Rücken der größten Kreatur, die du je gesehen hast, einer Macht, die in diesen tiefsten Tiefen in einem mythischen Zeitalter geboren wurde, als sich das Urlicht von der Urfinsternis trennte.

Du hältst inne, unsicher, was du gegen eine solche Macht unternehmen solltest.

„Verletzt sein Rückgrat!“ ruft die Dryade und du erkennst große Aufwölbungen unter der Oberfläche, auf der du stehst. „Wir müssen ihn niederzwingen!“

**VERSTÄRKUNGEN:** Dieses Szenario ist die direkte Fortsetzung der vorigen Schlacht. Das bedeutet, dass deine Streitmacht auf die Trupps und Figuren beschränkt ist, die Szenario 4 überlebt haben, obwohl alle zeitweiligen Effekte entfernt und die Ausdauermarker wieder aufgefüllt werden.



### VORBEREITUNG:

- Benutze den alternativen Schlacht-Spielplan der Dunkelheit auf der Rückseite des normalen.

- Lege 1 kleinen Marker auf das unterste Areal des Spielplans (am nächsten zu der Seite, an der deine Truppkarten liegen). Dann sieh dir die Areale an, die in gerader Linie zur anderen Seite des Spielplans führen und setze 4 zusätzliche kleine Marker auf jedes davon, das sichtbare Rückgrat-Segmente enthält (siehe Abbildung). Diese Marker stellen die Rückgrat-Segmente des Vorzeitlichen Schattens dar (siehe Spezialregeln).

- Platziere die Glockenkrähe irgendwo, mindestens 3 Areale von jedem Rückgrat-Segment entfernt und platziere alle Metzelerkrähen in  mit ihrer Figur.

- Platziere die Abgrund-Imperatrix irgendwo, mindestens 1 Areal vom Spielplanrand entfernt. Dann platziere 1 großen und 2 kleine Marker in  mit ihr. Alle vier stellen einen eigenen Kampf der Imperatrix mit den Wanderern dar. Du kannst bei deren Schlacht in keiner Weise angreifen, sie kontrollieren oder beeinflussen.

- Stelle deine Streitmacht gemäß der normalen Regeln auf, mindestens 2 Areale von jedem Rückgrat-Segment entfernt.

**DEINE STREITMACHT & DECK:** Wie in Szenario 5A.

**DEINE AUFGABE:** Mache den Vorzeitlichen Schatten unbeweglich.

**DUNKELHEIT-STREITMACHT & -DECK:** Nimm alle Karten der Phantome der Leere, Täuscher, Metzelerkrähe und Glockenkrähe. Mische sie und ziehe die obersten 30 Karten, lege den Rest beiseite. Du wirst in jedem Zug der Dunkelheit DREI Dunkelheit-Karten aufdecken und abhandeln. Sobald alle Dunkelheit-Karten aufgebraucht sind, endet die Schlacht.

**AUFGABE DER DUNKELHEIT:** Töte alle Feinde.

**ERFOLG:** Immer wenn du ein Rückgrat-Segment erstmalig verletzt, lies Skript 5B-05.

### SPEZIALREGELN:

**WICHTIG:** In dieser Schlacht sind die KI-Regeln der Dunkelheit geändert. Immer wenn sich die Dunkelheit bewegt, versucht sie, die nächste Feindfigur in  mit den Rückgrat-Segmenten zu erreichen. Im Kampf werden alle Feindfiguren in  mit den Rückgrat-Segmenten die vordringlichen Ziele (wenn eine Dunkelheit-Figur den Kampf mit mehreren davon auslösen kann, wählt sie immer diejenige mit der niedrigsten INI).

Ein Rückgrat-Segment kann wie eine Figur angegriffen werden. Es hat 3 VER, 0 INI; benutze immer den roten Würfel für die Verteidigung; es kann keinen Gegenangriff ausführen. Sobald ein Rückgrat-Segment erfolgreich verletzt wurde, lege 1 Ausdauermarker darauf, der 1 Verletzung darstellt. Jedes Segment mit 3 oder mehr Verletzungen gilt als zerstört.

Die Zerstörung von zwei nebeneinanderliegenden Segmenten bricht das Rückgrat des Vorzeitlichen Schattens und beendet die Schlacht.

Die Dunkelheit hat kein Schattentor auf dem Spielplan; neue Dunkelheit-Figuren kommen nur durch ein bestimmtes Skript hinzu (Skript 5B-05).

Auf dem Spielplan sind keine Kristallquellen. Stattdessen sorgt die Ernte-Phase dafür, dass alle deine Figuren ihre innere Stärke sammeln und materialisieren können. Du erneuerst deine Kristalle und Bannerkarte wie üblich, und du erhältst 1 unbenutzten Kristall pro eigenem Trupp, der noch lebt.

Wenn die Glockenkrähe im letzten Szenario besiegt wurde (der Sticker „Besiegte Glockenkrähe“ (D17) ist auf dem Dunkelheit-Kampagnenplan), beginnt sie die Schlacht immobilisiert. Sie kann nicht aktiviert werden und kann nicht angreifen, obwohl Dunkelheit-Karten mit ihrem Namen weiterhin gespielt werden dürfen. Die immobilisierte Glockenkrähe kann normal angegriffen und getötet werden (sie hat 1 Ausdauermarker, was heißt, dass sie mit 2 Verletzungen besiegt ist).

In dieser Schlacht können die Spieler keine SP erhalten, also bleibt die SP-Leiste ungenutzt.

Nutze die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiere die Züge III, V, VIII und X auf der Leiste.

**Zug III:** Wenn die Glockenkrähe immobilisiert und noch am Leben ist, lies Skript 5B-04.

**Zug V:** Lies Skript 5B-02.

**Zug VIII:** Lies Skript 5B-08.

**Zug X:** Lies Skript 5B-06.

**DEINE BELÖHNUNG:** Lies Skript 5B-09.

**DEINE STRAFE:** Lies Skript 5B-01.

## ENDE 1

Du hast nur ungenaue Erinnerungen an das, was dann geschah. Als die Imperatrix in Agonie vertrocknete, kippte der Boden zu deinen Füßen wie ein schwarzer Abhang zu Seite. Du und der Rest deiner Streitmacht stolperte ins Dunkel und erneut begannst ihr, zu fallen. Du verlorst das Bewusstsein.

Dann war da Licht. Du lagst, das Gesicht nach unten, auf einem Platz, wo einst ein Glockenturm stand, die letzten Überlebenden deiner Streitmacht neben dir.

Du kamst in dein Land zurück und wurdest wie ein Sieger gefeiert. Doch hast du wirklich gewonnen? Du hast ein paar Erinnerungen an die sterbende Imperatrix, doch es gab auch solche, in denen du selbst dahingeghieden warst. Erinnerungen daran, auseinandergerissen zu werden, in einem Meer aus Schwärze zu ertrinken, sich den Angriffen der Feinde zu ergeben; von falschen Entscheidungen und Fehlern. Diese Echos gefallener Welten verfolgten dich. So viele deiner Fehlschläge miterlebt zu haben, raubte dir dein Selbstvertrauen, das dich zum Kriegsherren gemacht hatte.

Jeden Tag blicktest du zum Horizont in der Erwartung, eine heranrollende Welle reiner Schwärze zu sehen, und wartetest auf den Augenblick, in dem du und deine Geschichte nur noch ein trauriges Echo in der Welt eines Anderen sein werden.

**GRATULATION** (vermutlich)

## ENDE 2

Du hast nur ungenaue Erinnerungen an das, was dann geschah. Als die Imperatrix in Agonie vertrocknete, kippte der Boden zu deinen Füßen wie ein schwarzer Abhang zu Seite. Du und der Rest deiner Streitmacht stolperte ins Dunkel und erneut begannst ihr, zu fallen. Du verlorst das Bewusstsein.

Dann war da Licht. Du lagst, das Gesicht nach unten, auf einem Platz, wo einst ein Glockenturm stand, die letzten Überlebenden deiner Streitmacht neben dir.

Du kamst in dein Land zurück und wurdest wie ein Sieger gefeiert. Die Schattentore lösten sich auf, obwohl viele kleinere, zeitweilige Verbindungen gelegentlich wieder auftauchten. Die Dinge kehrten zur Normalität zurück — falls man einen ausufernden Krieg zwischen sechs Seiten so nennen kann.

Mit der Zeit heilten deine Verletzungen, außer den tief verborgenen. Immer wenn du einschlafen wolltest, überkam dich Furcht wie ein scharfer Stich. Du weißt genau, wohin dich jeder Traum führt und dieses Wissen ist fast unerträglich.

**Gratulation!**

## ENDE 3

Die Imperatrix vertrocknete und starb, und der vorzeitliche Schatten, auf dessen Rücken ihr die letzte Schlacht ausgetragen hattet, zitterte und fiel in die Tiefe, wobei er euch von seinem Rücken abwarf. Alle Lichter gingen aus. Jede Stimme erstarb. Und doch warst du noch da — lebend und bei Bewusstsein — während der Abgrund sich wie ein heißer, stickiger Kokon um dich zuzog. Schließlich begannst du, wieder nach oben zu schweben, als ob eine seltsame Oberflächenspannung dich wieder hinausdrücken wollte. Erschöpft, nach Luft ringend, verlorst du das Bewusstsein — nur um wieder in deiner Welt zu erwachen, mit den traurigen Überbleibseln einer einst stolzen Armee.

Die Schattentore lösten sich auf, obwohl viele kleinere, zeitweilige Verbindungen gelegentlich wieder auftauchten. Du erholtest dich von deinen Verletzungen und die Dinge kehrten zur Normalität zurück — falls man einen ausufernden Krieg zwischen sechs Seiten so nennen kann.

Nur dann und wann, in langen dunklen Nächten, kam ein Traum zu dir zurück; ein Traum von einer enormen Kreatur, die durch eine derart tiefe Dunkelheit glitt, dass man keinen Namen dafür finden konnte. Du warst nur ein unbedeutender Fleck auf ihrem Rücken, während ganze Welten und Epochen vorbeizogen. Wenn du mitten in der Nacht aufschrecktest, kam es dir vor, als hättest du etwas unerledigt gelassen. Doch dann kam der Morgen und du konntest über diese Gedanken nur noch lachen.

Dunkelheit war nun mal ein Teil der Welt, genau wie das Licht. Wie konntest du nur glauben, sie ein für alle Mal besiegen zu können? Außerdem musste sich ein gefeierter Kriegsheld deiner Rasse um ganz andere, wichtigere Dinge sorgen ...

**Gratulation!**

## ENDE 4

Öffne den geheimen Kampagnen-Umschlag und lies den GEHEIMEN EPILOG.

**Gratulation!**

## ENDE 5

Es gibt keinen Epilog und kein Ende.

Nur die Dunkelheit bleibt.

Beginne erneut, wenn du dich traust.

# SKRIPTE

**11** Die Dunkelheit quillt aus dem Schattentor wie eine schwarze Flut, verändert die Form, verdeckt das Tageslicht. Die Überbleibsel deiner Streitmacht werden von ihren Ranken erfasst, während du aus einiger Entfernung zusiehst und bemerkst, wie sich Hilflosigkeit deiner bemächtigt. Vielleicht könntest du noch genug Leute für einen weiteren Angriff zusammenschleppen, aber der Drang, diesen Ort zu verlassen und anderen diesen Kampf zu überlassen, ist groß.

Wenn du willst, kannst du dieses Szenario erneut beginnen. Wenn du das tun willst, lies Skript 19. Anderenfalls gib der Dunkelheit ihre Belohnung und mache mit dem nächsten Szenario weiter.

**14** Du hast gewonnen. Du stehst über einem der besiegten Phantome und betrachtest seinen verstümmelten Leib. Die dicke Schicht aus schattenhaftem Nebel, die es überzogen hatte, verschwindet. Was bleibt, ist eine seltsame Ansammlung von Stacheln, verbogenen Knochen und gedehnter Haut. Organe und Flüssigkeiten, die nichts gleichen, was du bislang gesehen hast — und auch sie verfallen schnell.

Diese Welt hat wahrlich keinen Mangel an seltsamen Feinden, doch diese hier sind sicherlich die fremdartigsten von allen.

Wenn deine Fraktions-Standarte die Schlacht überstanden hat, lies Skript 17. Anderenfalls weiter mit dem nächsten Szenario.

**17** Lauter Jubel unterbricht dein Grübeln. Deine Streitmacht versammelt sich vor dem Schattentor, schwenkt das Banner und will damit weitere Gegner hervorlocken. Es scheint, dass deine kleine List funktioniert hat — sie sind begierig auf weitere Kämpfe. Hoffentlich bleibt das auch so.

Klebe den Sticker „Schlachtruf“ (D02) auf die „Effekte“-Sektion des Dunkelheit-Kampagnenplans. Weiter mit dem nächsten Szenario.

**18** Dein Wappen verschwindet, von der Dunkelheit verschlungen. Kein gutes Omen! Was eine Machtdemonstration werden sollte, hat sich zu einem demoralisierenden Spektakel entwickelt.

Klebe den Sticker „Verschlungenes Banner“ (D03) auf die entsprechende Sektion des Dunkelheit-Kampagnenplans. Im nächsten Scharmützel wird die Moral deiner Truppe gesunken sein.

Die Schlacht geht weiter.

**19** Du stehst am Abgrund der Dunkelheit, als deine Streitmacht sich vorbereitet, das Schattentor zu stürmen. Sie wartet auf dein Signal, aber du gibst es nicht. Du erlebst gerade ein Déjà vu. Du siehst Erinnerungen an die Schlacht, die noch bevorsteht. Du hörst Angstschreie und das Stöhnen der Gefallenen. Du siehst die Früchte jeder falschen Entscheidung und die Schuld erdrückt dich fast. Dann wird alles still.

Füge der Leiste 1 Echo der gefallenen Welten hinzu und beginne Szenario 1 erneut von vorn. Siehe zu den Echos die „Kampagneregeln & Vorbereitung“.

**21** Als du an der Reihe bist, schreitest du ohne zu zögern durch das Schattentor. Plötzlicher Schmerz und Schwindel zerreißen dich. Die Luft scheint wie ein nasses Tuch an dir zu kleben und erdrosselt dich fast. Du schnappst nach Luft und schaut nach oben. Schwarze und blaue Wirbel drehen sich am Firmament, verbunden über ein Netz aus pechschwarzen Sehnen mit einer löchrigen Oberfläche, auf der du jetzt stehst. Obwohl deine Beine einen sicheren Stand haben, scheinst du noch immer zu fallen. Du schließt die Augen, um einen deiner Sinne auszuschalten, aber dennoch siehst du alles, also ob die entsetzlichen Bilder direkt in dein Hirn eingebrannt wären.

Wenn der Sticker „Schlachtruf“ (D02) auf der „Effekte“-Sektion des Dunkelheit-Kampagnenplans ist, lies Skript 24. Wenn nicht, aber du 3 oder mehr Echos der gefallenen Welten hast, lies Skript 25.

Anderenfalls lies Skript 23.

**22** Deine Streitmacht hat den Brückenkopf mit unglaublicher Schnelligkeit und Wildheit erobert und die Bewohner dieser Dimension weit zurückgeschlagen und ein großes Gebiet gesichert. Das ermöglichte es deinen Arbeitern und Schmieden, einige Festungsanlagen rund um das Tor zu errichten. Zum Glück scheinen hier spitze Pfähle und Steinmauern denselben Zweck zu erfüllen wie auf der anderen Seite — dank ihnen wird nur ein kleiner Teil der Streitmacht mit der Verteidigung des Tores beschäftigt sein.

Der Beginn der Invasion war vielversprechend. Doch jetzt, mit Blick auf den zersplitterten Horizont, wirst du das Gefühl nicht los, dass ab jetzt alles nur schlechter werden kann.

Klebe den Sticker „Befestigter Außenposten“ (D12) auf die „Effekte“-Sektion des Dunkelheit-Kampagnenplans. Weiter mit dem nächsten Szenario.

**23** Du zwingst dich, die Benommenheit abzuschütteln und öffnest die Augen. Die anderen Krieger scheinen genauso betroffen zu sein. Viele liegen auf dem Boden, von Höhenangst erschüttert. Andere können keinen Schritt mehr machen. Du willst sie aufmuntern, doch die Luft ist dick wie Sirup und dämpft deine Stimme. Die Feinde kommen näher ...

Wirf 2 deiner Aktionskarten ab. Ab jetzt bis zum Ende der Schlacht ist dein Handkartenlimit 2 und du musst 1 Kristall, 1 Siegpunkt oder 1 Ausdauermarker ausgeben, um deinen nächsten Trupp zu aktivieren. Die weiteren Aktivierungen sind dann wieder normal.

Die Schlacht geht weiter.

**24** Du zwingst dich, die Benommenheit abzuschütteln und öffnest die Augen. Zu deiner Überraschung kommen deine Krieger gut damit klar und arbeiten sich Schritt für Schritt mit wilder Entschlossenheit voran. Du darfst jetzt keine Schwäche zeigen. Du beißt die Zähne zusammen und schließt dich deiner Streitmacht an, versuchst, Befehle zu erteilen, obwohl deine Stimme brüchig ist.

Aus der Ferne nahen Gestalten, die dunkler als die Nacht sind.

Wirf 1 deiner Aktionskarten ab. Ab jetzt bis zum Ende der Schlacht ist dein Handkartenlimit 2.

Die Schlacht geht weiter.

**25** Die plötzliche Höhenangst ist fast vertraut. Es kommt dir vor, als hättest du diese seltsame, klebrige Luft schon früher geatmet. Du richtest dich auf und schätzt die Lage ein. Den Truppen scheint es schlechter als dir zu gehen. Du willst sie aufmuntern, doch deine Stimme versagt. Selbst das Sprechen ist an diesem verdammten Ort schwer! Dann fällt dir ein, wie man es hier trotzdem schafft. Du spannst deinen Unterleib an, räusperst dich und rufst deine Krieger, deren Aufmerksamkeit du auf die herannahenden Schattenkreaturen richtest.

Die Schlacht geht weiter.

**26** Die dunklen Feinde schaffen es, deine Streitmacht vom Tor wegzuschieben. Vor Wut kochend müsst du mitansehen, wie sie deine Arbeiter abschlachten und deine Vorräte vernichten. Dann durchtrennt eins der Phantome die dicke, aderähnliche Struktur, die das Schattentor aufrecht hält, und zerstört damit die Verbindung zu deiner Welt. Nun, obwohl du das Tor zurückerobern konntest, wirst du die Verbindung nicht mehr herstellen können.

Du wirst klar, dass du möglicherweise ein anderes Tor hier entdecken kannst, durch das ihr entkommen könnt. Oder ihr könntet weiter vordringen, ohne Vorräte und Nachschub, und die Invasion zu einem Selbstmordkommando machen.

Wähle eins:

➤ **Spiele das Szenario erneut:** Füge 1 Echo der gefallenen Welten zur Leiste hinzu und beginne erneut.

➤ **Mache weiter ohne Vorräte:** Gib der Dunkelheit ihre Belohnung. Dann klebe den Sticker „Keine Vorräte!“ (D11) auf die „Effekte“-Sektion des Kampagnenplans. Das wird einen nachteiligen Effekt auf deinen Feldzug haben. Weiter mit dem nächsten Szenario.

**29** Es schien unmöglich, doch du konntest die Wellen der Dunkelheit zurückschlagen und eine Verteidigungslinie um das Tor errichten. Der erste Schritt der Invasion ist nun abgeschlossen, obwohl deine Streitmacht einen hohen Preis dafür zahlen musste.

Jetzt erstreckt sich ein weites und unbekanntes Land vor euch. Welcher Horror wird dort auf euch warten?

Weiter mit dem nächsten Szenario.

**31** Das grüne Flirren war eine Lüge. Sobald deine Kundschafter das Tor durchschritten, entdeckten sie einen kleinen, abgelegenen Baumbestand, umgeben von weiten Feldern aus Asche und Holzkohle. Der Mutterforst war abgebrannt. Hier wirst du keine Hilfe finden.

Nimm 1 zusätzlichen Sticker „Eroberung“. Weiter mit der Phase Vorbereitungen.

**32** Die Erde erzittert, sobald eure kleine Gruppe dem Tor entsteigt und in einem lange vergessenen Verlies unter der Zuflucht auftaucht. Bemooste Steine und Trümmer fallen von der Decke. Ratten rennen um ihr Leben und quietschen in Panik. Al-Iskandrias Grundfesten erzittern! Einige deiner Männer erreichen die Abwasserkanäle und sehen, dass eine gigantische Dämonenarmee die Stadt erstürmt und die Wälle von einer Beben erzeugenden Kriegsmaschine gespalten werden. Beide Streitmächte sind zu beschäftigt, euch zu helfen.

Nimm 1 zusätzlichen Sticker „Eroberung“. Weiter mit der Phase Vorbereitungen.

**34** Deine Hauttier-Raupe ist inzwischen recht fett geworden. Jetzt können die schwächeren Krieger sie kaum noch tragen. Da ihr vor der Schlacht noch etwas ausgeruht, hat sie jemand auf den schwammartigen Boden abgesetzt. Die Kreatur krallte sich sofort mit allen Beinen fest und umgab sich mit einem Kokon.

Eine Stunde später brach der Kokon auf. Zuerst blickte ein Facettenauge durch die Öffnung. Dann kamen scharfe Krallen zum Vorschein. Bald darauf war das ganze Wesen ausgeschlüpft; sein Körper flach wie der einer Wanze, seine Beine lang und stelzenartig. Schließlich breitete es mottelgleiche Flügel aus und sperrte an der Körperunterseite ein breites Maul auf. Dir erschien es merkwürdig und schwächlich, bis du es einen Augenblick später durch die Luft gleiten sahst, und wie es sich an einen Schatten heftete, den es mit Reihen aus metallenen Zähnen auseinanderriß.

Deaktiviere den Sticker „Schattenfresser-Raupe“ (D07), und klebe den Sticker „Ausgeschlüpfter Schattenfresser“ (D20), auf die „Effekte“-Sektion. Ab jetzt legst du zu Beginn jeder Schlacht einen kleinen Marker, der den Schattenfresser darstellt in  mit einer deiner Figuren. Er aktiviert sich in jedem Passiven Zug und bewegt sich bis zu 4 Areale in die Richtung der nächsten Dunkelheit-Figur (ignoriert Hindernisse). Wenn er in  mit seinem Ziel kommt, verursacht er sofort 1 Verletzung.

Der Schattenfresser kann nicht angegriffen, beschädigt oder sonst beeinflusst werden.

**35** Die Wiedergeborenen konnten den Mutterforst gerade noch vor der Horde der Gesichtlosen schützen und hatten keine Kraft mehr, das Schattentor anzugreifen. Als deine Kundschafter ihm entstiegen, hielt man sie für eine neue Art Tauscher und begrüßte sie mit einem Pfeilhagel. Es dauerte lange, die Wiedergeborenen von ihrem Irrtum zu überzeugen, aber als es gelang, stimmte das Orakel widerstrebend zu, bei der Invasion des Dunklen Reiches zu helfen.

Klebe den Sticker „Wiedergeborenen-Kampftruppe“ (D13) auf den passenden Platz des Dunkelheit-Kampagnenplans. Weiter mit der Phase Vorbereitungen.

**36** Deine Kundschafter kommen unter der belagerten Stadt Al-Iskandria heraus und nehmen Kontakt mit den Verteidigern auf. Sie sind müde und argwöhnisch, doch die Kunde von der Bedrohung aus dem Untergrund beunruhigt sie sehr, da sie alle Kräfte zur Verteidigung der Wälle aufgeboden haben. Ihr kommt zu einer aus der Not geborenen Übereinkunft — ein Teil deiner Streitmacht wird das Schattentor bewachen und die Bürger von Al-Iskandria werden dich dafür bezahlen.

Ab jetzt erhältst du zu Beginn jeder Schlacht 2 zusätzliche Kristalle. Weiter mit der Phase Vorbereitungen.

**37** Als die vier Monumente eins nach dem anderen einstürzen, beginnt der Boden zu zittern. Das Erdbeben ist anders als jene, die du von deiner Welt kennst. Die fleischartige Oberfläche beginnt wie eine Membran zu zittern, ihre verdrehten Sehnen lösen sich auf und die schattenhafte Energie strömt in die Risse. Alle überlebenden Kreaturen der Dunkelheit fliehen, weil die Flut sie ebenfalls fortzureißen droht.

Nachdem das Schlachtfeld frei ist und der Boden nicht mehr bebt, untersuchst du die Ruinen und entdeckst schleimige Tunnel, die vom Fundament jedes Monuments tief in den Boden führen. Diese... Adern... haben die Energie aus den Kristallzinnen an irgendeinen anderen Platz geleitet. Mit Unbehagen blickst du in einen dieser klaffenden, pulsierenden Tunnel — aber es ist klar: der einzige Weg führt dort hinunter.

Klebe den Sticker „Die gefallenen Türme“ (D14) auf den Kampagnenplan. Weiter mit dem nächsten Szenario.

**38** Die Monumente zersplittern, begraben einige deiner eigenen Krieger unter den Trümmern. Die Dunkelheit lässt nach, als ihre Brut die Lust am Kampf verliert. Doch leider ändert sich ansonsten nichts. Die Schattentore bleiben offen. Du entdeckst in den Trümmern schleimige Tunnel, die vom Fundament jedes Monuments tief in den Boden führen. Diese... Adern... haben die Energie aus den Kristallzinnen an irgendeinen anderen Platz geleitet. Mit Unbehagen blickst du in einen dieser klaffenden, pulsierenden Tunnel — aber es ist klar: der einzige Weg führt dort hinunter.

Weiter mit dem nächsten Szenario.

**39** Der Angriff endet in einem Desaster. Die Nähe der Spitzen befeuert die Kreaturen der Dunkelheit, die mühelos durch deine ausgelagte Streitmacht pflügen. Du wurdest zu euren Tor zurückgeworfen, wo dich schlimme Nachrichten von den andern Außenposten erwarteten. Viele eurer Stoßtrupps wurden besiegt und die Dunkelheit nähert sich deinem Tor, droht, den Überlebenden den Rückzug zu versperren. Widerwillig ordnest du den Rückzug an. Dieses seltsame Reich hat euch besiegt — wie viele andere zuvor.

Wähle eins:

➤ Füge 1 Echo der gefallenen Welten hinzu und beginne die Schlacht-Phase dieses Szenarios erneut.

➤ Füge 1 Echo der gefallenen Welten hinzu, deaktiviere alle „Eroberung“-Sticker auf dem Kampagnenplan und gehe wieder zur Phase Vorbereitungen dieses Szenarios.

➤ Zieh deine Krieger vom Schattentor und anderen Außenposten zurück, um einen weiteren, verzweifelten Überfall zu beginnen. Deaktiviere zwei beliebige Sticker „Eroberung“ und klebe den Sticker „Keine Vorräte!“ (D11) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Dann gib der Dunkelheit ihre Belohnung und beginne die Schlacht-Phase dieses Szenarios erneut.

**41** Du gibst einen Befehl und deine Krieger stürmen auf die drei Helden los. Ein wilder Kampf entbrennt, der in dem Augenblick endet, als die Klingen die Frau erreichen, die ein Artefakt hält. Ein seltsames Brummen erfüllt die Luft. Das Artefakt erwacht zum Leben, seine Getriebe und Stangen bewegen sich rasch. Alles um dich herum verlangsamt sich. Dann siehst du, wie sich der Raum selbst wie Papier zusammenfaltet. Viele deiner Krieger sind in diesen Faltungen gefangen — ihre Existenz einfach ausgelöscht. Das seltsame Trio zieht sich zurück und schleift die verwundete Frau mit sich. Du bleibst mit den kläglichen Überresten deiner Streitmacht zurück. Die Dunkelheit um dich herum scheint dichter und bedrückender denn je zu sein. Ein ungutes Gefühl packt dich. Vielleicht hättest du das nicht tun sollen?

Wähle eins:

➤ **Beginne diese Begegnung erneut** — Gehe zurück zu Skript 44, füge 1 Echo der gefallenen Welten zur Leiste hinzu.

➤ **Mache trotzdem weiter** — Klebe einen Sticker „Verlorene Helden“ (D16) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Kehre zur Phase Vorbereitungen zurück.

**42** Am anderen Ende des Tors warten einige halb begrabene Ruinen. Die Luft ist zäh hier und die Aura nicht weniger bedrückend als im dunklen Reich. Kein Wunder, dass die Kreaturen der Dunkelheit hier ihr Tor errichtet haben.

Nach einer Weile entdeckt deine Streitmacht ein verlassenes Dvergar-Lager und eine ausgeräumte Kammer, in der Zeichen eines Kampfs zu sehen sind. Was auch immer hier passiert ist, ihr seid zu spät. Immerhin ist es dir gelungen, einige kraftvolle Dvergar-Gaslaternen und Fackeln zu sichern — auf der anderen Seite könnten sie nützlich sein.

Ziehe 2 vom Finalen Nachteinbruch ab. Weiter mit der Phase Vorbereitungen.

**44** Du bist überrascht von der geringen Größe ihrer Streitmacht — falls „Streitmacht“ hier überhaupt angebracht ist. Sie werden von einem hoch aufragenden Dvergar-Rächer angeführt, der sich mit seinen mechanischen Armen einen Weg durch die Kreaturen der Dunkelheit bahnt. Eine wilde Dryade der Wiedergeborenen verteidigt die Rückseite mit einem Langspeer und eine konzentrierte, kapuzentragende Frau geht hinter ihnen. Auf den ersten Blick sieht das wie eine Selbstmordmission aus. Dann erkennst du ein seltsa-

mes Objekt, das in der Hand der Frau leuchtet. In seinem Lichtkegel scheint die Dunkelheit zurückzuweichen; feindliche Kreaturen verlieren ihre schwarzen Hüllen und sehen fast jämmerlich aus — nur Ansammlungen trockener Knochen und länglicher Schädel.

Neugierig schickst du deine Truppen zur Unterstützung. Kurz darauf stehen die drei merkwürdigen Helden vor dir, angespannt und kampfbereit, falls ihr euch als neue Feinde entpuppen sollten. Du fragst nach ihrem Ziel und die Dryade spricht als erste:

„Was auch immer ihr plant, es wird nicht funktionieren. Ich habe die Zeitströme gesehen. Die Dunkelheit ist tiefer als ihr euch das überhaupt vorstellen könnt. Jeder Sieg hier ist nur von kurzer Dauer. Um wirklich zuschlagen zu können, müssen wir dorthin, wo keine Armee uns folgen kann. Bitte haltet uns nicht auf.“

Du fragst, wie sie dorthin gelangen wollen.

„Wir kennen einen Weg,“ antwortet die Frau und zeigt das Objekt in ihren Händen. Dein Blick verliert sich sofort in den mechanischen Details dieser wundersamen Maschine. Eins weißt du genau: Kein lebender Schmied, egal welcher Rasse, hätte das hier bauen können.

Wähle eine Antwort:

➤ **Lasst sie weitermachen und eskortiert sie** — Klebe den Sticker „Helden des Zwiellichts“ (D15) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Kehre zur Phase Vorbereitungen zurück.

➤ **Ignoriere sie und mache mit dem nächsten Angriff weiter** — Kehre zur Phase Vorbereitungen zurück.

➤ **Greife sie an und versuche, ihr Artefakt zu erbeuten** — lies Skript 41.

**46** Du kannst den Blick nicht abwenden, als einer deiner Krieger über den Rand der Membran stolpert und hinunterfällt. Du beneidest den armen Kerl nicht — der Fall ist lang. Während du zusiehst bemerkst du, wie sich unter der Membran etwas zu formen beginnt. Eine dicke Wolke Dunkelheit verdichtet sich rasch zur Form einer gigantischen Glocke. Etwas sagt dir, dass nicht mehr viel Zeit übrig ist.

Wenn die Echos der gefallenen Welten bei mindestens 6 sind, führst du sofort eine Bonus-Aktivierung eines deiner Trupps aus. Die Schlacht geht weiter.

**47** Die Schlacht erstickt, bevor du es erreichen kannst. Kein Zeichen der armen Seelen, die in diese Welt eingetreten sind, ist mehr zu sehen.

Nimm **1** zusätzlichen Sticker „Eroberung“. Weiter mit der Phase Vorbereitungen.

**48** Zentimeter für Zentimeter entleibt du der Dunkelheit das Plateau und löscht alle Verstärkungen aus, die durch das Tor kommen wollen. Das gigantische Schnabelmonster stürzt wundenübersät nieder. Du scheinst zu triumphieren.

Dann beginnt eine Glocke unter der Membran, auf der du stehst, zu tönen.

Ihr ohrenbetäubendes Geräusch, voller missklingender Obertöne, beginnt sogar die Sonne zu verdunkeln. Die Glockenkrähe keckert, als ob sie über deine Anstrengungen lacht. Dann erhebt sie ihre Klauen und durchtrennt die Membran mit einem einzigen, kraftvollen Schlag. Du fällst, schlidderst an den Seiten der pechschwarzen Glocke vorbei und stürzt ins Bodenlose. Gleichzeitig bildet sich eine schwarze Flut an den Sockeln der Zinnen; ein schwarzes Meer, das schlagartig das öde Land verschlingt. Du und alle deine überlebenden Krieger fallen hinein.

Der Untergang deiner Welt hat euch gerettet — jedenfalls fürs erste.

Setze alle überlebenden Figuren auf ihre Truppkarten und lege diese Karten beiseite — sie werden an der nächsten Schlacht teilnehmen. Weiter mit Szenario 5A.

**49** Am anderen Ende des Tors warten einige halbvergrabene Ruinen. Die Luft ist zäh hier und die Aura nicht weniger bedrückend als im dunklen Reich. Kein Wunder, dass die Kreaturen der Dunkelheit hier ihr Tor errichtet haben.

Nach einer Weile entdecken deine Leute ein Lager mir Dvergar-Archäologen. Obwohl zuerst misstrauisch, wollen sie euch schließlich doch helfen, als sie von eurem Kreuzzug in der dunklen Welt erfahren. Ihre Grabungsmeisterin übergibt euch ein seltsames Gefäß, das sie kurz zuvor in einer verschlossenen Kammer inmitten der Ruinen entdeckt hatten. Du bist nicht sicher, wie man es einsetzen kann, aber sobald du deine Hände darauf legst, scheinen deine Gedanken sich zu beschleunigen und die Zeit scheint sich zu verlangsamen.

Klebe den Sticker „Vorzeitliche Truhe“ (D18) auf die „Effekte“-Sektion des Dunkelheit-Kampagnenplans. Ab jetzt ist dein maximales Handkartenlimit bei **4** und du ziehst bis zu **4** Karten zu Beginn jedes Zugs.

**51** Du stirbst — und deine kleine, unbedeutende Welt gesellt sich zu tausenden anderen im Dunkel.

Wähle eins:

➤ Verliere die Kampagne. Lies **ENDE 5**.

➤ Füge 1 Echo der gefallenen Welten hinzu und beginne erneut mit der Schlacht.

**54** Die Imperatrix ist durch euer Eingreifen erzürnt. Sie wendet ihre Gesichtsmaske in Richtung der sterbenden Krähe und lässt einen weiteren schrillen Schrei ertönen. Dicke Zacken schießen aus dem Boden, durchlöchern das Fleisch der Glockenkrähe und pumpen sie mit einer pechschwarzen Flüssigkeit voll.

Sie erhebt sich, stärker als je zuvor.

Die Glockenkrähe gilt nicht länger als besiegt. Stelle ihre Ausdauermarker wieder her plus **1** zusätzlichen. Ab jetzt kämpft sie nach den üblichen Regeln.

Die Schlacht geht weiter.

**56** Die Imperatrix ist verzweifelt. Und wieder erschallt ihr durchdringender Schrei in der dichten Luft — dieses Mal ist es der Boden, der zu antworten scheint. Du spürst, wie sich plötzlich etwas unter deinen Füßen bewegt und stellst fest, dass du die ganze Zeit auf dem Rücken einer ungeheuerlichen Kreatur gestanden hast. Titanische Muskeln spannen sich unter ihrer Haut. Du wirst nach oben geschleudert und das ganze Schlachtfeld neigt sich, als es in Richtung der Oberfläche fällt. Du verstehst nicht, was hier vorgeht.

Ab jetzt machst du zu Beginn jedes deiner Züge einen Initiative-Wurf für jede Figur auf dem Spielplan, außer für die Glockenkrähe und die Abgrund-Imperatrix. Beim Fehlschlag verliert die Figur den Halt und stürzt in die ewige Nacht.

Die Schlacht geht weiter, bis du die Imperatrix tötest oder alle deine Figuren tot sind.

**58** Vor Stunden hat dir eine seltsame Vorahnung gesagt, einen Teil deiner Streitmacht in der Nähe der zerstörten Zinnen auf dich warten zu lassen. Das taten sie — und als sie dich tiefer nach der Schlacht auf dem Glockenturm fallen sahen, sprangen sie dir ohne zu zögern hinterher.

Alle deine Verluste aus Szenario 4 werden wieder aufgefüllt — du beginnst die Schlacht mit beliebigen 5 Trupps in voller Stärke.

**59** Zähle deine Echos der gefallenen Welten und vergleiche mit dieser Liste:

➤ Nicht mehr als 1 Echo — lies **ENDE 3**.

➤ Nicht mehr als 5 Echos — lies **ENDE 2**.

➤ Mehr als 5 Echos — lies **ENDE 1**.

**SB-01** Du stirbst — und deine kleine, unbedeutende Welt gesellt sich zu tausenden anderen im Dunkel.

Wähle eins:

➤ Verliere die Kampagne. Lies **ENDE 5**.

➤ Füge 1 Echo der gefallenen Welten hinzu und beginne erneut mit der Schlacht.

**SB-02** Der Dvergar-Krieger brüllt, als ihn mehrere Arme der Imperatrix umschließen und ihre knochigen Klauen tief unter seine Rüstung schieben. Sie zieht ihn näher, zerdrückt ihn in ihrer Umarmung. „Für die Festungswelt!“, ruft er, packt sie an ihrer Gesichtsmaske, reißt diese weg und schlägt mit eiserner Faust in ihr ungeschütztes Gesicht. Die Imperatrix heult auf. Sie zieht ihre Arme und Beine an sich wie eine sterbende Spinne. Der Dvergar-Krieger fällt neben sie, seine Rüstung zerfetzt und sein Fleisch blutend. Die schattenhafte Flüssigkeit quillt nicht länger aus der beschädigten Zinne. Stattdessen wallt sie um die Imperatrix herum auf, schützt und heilt sie.

Entferne den großen Marker in  mit der Imperatrix. In diesem Zug zieht und spielt die Dunkelheit nur **EINE** Karte. Die Schlacht geht weiter.

**SB-04** Die Imperatrix ist durch euer Eingreifen erzürnt. Sie wendet ihre Gesichtsmaske in Richtung der sterbenden Krähe und lässt einen weiteren schrillen Schrei ertönen. Dicke Zacken schießen aus dem schwammigen Boden, durchlöchern das Fleisch der Glockenkrähe und pumpen sie mit einer pechschwarzen Flüssigkeit voll.

Sie erhebt sich, stärker als je zuvor.

Die Glockenkrähe ist nicht länger unbeweglich. Stelle ihre Ausdauermarker wieder her plus **1** zusätzlichen. Ab jetzt kämpft sie nach den üblichen Regeln.

Die Schlacht geht weiter.

**SB-05** Als du durch dicke, dichte Haut schneidest und auf den vergilbten Knochen darunter stößt, spritzt ein heißer Strom schattenhafter Flüssigkeit nach oben. Er gerinnt zu einer pervertierten Gestalt, die dich sofort angreift. Es scheint, als sei das Blut des vorzeitlichen Schattens verflüssigte Dunkelheit.

Ab jetzt dienen alle verletzten Zinnensegmente als Schattentore. Neue Dunkelheit-Figuren werden in  mit ihnen aufgestellt, dabei immer die gewählt, die am nächsten zu deinen Figuren sind.

**SB-06** Die Imperatrix ist verzweifelt. Und wieder erschallt ihr durchdringender Schrei in der dichten Luft — dieses Mal ist es der Boden, der zu antworten scheint. Du spürst, wie sich plötzlich etwas unter deinen Füßen bewegt und stellst fest, dass du die ganze Zeit auf dem Rücken einer ungeheuerlichen Kreatur gestanden hast. Titanische Muskeln spannen sich unter ihrer Haut. Du wirst nach oben geschleudert. Das ganze Schlachtfeld neigt sich, als es in Richtung der Oberfläche fällt.

Du verstehst nicht, was hier vorgeht.

Ab jetzt machst du zu Beginn jedes deiner Züge einen Initiative-Wurf für jede deiner Figuren. Beim Fehlschlag verliert die Figur den Halt und stürzt in die ewige Nacht.

Die Schlacht geht weiter, bis du die Imperatrix tötest oder alle deine Figuren tot sind.

**SB-08** Nachdem der Dvergar-Krieger gefallen ist, versucht die Dryade an seine Stelle zu treten und treibt die Imperatrix mit einem Wirbel aus Hieben zurück. Die Imperatrix beendet das, als sie den Speer der Dryade schnappt und entzweibricht. Zur Antwort springt die Dryade mit wildem Kriegsgeheul auf die Imperatrix, den zerbrochenen Speerschaft in der Hand. Sie treibt den Stock tief in den Unterleib der Imperatrix, die ihrerseits mit ihren Klauen auf das Fleisch der Dryade losgeht. Falsches menschliches Gewebe teilt sich, dicke Borke wird darunter sichtbar. Ranken und Äste brechen hervor, umwickeln die Imperatrix einige kostbare Augenblicke in grünem Gewirr.

Entferne einen der kleinen Marker in  mit der Imperatrix. In diesem Zug zieht und spielt die Dunkelheit nur **EINE** Karte. Die Schlacht geht weiter.

**SB-09** Zähle deine Echos der gefallenen Welten und vergleiche mit dieser Liste:

➤ Nicht mehr als 5 Echos — lies **ENDE 4**.

➤ Mehr als 5 Echos — lies **ENDE 3**.



# SOLO- / KOOP-GEGEN-KI-KAMPAGNE LETZTE STADT

## PROLOG

*Da ist sie! Du hast schon gedacht, all diese Erzählungen und ungelungen Karten seien Ablenkungen, die dich vom Krieg fernhalten sollen. Dann, eines Morgens, siehst du etwas in der Ferne glänzen, jenseits der Sandwolken. Du und deine Krieger kommen näher und bald steht ihr auf dem Kamm einer Düne und blickt ehrfurchtsvoll auf titanische Wälle, Reihen aus Verteidigungsbastionen und den gargantuesken Palast, der oben auf der Stadt sitzt, die an der Flanke eines blutroten Berges erbaut wurde.*

*Die sagenumwobene Letzte Stadt! Bisher war sie nur eine Legende. Eine uralte menschliche Siedlung, die das jüngste Gericht in einer der fernen Ecken der Welt überstanden und hunderte Jahre weiter bestanden hat, ohne sich mit anderen Überlebenden der Außenwelt in Verbindung zu setzen.*

*Dieser letzte Aspekt wird sich jetzt ändern. Du schaust auf die kleine Abordnung, die dir langsam folgt. Bei all diesen tobenden Kriegen in den bekannten Gebieten konnte deine Fraktion für eine so verrückte Suche keine größere Streitmacht entbehren. Obwohl du dir nur die Besten ausgesucht hattest, war dir klar, dass, wenn es zum Kampf kommen würde, ihre Zahl rasch abnehmen würde. Und es wird zum Kampf kommen, da bist du ganz sicher! Alte Knochen und Rüstungsteile, die hier überall herumliegen, zeigen dies ganz deutlich.*

## KAMPAGNENREGELN & VORBEREITUNG

Neben den Basisregeln, die am Anfang dieses Hefts stehen, gelten die folgenden Regeln bei der Letzte Stadt-Kampagne.

Die Letzte Stadt ist eine Solo- und Koop-Kampagne, in der sich 1 (oder 2) Spieler einer ständig besser werdenden KI entgegenstellen. Die gegnerische Armee, die Überreste der Letzten Stadt, benutzt die normalen Dunkelheit-KI-Regeln, wie sie am Anfang dieses Regelhefts stehen.

### DEINE STREITMACHT UND DECK

Du beginnst die Kampagne mit allen Trupps und Figuren einer einzelnen Fraktion. In jeder Schlacht darfst du bis zu 5 deiner verbleibenden Trupps wählen. Ihre Zahl wird kleiner, wenn du viele Verluste erleidest (siehe Abschnitt Verluste rechts).

Bevor du die Kampagne beginnst, stelle dein erstes Deck aus 25 Karten zusammen. Es wird kleiner werden, wenn du Verluste nimmst.

Im Koop-Modus teilen sich beide Spieler die verfügbaren Kräfte einer gewählten Fraktion untereinander und stellen Decks aus je 20 Karten zusammen.

### VERLUSTE

Während der Kampagne Letzte Stadt stellt die Kampagnenleiste deine anwachsenden Verluste dar. Je weiter du dich in die Stadt wagst und je mehr Schlachten du verlierst, desto kleiner wird deine Streitmacht.

Die Verluste-Leiste beginnt bei 0 — lege keinen Marker darauf, bevor du nicht mindestens 1 Verlustpunkt erlitten hast. Sobald deine Verluste die Felder 3, 6, 8 oder 10 auf der Leiste erreichen, nimm 1 deiner Truppkarten aus dem Spiel. Diesen Trupp kannst du nicht länger aufstellen!

Immer wenn ein Spieler auf diese Weise einen Trupp verliert, muss er ein neues Kampagnendeck mit 5 Aktionskarten weniger zusammenstellen (seine maximale Deckgröße wird um 5 reduziert).

**Wichtig!** Wenn du irgendeine Schlacht verlierst, während deine Verlustanzeige bei 10 ist, verlierst du die Kampagne! Lies **ENDE 1**.

## SZENARIO 1

# DIE EHERNEN TÖRE

Obwohl du die selbstladenden Wurfmaschinen auf den Wällen deutlich erkennen kannst, gerät keine in Bewegung, als ihr euch nähert. Das eindrucksvolle eherne Tor, mit Reliefs verziert, die Menschenkönige darstellen, Priester und Krieger, steht etwas offen. Seid ihr zu spät? Wurde diese Stadt bereits von anderen wie euch geplündert?

Mit deinen besten Kriegeren in vorderster Linie öffnet ihr das Tor etwas weiter und tretet ein. Der Hof dahinter ist mit Leichen übersät, doch keine scheint von Eindringlingen zu stammen. Manche tragen gruselige silberne Masken. Die anderen verzierte Rüstungen mit Dampfmechanismen, die entfernt an Heilige Ritter erinnern. Beide Gruppen scheinen aus dieser Stadt zu stammen. Doch warum haben sie sich gegenseitig abgeschlachtet?

Plötzlich tritt jemand aus dem Dunkel. Eine menschliche Gestalt in Priesterrobe, die eine dieser Silbermasken trägt. Sie stolpert auf dich zu. Dann schießen ihr schwarze Tentakel aus Mund und Augen. Bestickte Ärmel zerreißen und offenbaren dunkle, verdrehte Sehnen und scharfe Dornen. Weitere Gestalten erheben sich vom Boden.

### VORBEREITUNG:

- Benutze den Basis-Schlacht-Spielplan.
- Platziere nur 2 Kristallquellen. Platziere nicht das Schattentor.
- Vor der Schlacht platziere du 9 kleine Marker auf beliebigen leeren Hexfeldern des Spielplans, nicht in  mit anderen Markern oder Figuren. Sie stellen Überrest-Leichen dar (siehe Spezialregeln).

**DEINE AUFGABE:** Überlebe, bis das Deck der Dunkelheit aufgebraucht ist oder gewinne durch Siegpunkte.

**DEINE SPEZIALAUFGABE:** Verliere keinen deiner Trupps.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten.

**ÜBERREST-STREITMACHT:** Trupp Schatten, Trupp Phantome der Leere, Trupp Täuscher – alle treffen während der Schlacht ein.

**ÜBERREST-DECK:** Wähle alle Karten Schatten, Phantome und Täuscher. Mische sie und nimm die obersten 10.

### SPEZIALREGELN:

Die Überrest-Figuren kommen nicht durch das Schattentor. Stattdessen, immer wenn eine Überrest-Figur erzeugt werden soll, wählst du 1 Leichen-Marker in der Nähe einer deiner Figuren und ersetzt ihn durch diese Überrest-Figur.

**DEINE BELÖHNUNG:** Klebe den Sticker „Erobertes Tor“ (E01) auf den entsprechenden Platz des Spielplans Letzte Stadt. Weiter mit Szenario 2.

**DEINE STRAFE:** +1 Verluste. Spiele das Szenario erneut.

**DEINE SPEZIALSTRAFE:** Egal ob du gewinnst oder verlierst, füge +1 auf der Verlustanzeige hinzu, wenn du einen kompletten Trupp verloren hast (aber nicht mehr als +1)!

## SZENARIO 2

# IN DIE STADT

Anders als andere Szenarien umfasst dieses eine ganze Reihe aufeinanderfolgender Schlachten gegen die KI, bei denen bestimmte Ort der Stadt erobert werden. In jeder dieser Schlachten ist deine Aufgabe, **durch Siegpunkte zu gewinnen oder so lange zu überleben, bis das gegnerische Deck aufgebraucht ist** (wenn nicht anders angegeben). Feind-Streitmacht und besondere Regeln ändern sich abhängig vom Ort. Die Vorbereitung ist wie üblich, wenn nicht anders angegeben.

Beginne, indem du deinen Fraktionsmarker auf eine der Routen legst, die von den ehernen Toren ausgehen – (E02-A), (E02-B) oder (E03). Lies die Beschreibung dieses Orts und kämpfe die Schlacht nach den angegebenen Regeln. Dann, wenn du gewinnst, gehe zu einem der Punkte im Abschnitt „Weitergehen“. Wenn du verlierst, wende die Strafe an. Sie umfasst normalerweise die Erhöhung der Verluste und das Zurücksetzen seines Fraktionsmarkers auf den letzten eroberten Ort. Eine Route zu finden, die für deine Armee und deinen Spielstil geeignet ist, kostet eventuell mehrere Anläufe!

**BITTE BEACHTE:** wenn du zu einem bereits eroberten Ort zurückgehst, kämpfe die Schlacht NICHT erneut. Dieser Bereich ist bereits sicher und du kannst sofort zu einem anderen gehen, der im Abschnitt „Weitergehen“ beschrieben ist.

### (E02-A) FRIEDHOF DER GESICHTSLOSEN

Du erkletterst eine enge, hölzerne Treppe, die sich in einer der Steinbastionen empor-schraubt. Endlich erreichst du das obere Ende der Mauer. Die ganze unheilvolle, stille Stadt erstreckt sich nun unter dir. In der Ferne scheint der Wall in einem Sandsturm zu verschwimmen, doch kommt er dahinter wieder zum Vorschein und beinahe bis zum Gelände des Palasts zu reichen. Das scheint ein guter Weg zu sein, den größten Teil der unteren Stadt zu umgehen — zumindest fürs erste.

Ihr geht weiter und bald seht ihr eine Rampe auf der Außenseite der Mauer, die aus verrottenden Leibern von Gesichtslosen besteht. Anscheinend hat ihre Herde versucht, diese Stadt mit Gewalt zu stürmen. Fast hätten sie es geschafft. Leider müsst ihr, um weiter voran zu kommen, das stinkende Schlachtfeld überqueren, das sie oben auf dem Wall hinterlassen haben. Wie erwartet erheben sich dunkle Erscheinungen zwischen den Leibern, als ihr näher kommt.

**ÜBERREST-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Phantome der Leere.

**ÜBERREST-DECK:** Nimm alle Karten der Schatten und Phantome der Leere, mische sie, nimm die obersten 15 und lege den Rest beiseite.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 3 Dunkelheit-Karten.

**SPEZIALREGELN:** Durch den Teppich der toten Gesichtslosen zu gehen ist immer riskant — manche zucken noch. Immer wenn deine Figur mehr als 2 Areale in einer einzelnen Bewegungsaktion zurücklegt, würfle mit dem roten Würfel. Bei einer 5 oder 6 erhält sie 1 Verletzung.

**STRAFE:** +2 Verluste. Ziehe dich nach (E01) zurück.

**BELÖHNUNG:** +1 Verluste. Klebe einen Sticker „Eroberung“ (E02) auf diesen Ort und Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Von hier aus kannst du auf der Oberseite der Mauer weitergehen (E04) und damit in den Sandsturm oder in Richtung des Haupttors (E01).

### (E04) STURMBASTION

Der letzte der Sturmtürme, die einst die gesamte Stadt schützten, ist noch intakt und hält diesen Teil der Mauer in einen dicken Sandsturm gehüllt. Sich dort hindurchzuschlagen, wird gefährlich — du kannst sicher sein, dass viele der Krieger sterben werden, von der Mauer gefegt oder blindlings ins Bodenlose tretend. Was die Sache noch schlimmer macht, sind die seltsamen dunklen Gestalten, die in der dicken Wolke lauern. Deine beste Hoffnung ist nun, durchzumarschieren und den Sturmkristall so schnell wie möglich abzuschalten.

**ÜBERREST-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Täuscher, 1 Trupp Phantome der Leere.

**ÜBERREST-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Täuscher und Phantome, mische sie, nimm die obersten 12 und lege den Rest beiseite.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten.

**SPEZIALREGELN:** Jeder Augenblick, den du im Sturm verbringst, ist teuer. Zu Beginn jedes deiner Züge musst du 1 deiner Trupps 1 Verletzung zufügen.

**STRAFE:** +2 Verluste. Ziehe dich nach E02-A zurück.

**BELÖHNUNG:** +1 Verluste. Klebe den Sticker „Deaktivierter Turm“ (E04) auf den entsprechenden Platz des Spielplans Letzte Stadt. Die Splitter der deaktivierten Sturm-Bastion erweisen sich als nützlich — ab jetzt beginnst du jede Schlacht mit 1 zusätzlichen Kristall. Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Du trittst aus der Wolke heraus und bemerkst, dass sich die Stadt unter dir verändert hat. Jetzt seid ihr oberhalb ihres oberen, repräsentativen Teils. Eine breite Straße führt vom Wall zu den Palastgärten (E02-H). Du kannst auch zurückgehen (E02-A).

### (E03) LEERE SIEDLUNGEN

Die sich windende Hauptstraße der unteren Stadt bringt deine Streitmacht zu einem sandbedeckten Platz. Dutzende leerer Fenster und Eingänge starren euch wie schwarze Augen an. Ihr ruft, doch niemand antwortet. Anscheinend ist hier jedermann verschwunden. Doch wohin?

Bevor ihr die Möglichkeit habt, weiterzugehen, kommen verdrehte Gestalten aus den Gebäuden und umzingeln euch von allen Seiten. Ihr bildet Kampfformationen mitten auf dem Platz, in der Hoffnung, die dunkle Welle zu durchbrechen.

**ÜBERREST-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Täuscher, 1 Trupp Phantome der Leere.

**ÜBERREST-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Täuscher und Phantome, mische sie und nimm die obersten 18.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 3 Dunkelheit-Karten.

**SPEZIALREGELN:** Es gibt kein Schattentor in dieser Schlacht. Immer wenn eine Dunkelheit-Figur aufgestellt werden soll, stelle sie auf ein leeres Areal entlang des Spielplanrands, so nah wie möglich an eine deiner Figuren.

**STRAFE:** +1 Verluste. Ziehe dich zum letzten eroberten Ort zurück.

**BELOHNUNG:** +1 Verluste. Klebe den Sticker „Massaker auf dem Platz“ (E03) auf den entsprechenden Platz des Spielplans Letzte Stadt und Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Du kannst die Unterstadt weiter erkunden – (E02-C) oder (E02-D). Du kannst auch unter dem zeremoniellen Torbogen zur Oberstadt gehen (E06) oder in Richtung des Haupttors (E01).

### (E02-B) WABENMACHER-WERKSTATT

Ein Labyrinth aus Gassen bringt euch zu einer ausgedehnten Werkstatt. Anscheinend waren hier hunderte Leute angestellt, um aus Lehm Strukturen herzustellen, die riesigen Bienenwaben gleichen. Warum sollte man so viel Aufwand treiben, etwas so Merkwürdiges herzustellen? Ihr tretet näher, um eine der Waben zu betrachten. Sofort bricht einer der Schuppen in der Nähe auf und entlässt Kreaturen der Dunkelheit, die sich auf euch stürzen.

**ÜBERREST-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Täuscher, 1 Trupp Metzelkrähen.

**ÜBERREST-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Täuscher und Metzelkrähen, mische sie und nimm die obersten 12.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten.

**STRAFE:** +1 Verluste. Ziehe dich nach (E01) zurück.

**BELOHNUNG:** Klebe einen Sticker „Eroberung“ (E02) auf diesen Ort und Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Du kannst eine steile Allee zu einem seltsamen, kuppelbedeckten Tempel hinaufgehen (E02-C), tiefer in die Unterstadt vordringen (E05) oder zum Haupttor zurückgehen (E01).

### (E05) HAUS DER EWIGKEIT

Ein stiller Schrein liegt vor einem spiegelnden Teich. In der gesamten Tempelanlage liegen ausgetrocknete Körper von verhungerten Männern, Frauen und Kindern; sie sehen aus, als warteten sie auf ein Ereignis, das nie eingetreten ist.

Im Tempel findet ihr Dutzende von in Stoffbänder gewickelten Körpern, die um einen unheimlich leuchtenden Teich liegen, zu dem eine zeremonielle Rampe aus Stein führt. Ihr entfernt einige der Bänder und entdeckt, dass die ausgemergelten Leute darin noch nicht ganz tot sind. Sie wurden in eine Art Starre versetzt, vielleicht durch Eintauchen in das Wasser des Teichs. Doch bevor ihr die Möglichkeit zur genaueren Untersuchung habt, kommen schwarze Tentakel und missgestaltete Extremitäten aus den Mumien.

**ÜBERREST-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Täuscher, 1 Trupp Phantome der Leere.

**ÜBERREST-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Täuscher und Phantome, mische sie und nimm die obersten 14.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten, nutze die „Dunkelmodus“-Schwierigkeits-Karte.

**SPEZIALREGELN:** Der Gegner beginnt die Schlacht mit 5.

**STRAFE:** +2 Verluste. Ziehe dich zum letzten eroberten Ort zurück.

**BELOHNUNG:** Nachdem ihr alle der Wiedergänger getötet habt, entdeckst du, dass die Wasser des Tempels tatsächlich schmerzstillende und regenerative Wirkung haben. Klebe den Sticker „Geleerter Teich“ (E05) auf den entsprechenden Platz des Spielplans Letzte Stadt. Ab jetzt kannst du 1 Ausdauermarker einmal pro Schlacht bei irgendeinem deiner Trupps wiederherstellen, jedoch hat ein solcher Trupp bis zum Ende der Schlacht -1 INI. Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Du kannst einem engen Schluchtpfad folgen, der den Tempel mit der Oberstadt verbindet (E02-E) oder du kannst dich der Wabenmacherwerkstatt zuwenden (E02-B).

### (E02-C) STEINDOM

Dieser enorme, mit einer Kuppel versehene Tempel war sicherlich wichtig — seine Wälle so dick wie die Stadtmauern und es gibt nur einen einzigen Eingang. Die Kuppel selbst ist zerbrochen und durch die Risse scheint ein vertrautes blaues Leuchten.

Ihr brecht die Tür auf und betretet das Heiligtum. In seiner Mitte, direkt unter dem Zentrum der Kuppel, steht ein riesiger Meteor auf einem Podest, umgeben von verlassenen Gebetsteppichen. Die Außenseite des Meteors ist mit den größten Kristallen besetzt, die ihr je gesehen habt. Leider werden euch die missgestalteten Herrscher des Tempels, die in seinem Wänden lauern, das ehemalige Relikt ohne einen Kampf nicht näher betrachten lassen.

**ÜBERREST-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Täuscher, 1 Trupp Phantome der Leere, 1 Trupp Metzelkrähen.

**ÜBERREST-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Täuscher, Phantome der Leere und Metzelkrähe. Mische sie und nimm die obersten 16.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten.

**SPEZIALREGELN:** Platziere nur 1 Kristallquelle, mindestens 2 Areale vom Spielplanrand entfernt. Aus dieser Quelle zu ernten bringt dir 3 Kristalle, wenn sie in deinem Besitz ist und 1 wenn sie umkämpft ist.

**STRAFE:** +2 Verluste. Ziehe dich zum letzten eroberten Ort zurück.

**BELOHNUNG:** Klebe einen Sticker „Eroberung“ (E02) auf diesen Ort und den Sticker „Himmlische Kristalle“ (E11) auf die „Plünderung“-Sektion des Spielplans Letzte Stadt — ab jetzt beginnst du jede Schlacht mit 2 zusätzlichen Kristallen. Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Du kannst einem zeremoniellen Pfad folgen, der den Steindom mit der Oberstadt zu verbinden scheint (E02-E) oder du kannst dich der Wabenmacherwerkstatt zuwenden (E02-B). Es gibt auch einen schmalen Weg, der eine Abkürzung zum Stadtplatz der Unterstadt ist (E03).

### (E02-D) BELAGERUNGSMEISTER-WERKSTATT

Lange Zeit beschützten Reihen von selbstladenden Wurfmaschinen die Mauern der Letzten Stadt. Doch jetzt ist die Werkstatt, in der diese Wunder der Ingenieurskunst hergestellt wurden, still und verlassen. Stählerne Bogensehnen, daumendick, liegen auf langen Regalen. Pfeilspitzen leuchten im Dunkeln wie Riesenzähne.

Doch nicht alles ist verschwunden. Widerliche Geister treten aus den Ecken der Werkstatt heraus, ihre sehnigen Leiber verbunden mit scharfem Metall und umwickelt mit Stahlseilen. Dann hört ihr das Geräusch eines Mechanismus, der im Dunkeln aufgezogen wird — und den scharfen Klang einer ausgelösten Bogensehne.

**ÜBERREST-STREITMACHT:** 1 Trupp Phantome der Leere (+1 ANG, +1 Ausdauermarker), 1 Trupp Täuscher (+1 ANG, +1 Ausdauermarker), 1 Trupp Metzelkrähen (+1 ANG, +1 Ausdauermarker).

**ÜBERREST-DECK:** Nimm alle Karten Täuscher, Phantome der Leere und Metzelkrähe. Mische sie und nimm die obersten 16.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten.

**SPEZIALREGELN:** Wähle eine Kante des Spielplanrands und markiere sie mit einem Marker. Sie ist die von der Werkstatt weit entfernte Kante. Zu Beginn jedes Zugs der KI wählst du 1 deiner Figuren, die der entfernten Kante am nächsten ist und machst einen Treffercheck (mit 1 gelbem Würfel). Effekt: Die Figur erleidet 2 Verletzungen und wird um 1 Areal weg von der entfernten Kante verschoben (sie darf Verschieben). Dieser Beschuss dauert bis zum Ende der Schlacht.

**STRAFE:** +1 Verluste. Ziehe dich in Richtung des letzten „Eroberungs“-Stickers zurück.

**BELOHNUNG:** Klebe einen Sticker „Eroberung“ (E02) auf diesen Ort und Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Von hier fährt ein quietschender Aufzug die innere Stadtmauer hoch. Er scheint die Werkstatt mit der weit oben liegenden Kaserne zu verbinden (E02-F). Wenn du diesem uralten Gerät nicht vertraust, darfst du natürlich auch zurück (E03).

## (E02-E) ABKÜRZUNG DURCH DIE SCHLUCHT

Der Pfad führt durch eine sich windende Schlucht, deren Seiten mit kleinen Behausungen versehen sind, die aus dem Fels herausgeschnitten wurden. Ihre Steinfassaden schauen auch aus hunderten kleiner, schwarzer Fenster an. Ihr fühlt euch unwohl, doch die Straße scheint bergauf zu führen, zur Oberstadt — und da wollt ihr hin.

Diese Stadt hat euch bereits genug Lektionen erteilt. Ihr seid auf einen Hinterhalt gefasst. Und tatsächlich kommt es dazu. Dutzende dunkler Gestalten springen aus Steinhütten auf euch zu.

**VORBEREITUNG:** Platziere kein Schattentor. Alle Areale entlang des Spielplanrands sind stattdessen Schattentore – Feindfiguren werden dort immer so nah wie möglich zu deinen Figuren erzeugt.

**ÜBERREST-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Phantome der Leere, 1 Trupp Täuscher, 1 Trupp Metzelerkrähen.

**ÜBERREST-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Täuscher, Phantome der Leere und Metzelerkrähe. Mische sie und nimm die obersten 16.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten, nutze die „Blutsauger“-Schwierigkeits-Karte.

**STRAFE:** +2 Verluste. Ziehe dich in Richtung des letzten „Eroberungs“-Stickers zurück.

**BELOHNUNG:** +1 Verluste, wenn du in diesem Kampf einen kompletten Trupp verloren hast. Klebe einen Sticker „Eroberung“ (E02) auf diesen Ort und Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Weiter hinten führt die Schlucht hinaus in die sonnengebleichten, grünen Gärten der Oberstadt (E02-G). Die Straße führt außerdem zurück zum Haus der Ewigkeit (E05) und dem Steindom (E02-C).

## (E02-F) DIE ZITADELLE

Hoch über den Schuppen, Hütten und Werkstätten der Unterstadt liegt eine massive, aus rotem Stein erbaute Zitadelle an einer Seite der Innenmauer. Für ein solch imposantes Gebäude scheint sie nicht genug Verteidigungsanlagen zu haben. Sobald ihr in ihre Kasernen und Gänge eingedrungen seid, trifft ihr auf niemanden — doch dann erreicht ihr die lange Besprechungshalle.

Wenn sich der Sticker „Kopfschmuck des Kurators“ (E08) auf der „Plünderung“-Sektion des Spielplans Letzte Stadt befindet, lies Ereignis 2. Wenn nicht, lies Ereignis 1.

### EREIGNIS 1

In der weiten Halle, hinter einer Tafel mit einem maßstabsgetreuen Modell der ganzen Stadt, steht eine imposante Gestalt mit verziertem goldenen Harnisch und stützt sich auf ein zeremonielles Schwert. Ihr könnt die Verderbtheit deutlich unter seiner Rüstung hervorquellen sehen. Ansonsten scheint er sich unter Kontrolle zu haben. Ebenso wie seine Abordnung mutierter Truppen, die an den Wänden bereit steht.

„Schobhündchen der Silbergesichter,“ donnert seine Stimme, als er euch sieht, „ich hätte wissen müssen, dass der Kurator jemanden finden würde, der seine Drecksarbeit für ihn macht. Doch wisst: wir haben den Auftrag, die Stadt zu beschützen, und das werden wir noch tun, wenn eure Leiber schon lange verrotten sind.“

**VORBEREITUNG:** Stelle kein Schattentor auf und platziere nur 2 Kristallquellen. Bevor du deine Figuren aufstellst, setze alle Feindfiguren auf leere Areale entlang des Spielplanrands — nie mehr als 1 pro Areal. Dunkelheit-Karten erzeugen während dieser Schlacht keine zusätzlichen Figuren.

**ÜBERREST-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Phantome der Leere, 1 Trupp Täuscher, 1 Trupp Metzelerkrähen.

**ÜBERREST-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Täuscher, Phantome der Leere und Metzelerkrähe. Mische sie und nimm die obersten 14.

**SCHWIERIGKEITSGRAD:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten und verwende die Schwierigkeitskarte „Dunkelmodus“.

**STRAFE:** +2 Verluste. Ziehe dich zum letzten eroberten Ort zurück.

**BELOHNUNG:** +1 Verluste. Klebe einen Sticker „Eroberung“ (E02) auf diesen Ort. Klebe den Sticker „Schwert des Strategos“ (E07) auf die „Plünderung“-Sektion des Spielplans Letzte Stadt. Weitergehen.

### EREIGNIS 2

In der weiten Halle, hinter einer Tafel mit einem maßstabsgetreuen Modell der ganzen Stadt, sitzt eine imposante Gestalt. Der Strategos der Letzten Stadt, gekleidet in eine verzierte Rüstung, beobachtet euch genau. Ihr könnt die Verderbtheit deutlich unter seiner Rüstung hervorquellen sehen. Ansonsten scheint er sich unter Kontrolle zu haben. Ebenso wie seine Abordnung mutierter Truppen, die an den Wänden bereit steht.

„Ich sehe euch ein Geschenk tragen,“ sagt er und zeigt auf den Kopfschmuck des besiegten Kurators. „Es macht mich froh, dass er den Preis für das bezahlt hat, was er und seine Silbergesichter unseren Leuten angetan haben. Nicht, dass es noch wichtig

wäre. Wir sind die Letzten der Letzten. Nachdem wir diesem Fluch zum Opfer gefallen sind, wird niemand mehr bleiben.“

Er steht auf und geht direkt auf euch zu; der Gestank verrottenden Fleisches und die Verderbtheit ist fast atemberaubend. Er überreicht euch ein riesiges Kriegshorn.

„Geht,“ sagt er. „Geht zum Herz der Stadt und tut, was ihr tun müsst.“

**BELOHNUNG:** Klebe einen Sticker „Eroberung“ (E02) auf diesen Ort. Klebe den Sticker „Uraltes Kriegshorn“ (E10) auf die „Plünderung“-Sektion des Spielplans Letzte Stadt. Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Vom Fuß der Zitadelle führt eine breite Straße direkt zum Tempelgrundstück (E02-H), doch du kannst auch den quietschenden Aufzug zur Unterstadt herunter nehmen (E02-D).

## (E06) DIE HEILIGE ALLEE

Die Achse der gesamten Stadt ist eine eindrucksvolle Allee, die von Götter- und Heidenstatuen eingerahmt ist. Sie führt durch das goldene Tor der inneren Mauer und erstreckt sich durch zwei Reihen aus Luxus-Stadthäusern, Schreinen und Gartenvillen. An ihrem Ende liegt das Palastgelände. Es zu erreichen dürfte nicht leicht werden. Eine dicke Wolke aus Dunkelheit blockiert euren Weg. Hinter den sandgestrahlten Gebäuden lauern unheilvolle Gestalten. Es ist ein einfacher Weg hinein — und wie alle einfachen Wege ist er schwer bewacht, seine Verteidiger größer und stärker als alles, dem ihr bisher begegnet seid.

**VORBEREITUNG:** Bevor du deine Figuren aufstellst, wähle eine Kante des Spielplans. Stelle dort 1 kompletten Trupp Schatten und einen kompletten Trupp Phantome der Leere auf beliebigen 2 Arealen entlang dieses Randes auf.

**ÜBERREST-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Phantome der Leere, 1 Trupp Täuscher, 1 Trupp Metzelerkrähen.

**SCHWIERIGKEITSGRAD:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten und nutze die Schwierigkeitskarte „Wachsend“.

**ÜBERREST-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Täuscher, Phantome der Leere und Metzelerkrähe. Mische sie und nimm die obersten 16.

**STRAFE:** +2 Verluste. Ziehe dich in Richtung des letzten „Eroberungs“-Stickers zurück.

**BELOHNUNG:** +1 Verluste. Klebe den Sticker „Der Durchbruch“ (E06) auf diesen Ort und Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Die heilige Allee führt nach oben zum Palastgelände (E02-H), während ein Kopfsteinpflaster-Weg zu einer enormen Villa mit einer zwei Stockwerke hohen silbernen Maske führt (E02-G). Hinter dir liegt friedlich die Unterstadt (E03).

## (E02-G) VILLA DES KURATORS

Ein großartiges Anwesen erstreckt sich über einer grünen Terrasse, die von der gleißenden Sonne ausgebleicht ist. Das Silbergesicht auf ihrer Fassade scheint zu zucken und zu grimassieren — oder ist das nur eine Täuschung durch die glühend heiße Luft? Beim Betreten des Gebäudes seht ihr religiöse Wandgemälde, heilige Statuen und ausgedehnte Bibliotheken. Ein wichtiges Mitglied des Klerus muss hier residiert haben.

Endlich erreicht ihr ein staubiges Arbeitszimmer, das direkt hinter der Maske liegt. Ihre Augen sind die Fenster, die über die Stadt blicken. Eine dünne Gestalt sitzt vor einem der Fenster, ihre verzierte Maske und ihr Kopfschmuck nicht aus Silber, sondern aus reinem, mit Diamanten besetztem Platin.

Wenn sich der Sticker „Schwert des Strategos“ (E07) auf der „Plünderung“-Sektion des Spielplans Letzte Stadt befindet, lies Ereignis 2. Wenn nicht, lies Ereignis 1.

### EREIGNIS 1

Die Gestalt erhebt sich langsam und dreht sich zu euch um. Sie nimmt die Maske ab und offenbart einen gelblichen Schädel, der dort, wo das Gesicht sein sollte, nur Knochen hat, die einen schwarzen Wirbel einrahmen, der alles Licht aus dem Raum zu saugen scheint.

„Wie konnten wir das ahnen?“ flüstert eine düstere Stimme. „Zu viele Träumer ... Zu viele Träume ... Zu viele Weg ins Land der Alpträume.“

Ein entsetzlicher Schrei entfährt ihm. Die Wände des Raums lösen sich zu reinem Schwarz auf.

**VORBEREITUNG:** Stelle 1 kompletten Trupp Schatten und einen kompletten Trupp Täuscher in  mit dem Schattentor auf.

**ÜBERREST-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Phantome der Leere, 1 Trupp Täuscher — die Phantome werden während der Schlacht eintreffen.

**ÜBERREST-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Täuscher und Phantome der Leere. Mische sie und nimm die obersten 16.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 3 Dunkelheit-Karten. Die Dunkelheit beginnt mit .

## SZENARIO 3

# DAS HERZ DER STADT

**BELOHNUNG:** Klebe den Sticker „Kopfschmuck des Kurators“ (E08) auf den entsprechenden Platz des Spielplans Letzte Stadt. Klebe den Sticker „Eroberung“ (E02) auf diesen Ort und gehe weiter.

**STRAFE:** +1 Verluste. Ziehe dich in Richtung des letzten „Eroberungs“-Stickers zurück.

### EREIGNIS 2

„Ich sehe, dass ihr diesem Heiden eine Lektion erteilt habt,“ sagt die Gestalt, obwohl sie noch immer von euch abgewandt ist. „Seine Knechte haben viele der Traumdiener abgeschlachtet. Sie haben uns für all das verantwortlich gemacht, wisst ihr? Armer Tor.“

Ein kleiner Tisch materialisiert sich vor euch. Eine alte, muffige Pergamentrolle liegt darauf und der Raum scheint sich um sie herum zu krümmen.

„So habe ich gelernt, sie träumen zu lassen. Doch es ist noch viel mehr Wissen darin. Nehmt sie. Auf dass sie eurem Volk mehr Glück bringe als meinem.“

**BELOHNUNG:** Klebe den Sticker „Das Pergament der Einbalsamierung“ (E09) auf die „Plünderung“-Sektion des Spielplans und Weitergehen. Du kannst den Sticker E09 jederzeit zwischen den Schlachten deaktivieren, um 1 deiner Trupps, den du durch die Verlustanzeige verloren hast, zurückzubringen. Lege dann einen Marker auf seine Truppkarte. Er erhält -1 auf alle Basisattribute (INI, ANG, VER, BEW), aber +1 Ausdauer. Dann lege 5 Aktionskarten zusätzlich in dein Deck.

**WEITERGEHEN:** Von hier führt ein privater Treppenaufgang, den der Kurator nutzte, direkt zum Palastgelände (E02-H). Ein Kopfsteinpflasterweg führt zur heiligen Allee zurück (E06), während eine geheime Abkürzung, die in die Schlucht gehauen wurde, dich zur Unterstadt zurückbringt (E02-E).

### (E02-H) PALASTGELÄNDE

Ihr seid nun fast ganz oben in der Stadt angelangt. Hier hat man eine atemberaubende Aussicht in alle Richtungen und darüber thront der bedrohliche Palast. Von nahem bemerkt ihr, dass etwas damit nicht stimmt. Die Wände sind aufgebrochen und etwas Fauliges strömt daraus hervor. Die hohen, bienenwabenähnlichen Strukturen, die an der Bergflanke sitzen, scheinen dunkle Energie auszuströmen. Doch darüber solltet ihr euch keine Sorgen machen. Ihr entdeckt schnell, dass die Wege und Gartenlabyrinth des Palastes voll pervertierter Kreaturen überquellen, so als ob das Gebäude sie aus allen Teilen der Stadt hierhergezogen hätte. Sich dort einen Weg zu bahnen dürfte schwierig werden.

### OPTIONAL

Lies dieses Fragment nur, wenn der Sticker „Uraltes Kriegshorn“ (E10) auf der „Plünderung“-Sektion des Spielplans Letzte Stadt ist.

Als ihr ihre übermächtige Zahl erkennt, fällt euch das Geschenk des Strategos wieder ein. Geleitet durch Intuition lasst ihr das Horn ertönen und sein donnerndes Geräusch hallt von der Bergflanke wider. Einige der Kreaturen, die in Rüstungen der Stadtwache gekleidet sind, scheinen diesen Ruf zu erkennen. Sie erheben sich und schließen sich eurer Streitmacht an — damit verringert sich eure Gegnerzahl.

Deaktiviere den Sticker E10. Nutze in der Schlacht die alternative Überrest-Streitmacht.

### DIE SCHLACHT

**ÜBERREST-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Phantome der Leere, 1 Trupp Täuscher, 1 Trupp Metzelerkrähen.

**ALTERNATIVE ÜBERREST-STREITMACHT** (wenn du das uralte Kriegshorn eingesetzt hast): 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Phantome der Leere.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 3 Dunkelheit-Karten und nutze die „Essenz“-Schwierigkeits-Karte.

**ÜBERREST-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Täuscher, Phantome der Leere und Metzelerkrähe. Mische sie und nimm die obersten 16.

**STRAFE:** +1 Verluste. Ziehe dich in Richtung des letzten „Eroberungs“-Stickers zurück.

**BELOHNUNG:** Klebe einen Sticker „Eroberung“ auf diesen Ort und Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Die Route zum Palasttor (E02-I) ist frei! Jetzt gibt es kein Zurück; zu viele Erscheinungen lauern in den Gärten hinter euch.

### (E02-I) DAS HERZ DER STADT

Weiter mit Szenario 3!

Ihr lauft durch leere Höfe und weite Hallen. Ihr schaut euch die juwelengeschmückten Kuppeln an. Die Dunkelheit ist überall. Sie verbirgt sich in den Ecken der Räume. Ihre Membranen hängen in Marmorbögen wie eklige Vorhänge. Die Wände selbst sind von Verderbtheit durchwirkt.

Dann erreicht ihr einen Thronsaal, der unter freiem Himmel liegt. Doch was für ein Himmel ist das? Statt brennender Sonne seht ihr unendliche Dunkelheit, verwirbelte, schattenhafte Energie, sehnige Filamente, die von oben bis zum Boden reichen. Das Herz der Stadt versinkt in Dunkelheit!

Vor euch führt ein Weg in Richtung des Throns, der aus der Bergflanke herausgeschnitten ist, an die sich diese Stadt anschmiegt. Einst erschien dieser Thron gigantisch. Heute ist er auf beiden Seiten durch noch größere Stapel von Waben aus Ton flankiert. Einige sind aufgebrochen und ihr könnt darin in Stoffstreifen eingewickelte Mumien erkennen. Eine in jedem Abschnitt der Struktur. Wie viel sind es? Fünftausend? Zehntausend? Ihr verliert den Überblick.

Plötzlich hört ihr ein Schlurfen hinter euch. Eine unheilvolle Gestalt tritt aus dem Dunkel, ihre Tentakel zittern. Eine geschwulstartige Masse auf ihrem Kopf teilt sich und enthüllt ein perfekt dreieckiges Gesicht. Hinter ihr treten Reihe um Reihe kleinere Wesen aus der Dunkelheit. Ihr formiert euch in der Mitte des Hofes, unter einem dunklen Himmel. Dies wird die finale Schlacht.

### VORBEREITUNG:

● Benutze den alternativen Schlacht-Spielplan der Dunkelheit und platziere 4 Kristallquellen gemäß der Basisregeln.

● Stelle deine Streitmacht in drei zentralen Arealen des Dunkelheit-Spielplans auf (rote Zone). Wenn es nicht ausreichend Hexfelder geben sollte, stelle die übrigen Figuren in  mit denen auf, die bereits auf dem Spielplan sind.

● Platziere ein Schattentor ein Areal von einer Kante des Spielplans entfernt.

● Platziere eine Figur des vorzeitlichen Schattens 1 Areal vom Spielplanrand entfernt, direkt gegenüber dem Schattentor.

● Stelle die Phantome der Leere in  mit dem Vorzeitlichen Schatten und die Schatten in  mit dem Schattentor auf. Die übrigen Figuren treffen während der Schlacht ein.

● Die Überreste haben den ersten Zug.

**DEINE STREITMACHT:** Benutze beliebige deiner verbleibenden Trupps.

**DEINE AUFGABE:** Töte den Vorzeitlichen Schatten und gewinne dann durch Siegpunkte.

**ÜBERREST-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Phantome der Leere, 1 Trupp Täuscher, 1 Trupp Metzelerkrähen, Oberster Schatten.

**ÜBERREST-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Phantome der Leere, Täuscher, Metzelerkrähe und Oberster Schatten. Mische sie und nimm die obersten 24.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 3 Dunkelheit-Karten. Nutze die „Jetzt oder Nie“ Schwierigkeits-Karte. Der Effekt ist dauerhaft!

**SPEZIALREGELN:** Selbst wenn du genug Siegpunkte errungen hast, endet die Schlacht erst, wenn der Vorzeitliche Schatten tot ist.

**BELOHNUNG:** Lies Ende 2.

**STRAFE:** +2 Verluste. Spiele das Szenario erneut.

## ENDE 1

*Die Stadt fordert dein Leben – und die Leben aller, die dir gefolgt sind. Ihre Schätze und Geheimnisse bleiben verborgen, warten auf einen weiteren Mächtegern-Eroberer, der dumm genug ist, durch das eiserne Tor zu schreiten. Tief im Herzen der Stadt weben die Träumer ihre endlosen Alpträume und der oberste Schatten ruht auf einem Thron zwischen den Welten.*

**BEGINNE DIE KAMPAGNE ERNEUT!**

## ENDE 2

*Ihr könnt die Welle der Dunkelheit gerade so aufhalten. Der Himmel lichtet sich. Das Wehklagen aus den Bestattungszellen verstummt. Doch obwohl der Thronsaal jetzt gesäubert ist, versammeln sich weitere pervertierte Kreaturen aus der Stadt beim Palast.*

*Ihr seid zu geschwächt, den Weg zurück anzutreten, daher arbeitet ihr euch weiter ins Gebäude vor. Bald entdeckt ihr ein Wandgemälde, das die Geschichte der Stadt bis zu ihren letzten Tagen erzählt. Beim Betrachten der kleinen Figuren und detailliert ausgearbeiteten Szenen beginnt ihr zu verstehen.*

*Die Einwohner glaubten, die letzten Vertreter der Menschheit zu sein. Sie bauten ihre eindrucksvollen Mauern, ihre Wurfmaschinen und ihre Sturmtürme, um das Überleben ihrer Spezies zu sichern. Doch damit schnitten sie sich vom Rest der Welt ab. Bald griff eine Hungersnot um sich.*

*Das war der Zeitpunkt, an dem die Silbergesichter begannen, die unwichtigen Bürger in Schlaf zu versetzen und in den Waben einzubalsamieren — auf dass sie in besseren Zeiten wiedererweckt werden sollten.*

*Diese Zeiten kamen nicht. Die Zahl der Einbalsamierten wuchs stetig. Tausende Leute lagen eingehüllt in erstickende Träume. Mit derart vielen Verbindungen ins Land der Alpträume war es nur noch eine Frage der Zeit, bis die Dunkelheit hier erschien.*

*Sie verderbte sowohl die Stadt als auch die Silbergesichter, trieb sie in einen Bürgerkrieg, der die Stadt jeglicher Kraft beraubte. Es blieb nur eine sanddurchfegte Hülle, in deren verkommenen Herz ein Eindringling aus der jenseitigen Welt den Thron an sich riss.*

*Du denkst über diese Geschichte nach, als ein Kundschafter angelaufen kommt. Sie haben einen Geheimgang entdeckt, der vom Palast zurück in die Stadtmauer führt. Es wird Zeit, mit den kläglichen Resten eurer Streitmacht, mit eurer mageren Beute und einer gruseligen Geschichte, die ihr nie vergessen werdet, den Rückweg anzutreten.*

*Nur die Träumer bleiben zurück, eingetaucht in einen bis zum Ende der Zeit anhaltenden Albtraum.*

**GRATULATION!**





SOLO- / KOOP-GEGEN-KI-KAMPAGNE

# ABGRUND- IMPERATRIX

## PROLOG

*Von diesem Ort wird nur flüsternd gesprochen. Die Festung war schon lange eingestürzt, nur die äußeren Mauern standen noch und schützten eine Sphäre aus reiner Schwärze jenseits des zugewucherten Tores. Scholare und Priester haben lange Zeit den Ursprung dieser Sphäre zu ergründen versucht.*

*Die grimmigen, geheimnisvollen Leute, die hier leben, erzählen die Geschichte eines Herrn, dessen kränklicher, zurückgebliebener Sohn, ein blasphemisches Werk verfasste, in jeder Nacht eine Seite, obwohl er bei Tag nicht einmal wusste, wie er eine Schreibfeder halten sollte. Sein Vater studierte das Buch, suchte nach Hinweisen, die ihm helfen würden, sein einziges Kind zu verstehen. Doch er fand etwas anderes. Eines Tages verschwand sein gesamter Hausstand und hinterließ nichts als einen Strudel, der alles verschlang, was er berührte. Über die Zeit verfiel der Ort und geriet in Vergessenheit — bis ihr kamt.*

*Warum seid ihr hierher gekommen? War es wegen des Wissens? Um dem Strudel die alten Mächte zu entreißen? Oder einfach, um ein uraltes Rätsel zu lösen? Egal. Als ihr vor der Sphäre steht und in ihre totale Finsternis blickt, könnt ihr an nichts anders als das denken, was darin wohl schlummert ...*

## KAMPAGNENREGELN & VORBEREITUNG

Neben den Basisregeln vom Anfang dieses Hefts gelten die folgenden Regeln bei der Kampagne Abgrund-Imperatrix.

Die Kampagne Abgrund-Imperatrix wurde für das Solo- oder Koop-Spiel entworfen.

## KAMPAGNENFORTSCHRITT SPEICHERN

Die Abgrund-Imperatrix ist eine relativ kompakte Kampagne, daher gibt es hier keine Fortschritts-Sticker oder einen Spezialplan, obwohl es ein paar Wahlmöglichkeiten und Boni gibt, die von Szenario zu Szenario mitgenommen werden. Um sie dir zu merken mache dir bitte entsprechende Notizen auf einem Bogen Papier.

# SZENARIO 1

## SCHLÜSSEL DER VERGANGENHEIT

Ihr habt gedacht, dass dieser Ort schon vor langer Zeit geplündert worden sei, und doch liegen noch einige Gegenstände hier verstreut herum. Rote Kerzen ragen aus dem Staub. Die Überbleibsel eines alten Buchs stehen auf einer Steintafel, die der schwarze Wirbel entzwei gebrochen hat. Die entsetzliche Ausstrahlung dieses Ortes hat Besucher abgeschreckt und damit viele Hinweise unberührt gelassen, die aufzeigen, was hier passiert sein könnte.

Du willst die Überreste des Buchs an dich nehmen — doch im selben Augenblick greift eine verdrehte Hand aus dem Wirbel und packt dein Handgelenk. Du spürst die Berührung schleimiger, kalter Knochen. Du hackst die Hand mit einem schnellen Hieb ab, deine Leute greifen zu ihren Waffen. Schatten kommen aus dem Wirbel und greifen an.

DAS also ist der Grund, warum jeder diesen Ort unangetastet gelassen hat ...

### VORBEREITUNG:

- Benutze den Basis-Schlacht-Spielplan.
- Platziere einen großen Marker mindestens 3 Areale vom Spielplanrand entfernt. Dieser Marker und alle angrenzenden Areale stellen die Sphäre des Nichts dar (siehe Spezialregeln). Insgesamt enthält die Sphäre des Nichts 7 Areale und es gibt 12 Areale, die an die Sphäre angrenzen.
- Platziere 8 kleine Marker rund um den Rand der Sphäre des Nichts — nicht mehr als 1 pro Areal. Sie stellen die beunruhigende Hinweise dar, die euch helfen können, zu verstehen, was hier vor langer Zeit geschehen ist.
- Platziere 2 Kristallquellen, deinen Schrein und deine Streitmacht gemäß der Basisregeln.

**DEINE STREITMACHT:** Wähle beliebige 2 Trupps und bilde ein Deck aus bis zu 15 Aktionskarten.

**DEINE AUFGABE:** Überlebe den feindlichen Überfall.

**DEINE SPEZIALAUFGABE:** Sammle so viele beunruhigende Hinweise wie möglich.

**ABGRUND-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Tauscher.

**ABGRUND-DECK:** Nimm alle Karten der Schatten und Tauscher. Mische sie und ziehe die obersten 12.

### SPEZIALREGELN:

- Die Abgrund-Streitmacht wird in jedem Zug **ZWEI** Dunkelheit-Karten ziehen und abhandeln.
- Keine Figur darf auf einem der Areale der Sphäre des Nichts stehen. Alle Figuren, die auch nur zum Teil dorthin Verschoben oder bewegt werden, sind sofort zerstört.
- Die Sphäre des Nichts zählt in diesem Szenario als Schattentor. Dunkelheit-Figuren werden auf dem Rand der Sphäre aufgestellt, wenn eine Dunkelheit-Karte das verlangt.
- Wenn deine Figur in  mit einem beunruhigenden Hinweis ist, kann sie den Hinweis als kostenlose Aktion einsammeln.
- Die Schlacht endet, sobald du alle beunruhigenden Hinweise gesammelt hast, der Feind keine Dunkelheit-Karte mehr hat oder du alle Figuren verloren hast.

**DEINE BELÖHNUNG:** Wenn du 6 oder mehr Hinweise gesammelt hast, weiter mit Szenario 3. Andernfalls weiter mit Szenario 2.

**DEINE SPEZIALBELÖHNUNG:** Wenn du alle 8 Hinweise gesammelt hast, notiere dir das Ereignis „Wachsam und vorbereitet“ und mache weiter mit Szenario 3.

**DEINE STRAFE:** Du stirbst, zerrissen von der Brut der Dunkelheit. Beginne die Kampagne erneut.

# SZENARIO 2

## DAS OPFER

Sobald die Schatten besiegt waren, habt ihr euch aus den Ruinen zurückgezogen, um keinen neuen Angriff zu provozieren. Die gesammelten Hinweise sind verblüffend. Die Objekte rund um die Sphäre scheinen rituelle Bedeutung zu haben, doch obwohl viele so alt wie die Ruinen sind, scheinen einige sehr neu zu sein. Schade, dass du die Überreste des Buchs nicht an dich nehmen oder die Inschriften auf dem Boden kopieren konntest.

Deine Krieger ruhen sich nach dem Kampf aus, als ihr durch einen Überraschungsangriff überumpelt werdet. Was du noch bemerken kannst, ist eine Menschengestalt mit einer dreieckigen Maske, die deinen Schädel mit einer Keule einschlagen will.

Du wachst gefesselt auf, direkt neben der Sphäre. Eine Art Zeremonie ist im Gange. Einwohner der nahegelegenen Städte und Ortschaften, alle mit ähnlichen Masken, stimmen Gesänge an. Ein Priester hat soeben einen deiner Krieger getötet. Du willst dich befreien und das Seil an einer Steinkante durchtrennen. Dann antwortet ein Wesen tief im Inneren der Sphäre auf die Gesänge. Eine entsetzliche Gestalt beginnt sich zu materialisieren — gekrönt von einem enormen, pyramidenförmigen Helm.

### VORBEREITUNG:

- Platziere die Abgrund-Imperatrix mindestens 3 Areale vom Spielplanrand entfernt. In diesem Szenario gilt sie als Schattentor.
- Stelle alle Tauscher, Phantome der Leere und Schatten in  mit der Imperatrix auf.
- Wähle einen Rand des Spielplans und stelle alle deine Figuren nicht mehr als 1 Areal von gewählten Rand entfernt auf. Dann platziere 1 kleinen Marker in  mit jeder deiner Figuren, außer einer. Sie stellen Fesseln dar (siehe Spezialregeln).

**DEINE STREITMACHT:** Wähle beliebige 4 deiner Trupps. Bilde ein Deck aus bis zu 25 Aktionskarten.

**DEINE AUFGABE:** Überlebe, bis das Deck der Dunkelheit aufgebraucht ist oder gewinne durch Siegpunkte.

**DEINE SPEZIALAUFGABE:** Befreie deine gesamte Streitmacht.

**ABGRUND-STREITMACHT:** Abgrund-Imperatrix (beginnt inaktiv, siehe Spezialregeln), Trupp Schatten, Trupp Phantome der Leere, Trupp Tauscher.

**ABGRUND-DECK:** Wähle alle Karten Schatten, Phantome der Leere, Tauscher und Abgrund-Imperatrix. Mische sie und nimm die obersten 16.

### SPEZIALREGELN:

- Der Feind wird in jedem Zug **ZWEI** Dunkelheit-Karten ziehen und abhandeln.
- Die Abgrund-Imperatrix beginnt die Schlacht inaktiv, umgeben von der sich windenden Dunkelheit. Sie kann weder aktiviert werden, noch Aktionen nutzen, noch angegriffen, Verschoben oder in anderer Weise beeinflusst werden. Ihr Ausdauerwert ist 0.
- Alle gefesselten Figuren sind blockiert (sie können sich in keiner Weise bewegen, dürfen aber Aktionen ausführen, Kämpfe auslösen, verteidigen, etc.).
- Um die Fessel einer Figur zu entfernen, greife sie mit einer ungefesselten Figur an.
- Nutze die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiere die Züge **III**, **IV** und **V** auf der Leiste.
- Zug III:** Die Imperatrix bemerkt, dass ihr entkommen werdet. Sie tritt aus dem Nichts heraus, obwohl ihr das sichtbar Schmerzen bereitet. Ab jetzt wird die Imperatrix nach den üblichen Dunkelheit-KI-Regeln aktiviert und handelt entsprechend.
- Zug IV:** Die maskierten Anhänger der Imperatrix erkennen schließlich, dass ihr fliehen wollen und eilen herbei, euch aufzuhalten. Wenn es noch gefesselte Figuren gibt, wird 1 davon sofort getötet.
- Zug V und später:** Ab jetzt wird zu Beginn jedes Zugs eine gefesselte Figur getötet, (wenn es noch welche gibt).

**DEINE BELÖHNUNG:** Weiter mit Szenario 4.

**DEINE SPEZIALBELÖHNUNG:** Wenn du alle deine Figuren befreit hast, notiere dir das Ereignis „Keiner bleibt zurück“ und mache weiter mit Szenario 4.

**DEINE STRAFE:** Viele deiner Begleiter sterben grausame Tode und die Abgrund-Imperatrix wandelt nun durch deine Welt, aber immerhin konntest du entkommen. Notiere dir das Ereignis „Festessen für die Imperatrix“ und mache weiter mit Szenario 4.

## SZENARIO 3

# DER VERDACHT ERHÄRTET SICH

Sobald die Schatten besiegt waren, habt ihr euch aus den Ruinen zurückgezogen, um keinen neuen Angriff zu provozieren. Zum Glück habt ihr fast alle der rund um die Sphäre verstreuten Hinweise einsammeln können. Die Funde sind beunruhigend. Es scheint, als sei dieser dauerhafte Strudel ins Nichts durch ein Ritual herbeigerufen worden. Schlimmer noch: jemand scheint dieses Ritual regelmäßig zu wiederholen.

Du verdoppelst im Hinblick auf die grimmigen und argwöhnischen Bewohner dieses Landes die Wachen. Deine Intuition war richtig. Kurz vor Tagesanbruch werden deine Leute von maskierten Gestalten angegriffen. Ihr besiegt diese und hört daraufhin Gesänge aus den Ruinen.

Ihr nähert euch und findet weitere Gestalten, die sich um die Sphäre versammelt haben. Kein Zweifel, dass ihr das Opfer sein solltet. In der Erkenntnis, dass dies nun nicht länger möglich ist, stechen sich einige der Kultanhänger Dolche in die eigenen Herzen. Sobald ihr Blut die Steine hinabfließt und den Strudel erreicht, beginnt dieser, schneller zu wirbeln.

Darin materialisiert sich eine Gestalt mit geometrischem Kopf.

### VORBEREITUNG:

- Platziere die Abgrund-Imperatrix mindestens 3 Areale vom Spielplanrand entfernt. In diesem Szenario gilt sie in jeder Hinsicht als Schattentor.
- Platziere 2 Kristallquellen 1 Areal entfernt von der Imperatrix.
- Platziere 2 Schatten in  mit jeder Kristallquelle.
- Stelle deine Trupps nicht näher als 3 Areale von der Abgrund-Imperatrix entfernt auf.

**DEINE STREITMACHT:** Wähle beliebige 4 deiner Trupps. Bilde ein Deck aus bis zu 25 Aktionskarten.

**DEINE AUFGABE:** Überlebe, bis das Abgrund-Deck aufgebraucht ist.

**DEINE SPEZIALAUFGABE:** Töte die Abgrund-Imperatrix.

**ABGRUND-STREITMACHT:** Abgrund-Imperatrix (beginnt inaktiv, siehe Spezialregeln), Trupp Schatten, Trupp Phantome der Leere, Trupp Täuscher.

**ABGRUND-DECK:** Wähle alle Karten Schatten, Phantome der Leere, Täuscher und Abgrund-Imperatrix. Mische sie und nimm die obersten 16. Wenn du dir das Ereignis „Wachsam und vorbereitet“ notiert hastest, wirf die obersten 4 Karten des Abgrund-Decks ab.

### SPEZIALREGELN:

- Die Feind-Streitmacht wird in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten ziehen und abhandeln.
- Die Abgrund-Imperatrix beginnt die Schlacht inaktiv, umgeben von der sich windenden Dunkelheit. Sie kann weder aktiviert werden, noch Aktionen nutzen, noch angegriffen, Verschieben oder in anderer Weise beeinflusst werden.
- Zu Beginn jedes Zugs (außer dem ersten) legst du 1 Ausdauermarker auf die Truppkarte der Imperatrix pro Kristallquelle auf dem Spielplan.
- Wenn du erfolgreich einen Kristall von einer Kristallquelle erntest, entferne sie vom Spielplan.
- Sobald beide Kristallquellen weg sind oder die Ausdauer der Imperatrix voll ist, nimmt sie an der Schlacht teil. Sie kann jetzt normal angegriffen und aktiviert werden.
- In dieser Schlacht können die Spieler keine Siegpunkte erhalten, also bleibt die SP-Leiste ungenutzt.

**DEINE BELÖHNUNG:** Weiter mit Szenario 4.

**DEINE SPEZIALBELÖHNUNG:** Wenn du die Abgrund-Imperatrix töten konntest, kehrt sie im nächsten Szenario schwächer zurück. Notiere dir das Ereignis „Die zermalnte Imperatrix“ und mache weiter mit Szenario 4.

**DEINE STRAFE:** Viele deiner Begleiter sterben grausame Tode und die Abgrund-Imperatrix wandelt nun durch deine Welt, aber immerhin konntest du entkommen. Notiere dir das Ereignis „Festessen für die Imperatrix“ und mache weiter mit Szenario 4.

## SZENARIO 4

# EINE SCHWARZE FLUT

Die Schlacht erstickt. Tote Leiber liegen verstreut in den Ruinen herum und Blut tropft von den zerborstenen Steinen und nährt die Sphäre. Die Imperatrix humpelt von der Schlacht weg, flankiert von einigen ihrer Anhänger. Du willst sie nicht entkommen lassen — ansonsten wären deine Krieger hier umsonst gestorben.

Ihr verfolgt sie, ihre breite Spur und ihr unirdischer Gestank leiten euch. Ihr kommt an vielen verstümmelten Körpern ihrer Anhänger vorbei. Anscheinend tötet sie alle paar hundert Meter jemanden, um an Kraft zu gewinnen.

Schließlich erreicht ihr ein kleines, abgeschiedenes Dorf. Die Straßen sind leer und die Häuser still. Eine Spur aus schwarzem Blut führt in ein auffälliges Rathaus. Darin ernährt sich die Imperatrix von den Männern, Frauen und Kindern des Dorfes, die nacheinander auf sie zugehen, in einer langen, stummen Schlange, beobachtet von ihren maskierten Anhängern, die seitlich davon stehen. Sie bemerkt euch und schreit schrill auf. Die Akolythen wirken eine seltsame Magie und das Licht im Raum wird dunkler, als sein Boden langsam in die Dunkelheit sinkt.

### VORBEREITUNG:

- Platziere 8 kleine Marker entlang dem weiter entfernten Rand des Spielplans, einen pro Areal. Sie stellen die Erstickende Dunkelheit dar — eine Welle, die langsam über das Schlachtfeld zieht (siehe Spezialregeln).
- Wenn du „Festessen für die Imperatrix“ notiert hastest, bewege alle Marker Erstickende Dunkelheit 2 Areale weiter in die Richtung deines Spielplanrands und füge der Imperatrix 1 zusätzlichen Ausdauermarker hinzu.
- Platziere die Abgrund-Imperatrix mindestens 3 Areale weit entfernt von jeglichen Markern Erstickende Dunkelheit und 2 Areale entfernt vom Spielplanrand.
- Platziere alle Metzelerkrähen in  mit der Imperatrix.
- Stelle die Figuren und 2 Kristallquellen gemäß der Basisregeln auf.
- Wenn du dir das Ereignis „Die zermalnte Imperatrix“ notiert hastest, entferne 2 Ausdauermarker von der Imperatrix.

**DEINE AUFGABE:** Besiege die Abgrund-Imperatrix, bevor die erstickende Dunkelheit deinen Spielplanrand erreicht.

**ABGRUND-STREITMACHT:** Abgrund-Imperatrix (beginnt inaktiv, siehe Spezialregeln), Trupp Schatten, Trupp Phantome der Leere, Trupp Täuscher, Trupp Metzelerkrähen.

**ABGRUND-DECK:** Wähle alle Karten Schatten, Phantome der Leere, Täuscher, Metzelerkrähen und Abgrund-Imperatrix. Mische sie und nimm die obersten 16. Wenn du dir das Ereignis „Wachsam und vorbereitet“ notiert hastest, wirf die obersten 4 Karten des Abgrund-Decks ab.

### SPEZIALREGELN:

- Die Abgrund-Streitmacht wird in jedem Zug ZWEI Dunkelheit-Karten ziehen und abhandeln.
- Die Areale, die mit Markern erstickende Dunkelheit markiert sind, gelten in diesem Szenario als Schattentore. Neue Abgrund-Einheiten werden an ihrer Kante aufgestellt, wenn eine Dunkelheit-Karte das besagt.
- Zu Beginn jedes Zugs bewegst du alle Marker erstickende Dunkelheit ein Areal vorwärts, in Richtung deines Spielplanrands.
- Deine Figuren auf von der erstickenden Dunkelheit betroffenen Arealen sind geschwächt. Sie erhalten -1 auf alle ihre Attribute.
- Die Abgrund-Figuren auf von der erstickenden Dunkelheit betroffenen Arealen sind gestärkt. Sie erhalten +1 auf alle ihre Attribute und verursachen bei erfolgreichen Angriffen 2 Verletzungen statt 1.
- Alle Areale hinter den Markern erstickende Dunkelheit gelten ebenso als betroffen..
- In dieser Schlacht können die Spieler keine Siegpunkte erhalten, also bleibt die SP-Leiste ungenutzt.

**DEINE BELÖHNUNG:** Weiter mit Szenario 5.

**DEINE STRAFE:** Spiele dieses Szenario erneut — oder beginne die Kampagne von vorn.

## SZENARIO 5

# BRENNENDE SCHATTEN

Ihr habt die Imperatrix besiegt, doch Augenblicke später wurde deren Körper von einer heranrollenden Welle der Dunkelheit verzehrt und du und deine Leute musstet die Flucht ergreifen. Sie ergriff das gesamte Zentrum des Dorfes und hinterließ eine perfekte Kugel aus Nichts, genau wie in den Ruinen. Eine weitere Narbe, welche die Kreaturen des Abgrunds dieser Welt zugefügt haben.

Der Geschmack des Sieges auf deiner Zunge verwandelte sich in Asche und das Gefühl, etwas unerledigt zu haben, bemächtigte sich deiner. Jetzt, wo du gesehen hast, welche Macht die Imperatrix über fühlende Wesen hatte, wolltest du sichergehen, sie ein für alle Mal zu vernichten.

Es dauerte eine Weile, neue Männer zu sammeln und eine Möglichkeit zu finden, in den Hort der Imperatrix einzudringen, aber sobald die Vorbereitungen abgeschlossen waren, standet ihr wieder vor der Sphäre. Als ihr durch sie ins Nichts geschritten seid, lastete das enorme Gewicht der dunklen Welt schwer auf euren Rücken. Der Boden auf der anderen Seite ist durchlässig und dicke, schwarze Flüssigkeit quillt bei jedem Schritt nach oben und klebt wie Teer an euren Füßen.

Zum Glück ist sie nicht weit — sie pflegt ihre Wunden und ruht in einer Wiege aus verschlungenen Sehnen, geschützt von Dutzenden dunkler Gestalten. Sie hebt den Kopf und obwohl sie keine Augen besitzt, weißt du genau, worauf sie blickt: auf die beiden Dvergar-Sprengladungen, die du mitgebracht hast, solltest du das Monster hier wiedersehen. Du musst sie nur nahe genug heranbringen, doch mit so vielen Gegnern, die den Weg versperren, wird das nicht leicht.

### VORBEREITUNG:

● Benutze den alternativen Schlacht-Spielplan der Dunkelheit auf der Rückseite des normalen.

● Platziere 1 Schattentor nicht weiter als 2 Areale von deinem Spielplanrand entfernt.

● Stelle alle deine Figuren in  mit dem Schattentor auf. Wenn nicht genug Platz ist, stelle die übrigen Figuren in  mit deinen anderen Einheiten auf.

● Platziere die Abgrund-Imperatrix höchstens 2 Areale vom gegenüberliegenden Spielplanrand entfernt.

● Platziere 4 Kristallquellen mindestens 2 Areale vom Schattentor und der Imperatrix entfernt, sowie 2 Areale voneinander entfernt.

● Platziere alle Schatten in  mit der ersten Kristallquelle, alle Täuscher in  mit der zweiten, alle Phantome der Leere in  mit der dritten und alle Metzelerkrähen in  mit der vierten.

● Stelle deine Trupps gemäß der Basisregeln auf. Dann lege 2 Bomben-Figuren auf die Sockel von 2 deiner Figuren. Sie stellen die Dvergar-Sprengladungen dar (siehe Spezialregeln).

**DEINE STREITMACHT:** Wähle beliebige 5 deiner Trupps. Wenn ihr kooperativ spielt, werft eine Münze, um festzulegen, wer 2 und wer 3 Trupps hat.

**DEINE AUFGABE:** Platziere 2 Bomben in der roten Zone des Spielplans und kehre durch das Schattentor zurück.

**ABGRUND-STREITMACHT:** Abgrund-Imperatrix, Trupp Schatten, Trupp Phantome der Leere, Trupp Täuscher, Trupp Metzelerkrähen.

**ABGRUND-DECK:** Wähle alle Karten Schatten, Phantome der Leere, Täuscher, Metzelerkrähen und Abgrund-Imperatrix. Mische sie und ziehe die obersten 18.

### SPEZIALREGELN:

● Der Feind wird in jedem Zug 3 Dunkelheit-Karten ziehen und abhandeln.

● Eine Bombe gilt als scharf, sobald sie in der Mitte des Spielplans liegt (die rote Zone).

● Bomben können als kostenlose Aktion zwischen deinen Figuren in  weitergegeben werden, abgelegt und wieder aufgenommen werden. Sie werden auch abgelegt, wenn die sie tragende Figur stirbt.

● Sobald beide Bomben scharf sind, kannst du sie jederzeit detonieren lassen und das Szenario beenden.

● Immer, wenn eine deiner Figuren in  mit dem Schattentor ist, darfst du sie evakuieren. Entferne die Figur einfach vom Spielplan und setze sie auf ihre Truppkarte zurück.

● In dieser Schlacht können die Spieler keine Siegpunkte erhalten, also bleibt die SP-Leiste ungenutzt.

● Nutze die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiere Zug VIII auf der Leiste.

**Zug VIII:** Die Imperatrix beginnt, ihre machtvollste Magie zu wirken. Ändere ihren Modus.

**DEINE BELÖHNUNG:** Gehe zum Abschnitt „Endwertung“.

**DEINE STRAFE:** Du verlierst die Kampagne.

## ENDWERTUNG

Berechne deine Punktzahl für diese Kampagne:

+1 pro Figur, die bei dieser finalen Mission evakuiert wurde.

+3, wenn du dir das Ereignis „Wachsam und vorbereitet“ notiert hast.

+3, wenn du dir das Ereignis „Keiner bleibt zurück“ notiert hast.

-2, wenn du dir das Ereignis „Festessen für die Imperatrix“ notiert hast.

Wenn deine Punktzahl 7 oder mehr beträgt, lies **ENDE 2**. Anderenfalls lies **ENDE 1**.

## ENDE 1

Die Bomben sind gelegt. Du bist fast wieder beim Tor, kurz davor, in deine Welt zurückzugehen. Dann blickst du dich um und dein Mut sinkt. Fast alle deines Trupps wurden abgeschlachtet. Die Leute, welche die Bomben scharfmachen sollten, liegen tot auf dem Boden, umgeben von Dutzenden Schatten.

Du kannst jetzt nur noch eins tun. Du läufst zurück in den Tumult und kämpfst dich bis zu den Bomben durch. Du zerbrichst eine kleine Runentafel über ihrem Gehäuse. Die Runen lassen die Ladungen erleuchten. Ein blendender Blitz. Eine heranrollende Welle aus Hitze. Ein durchdringender Schrei der Imperatrix verstummt in der Explosion.

Dann brennt ein Dreieck hell in der Dunkelheit. Langsam kehrt das Gefühl in deinen Körper zurück – nur dass dieser Körper nicht mehr der deine ist. Als der Wahnsinn sich langsam deiner bemächtigt, schaust du an dir hinunter und erkennst eine Wolke der Dunkelheit, voller gelblicher Knochen.

Du dachtest, der Tod wäre eine Möglichkeit, zu entkommen. Ein edles Opfer. Doch in diesem Reich des Horrors ist es leider nicht so.

Als einer der Schatten wirst du nun dieses merkwürdige Land durchstreifen und auf die Rückkehr deiner Herrin warten.

## ENDE 2

Ein blendender Blitz. Eine heranrollende Welle aus Hitze. Ein durchdringender Schrei der Imperatrix verstummt in der Explosion. Dann spuckt dich der Strudel aus, zer schlagen und blutend. Um dich herum jammern einige Krieger, die verkrümmt auf dem Boden liegen.

Es braucht einen Augenblick, bis ihr alle wieder handlungsfähig seid. Ihr bemerkt, dass die Sphäre des Nichts endlich aus eurer Welt verschwunden ist. Um sicherzugehen, dass sie nie wieder erscheint, brennt ihr die Überreste des Dorfs nieder. Ihr durchkämmt die zerstörte Festung und vernichtet alle Hinweise. Dabei entdeckst du ein altes, staubiges Buch in einer vergessenen Ecke der Burg. Du schlägst es auf und spürst, wie dir ein kalter Schauer über den Rücken läuft. Seite für Seite beschrieben von einem menschlichen Knaben mit seinem eigenen Blut. Kindliche Beschreibungen der Bestie mit dem dreieckigen Kopf. Gesänge und Rituale unbekannter Art.

Du wirfst es ins Feuer. Dann gehst du heim und hoffst, alles sei nun vorbei.

Viele Monate später, an einem düsteren, nebligen Morgen, wachst du seltsam benommen auf. Neben dir liegt ein frisch vollgeschriebenes Blatt. Ein monströser, dreieckiger Kopf blickt dich aus einer groben Zeichnung an.

Du schaust auf deine Hände, voller Tintenflecke, und fragst dich, ob du tapfer genug sein wirst, sie abzuhacken, wenn die Zeit gekommen ist.



# SOLO- / KOOP-GEGEN-KI-KAMPAGNE GLOCKENKRÄHE

## PROLOG

*Der Anfang ist immer unverdächtig. Leises Flüstern. Seltsame Träume. Vorzeichen, die du normalerweise nicht bemerken würdest. Es gibt viele Opfer, doch alle denken, es sei nur ihre eigene Einbildung. In der Furcht, als verrückt abgestempelt zu werden, sprechen sie mit niemandem darüber. Ein unergründliches Gefühl der Verzweiflung erfasst ganze Gemeinschaften.*

*Dann kommen die Ereignisse ins Rollen. Vermisste Tiere. Vermisste Kinder. Zeichen ritueller Opfer. Erste Sichtungen des Feinds. Ab dann gerät alles in eine Strudel des Wahnsinns, des Chaos und des Blutvergießens.*

*Du hast diesen Teufelskreis bereits erlebt. Du kennst das Spiel, das die Terror-Kaste spielt und du hast es auf die harte Tour gelernt, dass du sie nur mit Feuer und Eisen aufhalten kannst, wenn die ersten Zeichen der Verderbtheit erscheinen. Und genau das hast du getan, als sich die Gerüchte seltsamer Vorkommnisse in einer eurer Gemeinden verbreiteten. Du hast eine große Streitmacht um dich gesammelt und dich auf eine grauenvolle Säuberungsaktion eingestellt.*

*Dieses Mal war es jedoch völlig anders.*

## KAMPAGNENREGELN & VORBEREITUNG

Neben den Basisregeln, die am Anfang dieses Hefts stehen, gelten die folgenden Regeln bei der Glockenkrähe-Kampagne.

Die Glockenkrähe-Kampagne ist für Solo- oder Koopspiele gedacht.

### KAMPAGNENFORTSCHRITT SPEICHERN

Die Glockenkrähe ist eine kompakte Minikampagne, daher gibt es hier keine Fortschritts-Sticker oder einen Kampagnenplan, obwohl es ein paar Dinge gibt, die von Szenario zu Szenario mitgenommen werden. Um sie dir zu merken mache dir bitte entsprechende Notizen auf einem Bogen Papier.

## SZENARIO 1

# DIE KLAPPERNDE CLIQUE

Ihr kamt spät. Es gab bereits einige Sichtungen Dunkler Scholare und einige Morde waren schon geschehen. Das war sowohl gut als auch schlecht. Schlecht, weil nur noch wenig Zeit blieb. Gut, weil ihr jetzt die Gelegenheit hattet, die dafür Verantwortlichen zu fangen — die Würmer der Terror-Kaste.

Deine Kundschafter konnten die Clique schnell auffindig machen, im Höhlen-Labyrinth der nahegelegenen Hügel. Du hast diesen Ort genau beobachtet und darauf gewartet, die Falle im richtigen Augenblick zuschnappen zu lassen.

In der nächsten Nacht wurden die Kultisten zur Höhle gezogen wie Fliegen zu frischem Aas. Viele schleppten entführte Opfer mit sich. Ihr habt gewartet, bis auch der letzte von ihnen hineingegangen war. Dann wart ihr an der Reihe.

Du wartest nun mit deinen Kriegeren am Rand einer riesigen, von Kerzen erleuchteten Höhle, die mit Malereien einer längst ausgestorbenen Rasse geschmückt ist. Eine Gruppe Dunkler Scholare sitzt vor einer kauernenden, massiven Gestalt, die in Lumpen und Ketten gehüllt ist und an deren Kleidern schwere Glocken hängen. Eine Welle der Verzweiflung erfasst dich. Von dieser Bestie hast du bereits gehört. Eine der wildesten Kreaturen, die dem verzweigten Netz der Dunkelheit entstammt, und ein tödlicher Feind deiner gesamten Welt — jedenfalls hattest du das bis jetzt geglaubt.

Die Scholare und die Glockenkrähe ... verhandeln. Das Monster scheint das Geklapper ihrer Schnäbel zu verstehen und sie scheinen sein tiefes Stöhnen zu verstehen. Du hast keine Ahnung, was die Dunkelheit und die Terror-Kaste zusammen ausbrüten, aber es ist sicherlich nichts Gutes. Du gibst den Angriffsbefehl.

Und schon bricht Chaos unter der Versammlung aus. Die Feiglinge, die Dunkle Scholare sind, fliehen, während die Glockenkrähe ruhig und bewegungslos sitzenbleibt. Um sie herum nehmen dunkle Silhouetten Gestalt an.

### VORBEREITUNG:

- Benutze den Basis-Schlacht-Spielplan.
- Platziere die Glockenkrähe-Figur mindestens 3 Areale vom Spielplanrand entfernt. Sie nimmt an dieser Schlacht nicht teil, sondern fungiert als Schattentor, über das Dunkelheit-Kreaturen herbeigerufen werden.
- Platziere 4 Kristallquellen auf Arealen am Spielplanrand, mindestens 3 Areale voneinander entfernt.
- Stelle deine Figuren auf freie Areale entlang dem Spielplanrand auf.
- Platziere 8 kleine Marker (oder Dunkle Scholare, wenn du genug hast). Sie stellen die Dunklen Scholare dar. Stelle sie auf beliebige freie Areale des Spielplans, mindestens 1 Areal vom Rand entfernt und nie mehr als 1 Scholar pro Areal.

**DEINE AUFGABE:** Gewinne durch Siegpunkte.

**DEINE SPEZIALAUFGABE:** Fange mindestens 6 Dunkle Scholare.

**FEINDLICHE STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Phantome der Leere, 1 Trupp Metzelerkrähen.

**FEIND-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Phantome der Leere und Metzelerkrähen, mische sie und nimm die obersten 16.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten, nutze die „Blutsauger“-Schwierigkeits-Karte.

### SPEZIALREGELN:

- Die Glockenkrähe wird durch einen Mantel aus wirbelnder Dunkelheit geschützt und kann weder angegriffen noch in anderer Weise beeinflusst werden. Sie kann auch nicht aktiviert werden oder deine Figuren beeinflussen. In diesem Szenario dient sie lediglich als Schattentor.
- Am Ende deines Zugs bewegst du alle Dunklen Scholare um 1 Areal, indem du die kürzestmögliche Strecke zu dem Rand nimmst, der keine Scholare in  mit irgendwelchen deiner Figuren bringt.
- Wenn ein Scholar auf einem Areal am Spielplanrand steht und sich bewegt, rennt er fort. Entferne seinen Marker.
- Du kannst Dunkle Scholare genau wie andere Figuren angreifen. Jeder Angriff nimmt den Dunklen Scholar automatisch gefangen. Entferne ihn vom Spielplan und lege ihn zu deinen Gefangenen.

**DEINE BELÖHNUNG:** Weiter mit Szenario 2.

**DEINE SPEZIALBELÖHNUNG:** Wenn du mindestens 6 Dunkle Scholare gefangen hast, notiere dir das Ereignis „Beweise für den Verrat“.

**DEINE STRAFE:** Spiele das Szenario erneut.

## SZENARIO 2

# DIE SCHATTEN-HAFTE STRASSE

Die Glockenkrähe bemerkt, dass die Schlacht in der Höhle sich zu deinen Gunsten dreht. Sie erhebt sich und überragt alle anderen. Sie holt aus und schlägt mit beiden Fäusten auf den Boden. Plötzlich bist du blind — jedenfalls denkst du das, weil du von tiefer Dunkelheit umgeben bist. Der Boden unter deinen Füßen wird zu Gelee. Du versinkst. Dann fällst du.

Du landest auf der weichen, warmen Oberfläche der Dunkelheit. Schwarze und blaue Wirbel drehen sich am Firmament, verbunden über ein Netz aus pechschwarzen Sehnen mit einer löchrigen Oberfläche, auf der du jetzt stehst. Du stolperst und fällst auf die Knie, von plötzlicher Höhenangst übermannt. Du schließt die Augen, um einen deiner Sinne auszuschalten, aber dennoch siehst du alles, also ob die entsetzlichen Bilder direkt in dein Hirn eingebrannt wären.

Du brauchst eine Weile, bis du dich an die Dunkelheit gewöhnt hast und zu deinen Leuten zurückgefunden hast. Ihr könnt die Spur der massigen Glockenkrähe im weichen Boden aufnehmen und, mangels anderer Alternativen, folgt ihr der Spur.

Nach einer Weile erreicht ihr etwas, das ihr in der Dunkelheit niemals erwartet hättet. Eine Straße, gepflastert aus gelben Knochen, in doppelter Wagenbreite, welche das Alptraumland durchschneidet. Eine Legion Dämonen, vielleicht zweihundert Mann stark, marschiert diese Straße hinab, in Richtung eines der Schattentore, das man in der Ferne sehen kann.

Während die Legion weitermarschiert, schreiten Schwärme von Dunklen Scholaren mit Kesseln und Bottichen voller brodelnder schwarzer Flüssigkeit an ihren Flanken entlang. Du erkennst den Geruch sofort. Das Blut von Dunkelheit-Kreaturen! Sein Gestank scheint den Geruch der heranschreitenden Dämonen zu überdecken und die Lebewesen dieser Welt fernzuhalten.

Du schaust auf das Tor in der Ferne, doch es scheint schwer bewacht zu sein, und eine weitere Streitmacht Dämonen nähert sich bereits. Wenn ihr hier zu lange verharzt, werden sie euch sehen und euer jämmerliches Häuflein vernichten. Widerwillig wendest du deine Aufmerksamkeit wieder der Spur der Glockenkrähe zu. Ihr folgt ihr in eine pervertierte Wildnis, doch ohne den Schutz des schwarzen Blutes seid ihr bald von einer großen Herde Dunkelheit-Kreaturen umzingelt.

### VORBEREITUNG:

- Benutze den Schlacht-Spielplan der Dunkelheit.
- Stelle 2 Kristallquellen und deinen Schrein auf den Spielplan, mindestens 2 Areale voneinander entfernt (und nicht in  mit irgendwelchen Hindernissen).
- Platziere 1 Schatten-Figur in  mit jeder dieser Quellen.
- Stelle deine Figuren auf. Sie alle müssen innerhalb von 4 Arealen zur roten Zone Platz finden. Figuren, die nicht mehr passen, bleiben auf ihren Truppkarten und nehmen an der Schlacht nicht teil.
- Nimm 5 kleine Marker und lege sie nach Belieben auf den äußeren Rand des Spielplans, mindestens 3 Areale voneinander entfernt. Sie stellen die voranschreitende Dunkelheit dar und sie werden sich in Feindfiguren verwandeln, sobald die Schlacht weitergeht (siehe Spezialregeln).

**DEINE STREITMACHT & DECK:** Wähle beliebige 4 Trupps und bilde ein Deck aus bis zu 20 Aktionskarten.

**DEINE AUFGABE:** Überlebe, bis das Deck der Dunkelheit aufgebraucht ist.

**FEIND-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Phantome der Leere, 1 Trupp Täuscher.

**FEIND-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Phantome der Leere und Täuscher. Mische sie und nimm die obersten 18 Karten, lege den Rest beiseite.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 3 Dunkelheit-Karten und nutze die „Essenz“-Schwierigkeitsgrad-Karte.

**SPEZIALREGELN:** Immer wenn eine Dunkelheit-Karte besagt, dass du eine neue Dunkelheit-Figur aufstellen sollst, nimm den Marker voranschreitende Dunkelheit, der einer deiner Figuren am nächsten ist und ersetze ihn mit der verstärkenden Figur. Alle Marker voranschreitende Dunkelheit gelten im Sinn der Regeln als eigene Schattentore. Sobald keine Marker voranschreitende Dunkelheit mehr auf dem Spielplan sind, platziere sofort einen neuen, mindestens 3 Areale entfernt vom letzten weggenommenen Marker.

**DEINE BELÖHNUNG:** Weiter mit dem nächsten Szenario.

**DEINE STRAFE:** Spiele das Szenario erneut.

## SZENARIO 3

# HORT DER VERLORENEN JÄGER

Dieser Weg führt euch zu einem alten Gebäude, halb versunken in einem ölig-schwarzen Hügel. Der Eingang besteht aus rohen Eisenstangen, die mit dicken Bolzen verbunden sind. Plumpfe Säulen sind mit Symbolen diverser dämonischer Kohorten beschriftet. Ein Ausguck? Eine versteckte Garnison?

Vorsichtig tretet ihr ein. Die alten, halb versunkenen Kammern sind mit seltsamen Artefakten gefüllt: Fallen mit eisernen Zähnen, Harpunen, Wurfkugeln, Netze aus dünnem Stacheldraht, Westen, die mit kleinen Glöckchen verziert sind, Trophäen diverser Kreaturen der Dunkelheit. In einer Kammer liegt ein großer Haufen Lumpen und Metall. Du wischt den Staub davon weg und eine Rüstung kommt zum Vorschein, die nur jemandem mit der Statur der Glockenkrähe passen könnte. Auch einige Dämonenleichen liegen hier, schon lange tot und vertrocknet, auseinandergerissen und mit einer gewaltigen Klinge aufgeschlitzt.

Hat die Glockenkrähe diese Garnison abgeschlachtet? Oder hat sie sie später gefunden und zu ihrem Hort gemacht?

Ihr dringt weiter ein und begreift, dass dieser Außenposten den Jägern gehörte — einer besonderen Dämonenkohorte, deren Aufgabe es war, für einen ständigen Vorrat an schwarzem Blut zu sorgen, der die Reise anderer Legionen durch die Dunkelheit sichern sollte. Wer weiß, wie lange diese Jäger unter diesem fremden Himmel verbracht haben, durch verlassene Landschaften aus flüssigem Dunkel gewandert sind und die Schrecken dieser Welt mit ihren glockenbesetzten Kleidern angelockt haben, um sie abzuschlachten?

Zimmer für Zimmer steigt ihr in das Versteck hinab, bis ihr die größte Kammer erreicht. Schleimige Stacheln und zerquetschte Schädel sind bis zum Dach gestapelt — grausige Zeugen zahlloser Jagden. Dazwischen sitzt kauern eine monströse Gestalt. Ein gewaltiger Schnabel erhebt sich. Augen voller Hass und Missachtung leuchten darüber.

Ihr fühlt euch wie ein Jagdhund, der endlich den Löwen in seiner Höhle gestellt hat. Sicher, das war ein Erfolg. Doch was jetzt?

Wenn du dir das Ereignis „Beweise für Verrat“ notiert hast, mache weiter mit Szenario 3B, statt diese Schlacht zu spielen!

### VORBEREITUNG:

- Benutze den Schlacht-Spielplan der Dunkelheit.
- Platziere die Glockenkrähe in der roten Zone des Spielplans.
- Setze 4 Kristallquellen auf beliebige Areale angrenzend zur roten Zone, mindestens 1 Areal voneinander entfernt. Sie stellen Trophäenhaufen dar (einer davon darf in  mit der Glockenkrähe sein).
- Platziere 1 Metzelkrähe in  mit jedem der Trophäenhaufen.
- Stelle deine Figuren und deinen Schrein mindestens 2 Areale entfernt von anderen Figuren oder Markern auf, nach den Basisregeln.

**DEINE STREITMACHT & DECK:** Wie in Szenario 2.

**DEINE AUFGABE:** Gewinne durch Siegpunkte.

**FEIND-STREITMACHT:** Glockenkrähe, 1 Trupp Metzelkrähen.

**FEIND-DECK:** Nimm alle Karten Glockenkrähe, Metzelkrähen und beide Karten „Die Hölle bricht los“. Mische sie.

**SCHWIERIGKEITSGRAD:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten und nutze die Schwierigkeitskarte „Wachsend“.

### SPEZIALREGELN:

● Es gibt keine Kristallquellen. Stattdessen kann jede Spieler-Figur, die er in seinem Zug aktiviert und die in  mit dem Trophäenhaufen ist, diesen durchsuchen. Die Klauen und Fänge im Haufen schlagen jedoch zurück — die Figur erleidet 1 Verletzung und der Spieler erhält 1 Kristall.

● Nutze die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiere die Züge II, IV und VI auf der Leiste.

**Zug II:** Die Glockenkrähe lässt eine seltsame, eiserne Glocke ertönen. Plötzlich erhebt sich der Trophäenhaufen und kriecht auf euch zu, greift mit Dutzenden ausgetrockneter Arme nach euch. Bewege jeden Trophäenhaufen ein Areal auf deine nächste Figur zu (wenn sie nicht bereits in  dazu ist). Wenn der Haufen in  mit der Figur kommt, erleidet sie 1 Verletzung. Ein Haufen kann nur 1 Figur verletzen. Trophäenhaufen können Verschieben.

**Zug IV:** Die Glockenkrähe lässt erneut eine Glocke ertönen und erweckt alle Haufen. Bewege jeden Trophäenhaufen ein Areal auf deine nächste Figur zu (wenn sie nicht bereits in  dazu ist). Wenn der Haufen in  mit der Figur kommt, erleidet sie 1 Verletzung. Ein Haufen kann nur 1 Figur verletzen.

**Züge VI und später:** Die Glockenkrähe-Figur wird der Sache überdrüssig. Sie lässt die letzte, pechschwarze Glocke ertönen. Die Dunkelheit überflutet den Raum. Füge die Schwierigkeitskarte „Jetzt oder Nie“ hinzu. Der Effekt ist dauerhaft!

**DEINE BELÖHNUNG:** Lies Ende 1.

**DEINE STRAFE:** Spiele das Szenario erneut.

## SZENARIO 3B

# ALTE BEKANNTSCHAFTEN

Ihr steht davor, auf die Krähe loszustürmen, als ein Kriegshorn hinter euch erschallt. Eine Abordnung aus Dämonen-Brutalen erscheint, angeführt von einem dunkelhäutigen Priester in verzierter Rüstung. Der Oberste bemerkt dich und bleckt seine dreieckigen Zähne in einem erzwungenen Lächeln.

„Ich muss euch wohl danken,“ sagt er. „Die Männer, die du in deiner Welt zurückgelassen hast, wollten euch so verzweifelt helfen, dass sie meiner Legion einige Gefangene der Terror-Kaste angeboten haben, im Austausch gegen eure Sicherheit.“

Er zeigt auf einen verstümmelten Dunklen Scholar, den seine Männer an einer Kette mitschleppen.

„Die Terror-Kaste ging zu weit in ihren Vereinbarungen mit diesem Abtrünnigen hier,“ fährt er fort. „Da ihr Verrat nun bewiesen ist, werden viele den Kopf verlieren. Wo wir gerade davon sprechen — wir brauchen den Kopf von dieser da als Trophäe. Ansonsten könnt ihr haben, was ihr wollt.“

Seine Männer stürmen vorwärts. Die Glockenkrähe zischt. Aus irgendeinem Grund scheint sie diesen Obersten und seine Dämonen noch mehr zu hassen als euch.

### VORBEREITUNG:

- Benutze den Schlacht-Spielplan der Dunkelheit.
- Platziere die Glockenkrähe in der roten Zone des Spielplans.
- Setze 4 Kristallquellen auf beliebige Areale angrenzend zur roten Zone, mindestens 1 Areal voneinander entfernt. Sie stellen Trophäenhaufen dar (einer davon darf in  mit der Glockenkrähe sein).
- Platziere 1 Metzelkrähe in  mit jedem der Trophäenhaufen.
- Platziere 6 kleine Marker auf beliebige leere Areale entlang des Spielplanrands. Sie stellen Dämonenkrieger dar, die an der Schlacht teilnehmen (siehe Spezialregeln).
- Stelle deine Figuren und deinen Schrein außerhalb von  mit anderen Figuren oder Markern auf, nach den Basisregeln.

**DEINE STREITMACHT & DECK:** Wie in Szenario 2.

**DEINE AUFGABE:** Gewinne durch Siegpunkte.

**FEIND-STREITMACHT:** Glockenkrähe, 1 Trupp Metzelkrähen.

**FEIND-DECK:** Nimm alle Karten Glockenkrähe, Metzelkrähen und beide Karten „Die Hölle bricht los“. Mische sie.

**SCHWIERIGKEITSGRAD:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten und nutze die Schwierigkeitskarte „Wachsend“.

### SPEZIALREGELN:

● Es gibt keine Kristallquellen. Stattdessen kann jede Spieler-Figur, die er in seinem Zug aktiviert und die in  mit dem Trophäenhaufen ist, diesen durchsuchen. Die Klauen und Fänge im Haufen schlagen jedoch zurück — die Figur erleidet 1 Verletzung und der Spieler erhält 1 Kristall.

● Zu Beginn jedes Zugs bewegst du jeden der Dämonenkrieger-Marker bis zu 2 Areale auf die nächste Dunkelheit-Figur zu. Wenn er in Kontakt mit einer Dunkelheit-Figur kommt, würfle mit dem roten Würfel. Jedes Ergebnis höher als 4 fügt ihr 1 Verletzung zu.

● Dunkelheit-Figuren behandeln Dämonenkrieger wie andere Figuren auf dem Spielplan. Wenn ein Dämonenkrieger-Marker angegriffen wird, stirbt er automatisch — entferne ihn vom Spielplan.

● Du gewinnst (oder verlierst) keine SP, wenn ein Dämonenkrieger stirbt, und du erhältst keine SP, wenn ein Dämonenkrieger eine Dunkelheit-Figur tötet.

● Immer, wenn eine deiner Figuren in  mit einem Dämonenkrieger ist, würfle mit 1 roten Würfel. Ein Ergebnis von 5 oder 6 bedeutet, dass der Krieger auch deiner Figur Schaden zufügen will. Checke diese Figur auf Treffer. Effekt: 1 Verletzung.

● Nutze die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiere die Züge II, IV und VI auf der Leiste.

**Zug II:** Die Glockenkrähe lässt eine seltsame, eiserne Glocke ertönen. Plötzlich erhebt sich der Trophäenhaufen und kriecht auf euch zu, greift mit Dutzenden ausgetrockneter Arme nach euch. Bewege jeden Trophäenhaufen 1 Areal auf deine nächste Figur zu, auch auf Dämonenkrieger-Marker (wenn sie nicht bereits in  dazu ist). Wenn der Haufen in  mit der Figur kommt, erleidet sie 1 Verletzung. Ein Haufen kann nur 1 Figur verletzen. Trophäenhaufen können Verschieben.

**Zug IV:** Die Glockenkrähe lässt erneut eine Glocke ertönen und erweckt alle Haufen. Bewege jeden Trophäenhaufen 1 Areal auf deine nächste Figur zu, auch auf Dämonenkrieger-Marker (wenn sie nicht bereits in  dazu ist). Wenn der Haufen in  mit der Figur kommt, erleidet sie 1 Verletzung. Ein Haufen kann nur 1 Figur verletzen.

**Züge VI und später:** Die Glockenkrähe-Figur wird der Sache überdrüssig. Sie lässt eine letzte, blasse Glocke ertönen. Die Dunkelheit überflutet den Raum. Füge die Schwierigkeitskarte „Essenz“ hinzu.

**DEINE BELÖHNUNG:** Lies Ende 2.

**DEINE STRAFE:** Spiele das Szenario erneut.

# ENDE 1

Die tödlich verletzte Glockenkrähe beginnt schließlich zu taumeln. Überrascht siehst du, dass aus der klaffenden Wunde Blut heraustritt, nicht dieses ekelerregende Zeug, das die meisten Dunkelheit-Kreaturen in ihren Adern haben.

Sie hustet und zerrt an den Lumpen und Bändern, die ihren Schnabel umgeben. Erstmals kannst du ihr Gesicht sehen — gleichzeitig fremd und vertraut. Als deine Streitmacht sich um sie versammelt, verstehst du. Gehörte diese riesige Dämonenrüstung ihr? War sie einer der Jäger, der der Verderbtheit anfiel und alle seine Kameraden ermordet hatte? Neugierig geworden, befiehst du, sie gefangen zu nehmen. Sie lehnt gegen die Wand und flüstert etwas, während sie Blut hustet. Aus der Wand platzen Dutzende schwarzer Tentakel, erfassen die Glockenkrähe und zerran sie ins Fleisch der Dunkelheit.

Du bleibst zurück mit deinen Leuten — blutüberströmt und ohne Ziel.

Während der nächsten Tage macht ihr aus dem Unterschlupf eure Basis. Ihr nutzt die entdeckten Fallen und Waffen, um euren eigenen Vorrat an schwarzem Blut zu schaffen, damit ihr von der Dunkelheit unbemerkt bleibt. Dann kehrt ihr zur Schattenstraße zurück, wo ihr Dämonenlegionen durch die Schattentore gehen seht.

Du erschauerst im Gedanken daran, dass kein Wesen im Universum vor ihnen sicher sein kann; jede Lebensform träumt, und wer auch immer träumt, schafft eine Verbindung zur Welt der Dunkelheit und öffnet unwillkürlich einen Weg für die Invasion der Dämonen. Wie lange wird es noch dauern, bis das Universum durch diese entsetzlich effektive Symbiose vollständig erobert sein wird?

Dennoch hast du die Hoffnung, dass die vielen Verbindungen euch eines Tages die Gelegenheit bieten, die Dunkelheit zu verlassen. Die Welt, zu der ihr dann kommt, mag nicht die eure sein, und sie wird ohne Zweifel im Krieg liegen — doch dies ist sicherlich das kleinere Übel.

Bis dahin ist eure einzige Aufgabe die Jagd.

# ENDE 2

Die tödlich verletzte Glockenkrähe beginnt schließlich zu taumeln. Überrascht siehst du, dass aus der klaffenden Wunde Blut heraustritt, nicht dieses ekelerregende Zeug, das die meisten Dunkelheit-Kreaturen in ihren Adern haben.

„Ein Jammer, nicht wahr?“, verhöhnt sie der Oberste. „Hast du vergessen, dass unsere Chroniken unsterblich sind? Selbst nach einem Jahrtausend kennen wir noch den Namen jedes Deserteurs und Verräters. Am Ende siegt die Gerechtigkeit.“

Die Glockenkrähe hustet und zerrt an den Lumpen und Bändern, die ihren Schnabel umgeben. Erstmals kannst du ihr Gesicht sehen — gleichzeitig fremd und vertraut. Als sich ihr die Dämonen nähern, begreifst du. War sie einer der Jäger, der der Verderbtheit anfiel und alle seine Kameraden ermordet hatte? War sie vor Jahrhunderten selber ein Dämon?

Die Glockenkrähe lehnt sich gegen die Wand und flüstert etwas, während sie Blut hustet. Aus der Wand platzen Dutzende schwarzer Tentakel, erfassen die Glockenkrähe und zerran sie ins Fleisch der Dunkelheit. Der Oberste zischt vor Wut und springt vorwärts, doch es ist zu spät. Mit letzter Kraft murmelt die Glockenkrähe etwas, das wie Spott klingt. Dann verschwindet sie.

Du erwartest, dass die Dämonen als nächstes deine kleine Streitmacht abschlachten, doch der Oberste ist äußerst beeindruckt davon, dass ihr so lange hier ausgehalten und die Glockenkrähe gefunden habt. Er bietet dir einen Handel an: einhundert Jahre im Dienst der Siebten Ferrata als Jäger für schwarzes Blut gegen einen Durchgang zurück in deine Welt.

Widerwillig stimmst du zu, ebenso wie deine Leute; die Dämonen unterstützen euch dabei, euch im Außenposten einzurichten. Als sie euch eure Arbeitsgeräte zeigen und erklären, überkommt dich ein nagender Zweifel.

Hat es so mit der Glockenkrähe begonnen? Wenn die zahllosen Jagden ihren Tribut von Körper und Geist gefordert haben, wenn der schwarze Himmel beginnt, sich wie Heimat anzufühlen und die Erinnerungen an helles Licht verblasst sind, wirst du dann beginnen, dich in etwas Fremdartiges zu verwandeln?

Wirst du wie sie werden?



# SOLO- / KOOP-GEGEN-KI-KAMPAGNE BENÖTIGT ERWEITERUNG VATER DER SONNE!

# HERR DES LICHTS

## PROLOG

*Wer bist du? Wie bist du hierher gekommen? Warst du ein Teil der vielen unglücklichen Armeen, die in einem zum Scheitern verurteilten Versuch die Dunkelheit überfallen wollten, um ihre Heimatwelten zu retten? Warst du ein Forscher, der sich zu weit vorgewagt hat? Ein verrückter Wissenschaftler, der dorthin ging, wo niemand hingehen sollte? Oder einfach eine arme Seele, die in eine Sphäre des Nichts geriet und auf der anderen Seite wieder erwachte? Vielleicht bist du hier gestorben und einfach als eine der perversen, dunklen Kreaturen wiedergeboren worden, die sich an die traurigen Überreste ihres einstigen Selbst klammern?*

*Egal, was davon stimmt, du bist in diesem Land gefangen. Du bist halblind durch die trostlosen Felder gezogen und fast an dem dicken Nebel erstickt. Du hast Flüsse aus teerigem Schleim überquert. Du bist Abhänge aus alten, verblichenen Knochen hinabgerutscht. Es ist schon Wochen her, dass du irgendein Licht erblickt hast, abgesehen vom bleichen Licht de Wirbel weit über dir.*

*Und doch: hier ist es. Ein kleiner, heller Punkt erscheint direkt vor dir. Er zieht dich an, wie die anderen armen Seelen, die von überall her hierhin strömen. Ihr werdet mehr und mehr – darunter auch einige verlorene Krieger deiner eigenen Rasse.*

*Das Licht befiehlt euch. Ihr habt keine Wahl, als zu folgen.*

## KAMPAGNENREGELN & VORBEREITUNG

Neben den Basisregeln, die am Anfang dieses Hefts stehen, gelten die folgenden Regeln bei der Kampagne Herr des Lichts.

### EINSAME FUNKEN & VERZWEIFLUNG

In der Kampagne Herr des Lichts stellt die Kampagnenleiste der Dunkelheit die Menge an einsamen Lichtfunken dar, die deine Streitmacht sammeln konnte (die Erklärung dafür findet sich in der Kampagne). Die Leiste beginnt bei 0 – lege einen Marker direkt neben die Leiste.

Die einsamen Lichtfunken helfen, deine Leute vor der Verzweiflung zu retten. Wenn deine ermattete, bunt gemischte Gruppe Schlachten verliert und entmutigt wird, könnten einige Trupps sie verlassen. Immer wenn eine Szenario-Strafe Verzweiflung erwähnt, kannst du mit 1 einsamen Lichtfunken ein Lagerfeuer entzünden, das deinen Kriegern ihren Kampfgeist wiedergibt und die Auswirkungen der Verzweiflung aufhebt.

Doch sei vorsichtig! Wenn du zu viele Lichtfunken benutzt, kannst du die Kampagne womöglich nicht beenden!

### START-EINHEITEN UND DECKS

Deine Streitmacht besteht aus beliebigen 4 Trupps deiner Fraktion, einer Bannerkarte und einem Schrein (wenn durch das Szenario nicht anders angegeben). Bilde ein Deck aus bis zu 20 Aktionskarten.

Zwischen den Schlachten darfst du keine Trupps hinzufügen. Wenn du einen Trupp durch Verzweiflung verlierst, hast du nur noch 3 (oder 2 oder 1) Trupps für den Rest der Kampagne. Es kann sein, dass du bis zu 5 Aktionskarten aus deinem Deck abwerfen musst.

Im Koop-Modus wählt jeder Spieler 2 Trupps einer beliebigen Fraktion und bildet ein Deck aus 15 Karten. Die Leiste der einsamen Lichtfunken gehört beiden Spielern. Wenn Verzweiflung abgehandelt wird, behandelt ihr beide Teile der Streitmacht wie eine einzige Armee, mit einer Ausnahme: der Spieler, der mehr Trupps als der andere im Besitz hat, verliert einen Trupp, wenn die Verzweiflung einsetzt.

## SZENARIO 1

# EIN LICHT IN DER NACHT

*Du verbringst eine Menge Zeit damit, auf das Licht zuzugehen, doch es wird schwächer. Eine Welle der Enttäuschung rollt über dich – war die Hoffnung eine falsche?*

*Du brauchst einen Augenblick, um zu bemerken, dass das Licht nicht erlischt. Es bewegt sich weg. Du rufst alle um dich herum zusammen und beginnst, es zu verfolgen, der weiche, feuchte Boden klebt wie Teer an deinen Füßen. Obwohl es viel Einsatz kostet, verringert ihr die Entfernung zwischen euch und dem Licht. Das Leuchten teilt sich in mehrere Einzellichter auf — jetzt erkennst du, dass es von Kerzen und zeremoniellen Lampen kommt, die von einer stillen Prozession aus vielen gebeugten Schatten besteht. Du rufst ihnen zu, doch sie reagieren nicht.*

*Du verdoppelst deine Geschwindigkeit und holst alles aus dir heraus. Dann erwacht ein bisher funktionsloses Schattentor vor dir. Dunkle Kreaturen quellen heraus und drohen, dich vom Licht abzuschneiden. Du stürmst in wilder Verzweiflung auf sie zu. Währenddessen verschwindet die Lichterprozession langsam hinter einem Hügel. Viel Zeit bleibt dir nicht mehr!*

### VORBEREITUNG:

- Benutze den Schlacht-Spielplan der Dunkelheit.
- Wähle ein Areal auf einer der kürzeren Seiten des Plans. Lege einen Aufladungsmarker auf jedes Hexfeld dieses Areals (7 Marker gesamt). Es stellt das verlöschende Glimmen der Prozession dar (siehe Spezialregeln).
- Stelle 2 Kristallquellen und das Schattentor in die rote Zone des Spielplans.
- Platziere 2 Schatten in  mit jeder der Kristallquellen und 2 Phantome der Leere in  mit dem Schattentor.
- Stelle deine Streitmacht nicht mehr als 2 Areale vom Spielplanrand gegenüber des verlöschenden Glimmens auf.

**DEINE STREITMACHT & DECK:** Wähle beliebige 4 Trupps und bilde ein Deck aus bis zu 20 Aktionskarten.

**DEINE AUFGABE:** Töte alle Feindfiguren, bevor das Glimmen ganz verlöscht.

**DEINE SPEZIALAUFGABE:** Folge dem verlöschenden Glimmen mit mindestens 2 deiner Figuren (siehe Spezialregeln).

**FEIND-STREITMACHT:** Trupp Schatten, Trupp Phantome der Leere.

**FEIND-DECK:** Nimm alle Karten Schatten und Phantome der Leere. Mische sie und nimm die obersten 14.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten, nutze die „Jetzt oder Nie“-Schwierigkeits-Karte. Der Effekt ist dauerhaft!

### SPEZIALREGELN:

- Zu Beginn jedes deiner Züge entfernst du 1 Aufladungsmarker von einem Hexfeld des verlöschenden Glimmens. Wenn du den letzten wegnimmst, verlöscht das Licht in der Ferne und du – außerstande ihm zu folgen – verlierst die Schlacht.
- Immer wenn eine deiner Figuren in  mit dem Areal des verlöschenden Glimmens kommt, kann sie dem Licht folgen. Entferne diese Figur vom Spielplan und lege sie beiseite.

**DEINE STRAFE:** Verzweiflung (du verlierst dauerhaft 1 Trupp). Beginne dieses Szenario erneut.

**DEINE BELÖHNUNG:** Füge der Leiste 1 einsamen Lichtfunken hinzu. Weiter mit Szenario 2.

**DEINE SPEZIALBELÖHNUNG:** Die Leute, die du zur Verfolgung der Prozession geschickt hast, folgen ihr einige Kilometer und finden dabei seltsam zischende Kerzen und Laternen. Füge der Leiste 2 einsame Lichtfunken hinzu.

## SZENARIO 2

# DIE LEUCHTENDE PROZESSION

Anders als andere Szenarien beruht dieses auf einer großen Zahl an aufeinanderfolgenden Schlachten gegen die KI, während du der Prozession der Anbeter der Zweiten Sonne tiefer in ihr Gebiet folgst. In jeder dieser Schlachten ist deine Aufgabe, **durch Siegpunkte zu gewinnen** oder **so lange zu überleben, bis das gegnerische Deck aufgebraucht ist** (wenn nicht anders angegeben). Feind-Streitmacht und besondere Regeln ändern sich abhängig vom Ort. Die Vorbereitung ist wie üblich, wenn nicht anders angegeben.

Beginne, indem du deinen Fraktionsmarker auf den Ort **(F01-A)** des Kampagnenplans Herr des Lichts legst (oben links auf dem Dunkelheit-Kampagnenplan). Lies die Beschreibung dieses Orts und kämpfe die Schlacht nach den angegebenen Regeln. Dann, wenn du gewonnen hast, erhalte die Belohnung und gehe zu einem der Punkte der Sektion „Weitergehen“. Wenn du verlierst, wende die Strafe an. Sie umfasst normalerweise den Verlust von Lichtfunken und das Zurückbewegen deines Fraktionsmarkers auf den letzten eroberten Ort. Eine Route zu finden, die für deine Armee und deinen Spielstil geeignet ist, kostet eventuell mehrere Anläufe!

Falls nicht anders angegeben, finden alle Begegnungen des Szenarios auf dem alternativen Dunkelheit-Schlacht-Spielplan statt.

### (F01-A) EIN EISIGES WILLKOMMEN

*Endlich! Die stumme Prozession ist direkt vor dir. Du gehst darauf zu und schattest deine Augen vor dem blendenden Licht ab. Von nahem kannst du weitere der kapuzentragenden, gebeugten Gestalten sehen — es müssen hundert sein, wenn nicht mehr. Manche haben zwei oder drei Arme, doch ihre verzierten, geschnäbelten Masken haben nur ein Auge, das inmitten einer goldglänzenden Sonne sitzt. Die meisten tragen Gefäße und Laternen. Manche haben Kerzen auf ihre Schultern gesteckt.*

*Du folgst ihnen eine Weile. Bald erreicht die Prozession einen Unterschlupf der Dunkelheit. Einige Schatten springen hervor, werden aber sofort besiegt. Dann treten einige der Mitglieder der Prozession mit ausgelöschten Laternen in den Händen auf die Leichen zu. Sie lehnen sich darüber. Plötzlich schrumpeln die Leichen der Monster zusammen und ein leuchtender Strom aus Essenz löst sich aus ihnen und geht in die Laternen über. Funken beginnen hinter den Gläsern zu tanzen.*

*Die Art und Weise, wie es ihnen gelingt, Licht aus der Dunkelheit zu gewinnen, verwirrt dich. Doch wenn sie die Feinde der Dunkelheit sind, sollten sie deine Verbündeten werden können! Bevor die Prozession weiterziehen kann, trittst du näher und begrüßt sie. Sie alle drehen sich gleichzeitig zu dir um, was dir einen Schauer über den Rücken laufen lässt.*

*Sie sprechen nicht, aber du kannst sehen, wie sie dich begutachten. Dann spaltet sich eine kleine Gruppe ab und kommt auf dich zu, während der Großteil weiterzieht. Du breitest die Arme zum Gruß aus. Sie ziehen ihre Messer.*

**VORBEREITUNG:** Stelle alle Sonnenkultisten-Figuren auf freie Areale entlang dem Spielplanrand auf.

**FEIND-STREITMACHT:** Trupp Sonnenkultisten, Trupp Abgründlinge (beginnen außerhalb des Spielplans)

**FEIND-DECK:** Nimm alle Karten Sonnenkultisten und Abgründlinge. Mische sie.

**SCHWIERIGKEITSGRAD:** Der Feind spielt 1 Karte pro Zug.

**SPEZIALREGELN:** Immer wenn ein Abgründling erzeugt werden soll, stelle ihn auf ein leeres Areal entlang des Spielplanrands.

**STRAFE:** -1 Lichtfunken auf der Leiste und Verzweiflung. Danach beginne dieses Szenario erneut **(F01-A)**.

**BELÖHNUNG:** +1 auf der Leiste Lichtfunken, setze einen Sticker „Eroberung“ auf diesen Ort und gehe zu Ort **(F01-B)**.

### (F01-B) SCHLAMMIGE HÜGEL

*Während du mit den Kultisten beschäftigt warst, ging der Rest der Prozession in Ruhe weiter, so unbeindruckt von deinem Sieg, wie sie wohl auch von deiner Niederlage gewesen wären. Du hast versucht, sie aufzuhalten, brüllst aus Leibeskräften. Sie ignorierten dich und verschwanden hinter einem Hügel.*

*Verzweifelt siehst du dich auf dem Schlachtfeld um. Die erschlagenen Kultisten zucken nicht mehr, doch ihre Gefäße und Laternen leuchten noch. Du nimmst eins auf und blickst in die verglimmende Glut — als dir eine Idee kommt. Für alle diese Kreaturen scheinen diese seltsamen Lichtfunken sehr wichtig zu sein. Wenn du ihnen eine helle Flamme bringen würdest, vielleicht würden sie dir dann helfen?*

*Diese Idee ist bestimmt verrückt. Doch was sollst du in einem Land des Irrsinnigen sonst machen?*

*Du gehst langsam den Hügel hinaus, hinter dem sie verschwunden sind. Sie sind von Kreaturen der Nacht umgeben, die sie durch das Licht aus ihrem Schlaf geweckt haben.*



**VORBEREITUNG:** Jede Kristallquelle dient außerdem als Schattentor und Dunkelheit-Figuren wählen immer das Tor am nächsten zu deinen Figuren, wenn sie auf dem Spielplan erscheinen.

**FEIND-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Täuscher, 1 Trupp Phantome der Leere (alle beginnen außerhalb des Spielplans).

**FEIND-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Täuscher und Phantome, mische sie und nimm die obersten 16.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten, nutze die „Dunkelmodus“-Schwierigkeits-Karte.

**STRAFE:** -1 Lichtfunken auf der Leiste und Verzweiflung. Dann beginne dieses Szenario erneut.

**BELOHNUNG:** +1 Lichtfunken auf der Leiste, setze einen Sticker „Eroberung“ auf diesen Ort und Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Du kannst das Licht nicht länger sehen, aber dort ist ein Fluss aus flüssigem Schatten, an dessen Ufer einige Barken liegen (F01-C). Die Dunkelheit benutzt keine Boote, also gehören sie ja vielleicht den Kultisten? Auf der anderen Seite des Hügels sind einige niedrige Gebäude zu erkennen (F01-D). Vielleicht sind sie dorthin gegangen.

### (FOI-C) VERLASSENE BARKEN

*Lange, zeremonielle Gefährte liegen still am Flussufer — ihre Lichter ausgelöscht und ihre Besitzer weit und breit nicht zu sehen, obwohl verstreute Funken anzeigen, dass hier vor kurzem noch jemand gewesen sein muss. Du sammelst die Funken sorgsam ein und befehlst allen, die Boote zu besteigen.*

*Du hoffst, dass diese Fortbewegungsart euch sicherer vor der Dunkelheit macht. Das ist ein Trugschluss. Bald nach der Abfahrt erheben sich missgestaltete Figuren aus dem Wasser und greifen dein Gefährt an.*

### VORBEREITUNG:

- Stelle deine Figuren zuerst auf. Sie alle müssen innerhalb der 4 Areale der zentralen roten Zone aufgestellt werden; die rote Zone ist das Deck der Barke. Alle anderen Areale stellen den flüssigen Schatten dar.

- Stelle ein Schattentor in den flüssigen Schatten, nicht mehr als 3 Areale vom Deck entfernt. Stelle keine Schreine oder Kristallquellen auf.

- Zu Beginn dieses Szenarios erhältst du 2 zusätzliche Kristalle. Keine deiner Figuren darf das Deck verlassen.

**FEINDLICHE STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Phantome der Leere (alle beginnen außerhalb des Spielplans).

**FEIND-DECK:** Nimm alle Karten Schatten und Phantome, mische sie und nimm die obersten 12.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele in jedem Zug 2 Dunkelheit-Karten und nutze die „Essenz“-Schwierigkeits-Karte.

**SPEZIALREGELN:** Wenn sich irgendeine Figur in den flüssigen Schatten bewegt oder dort hinein Verschohen wird, erhält sie in jedem deiner Aktiven Züge 1 Verletzung, bis sie auf das Deck zurückkehrt.

**STRAFE:** -1 Lichtfunken auf der Leiste und Verzweiflung. Dann ziehe dich zum letzten eroberten Ort zurück.

**BELOHNUNG:** +1 Lichtfunken auf der Leiste, setze einen Sticker „Eroberung“ auf diesen Ort und Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Du kannst weiter flussabwärts fahren (F01-F) oder die Barke verlassen und das andere Ufer erkunden, wo einige schwache Lichter in der Ferne leuchten (F01-E). Du kannst auch zurück zu den Hügeln (F01-B).

### (FOI-D) UNTERGRUND-HEILIGTUM

*Zu deiner Enttäuschung sind die Gebäude alt und verlassen. Sie bestehen aus großen Steinen, ihre Tunnel führen tief nach unten, ins Dunkel. Du erblickst nirgendwo Zeichen der Prozession, doch du willst trotzdem prüfen, was darin sein könnte.*

*Ihr steigt in ein Labyrinth aus dicken Mauern hinab, voller Biegungen und Abzweigungen. Ihr passiert mehrere Reihen eiserner Türen, alle offenstehend. Dahinter liegen Räume und Hallen, die von der Dunkelheit erfasst sind. Überreste von Haushaltsgegenständen und Haufen von Unrat legen nahe, dass hier jemand lange Zeit gehaust haben muss. War es eine Festung? Ein Bunker? Die Dunkelheit erbaut solche Dinge nicht, also wer war es dann? Der einzige Hinweis, den du finden kannst, ist eine kleine verzierte Scheibe, die im Staub liegt. Auf ihr sind mehrere, dreiarmlige Kreaturen abgebildet.*

*Schließlich entscheidest du, dass es Zeit wird, wieder nach oben zu gehen. Das wird nicht einfach. Einige Kreaturen haben euch den Weg nach oben verstellt. Hier unten in der Finsternis sind sie ungewöhnlich aggressiv.*

**VORBEREITUNG:** Vor der Aufstellung irgendwelcher Figuren, Kristallquellen oder Markern setzt du 1 Schattentor auf die rote Zone des Spielplans.

**FEINDLICHE STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Metzelkrähen, 1 Trupp Phantome der Leere (alle beginnen außerhalb des Spielplans).

**FEIND-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Phantome der Leere und Metzelkrähen, mische sie und nimm die obersten 15.

**SCHWIERIGKEITSGRAD:** Spiele in jedem Zug 3 Dunkelheit-Karten pro Zug.

**STRAFE:** -1 Lichtfunken auf der Leiste und Verzweiflung. Dann ziehe dich zum letzten eroberten Ort zurück.

**BELOHNUNG:** +1 Lichtfunken auf der Leiste, setze einen Sticker „Eroberung“ auf diesen Ort und Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** In der Ferne erkennst du ein ausgedehntes Sumpfland, aus dessen teerartiger Oberfläche alte Zinnen und Wände herausragen (F01-F). An der äußersten Spitze der Halbinsel ist außerdem ein hohes Tor (F01-G). Der Weg zurück ist natürlich auch eine Option (F01-B).

### (FOI-E) GESPANNTE FASERN

*Ihr lauft mehrere Kilometer, bis ihr das Licht erreicht. Es war viel weiter weg als gedacht. Leider handelt es sich nicht um die Prozession. Das Leuchten scheint von dem Ort zu kommen, an dem eines der gigantische Tentakel, die aus dem dunklen Himmel herabreichen, sich mit dem Boden verbindet, auf dem ihr wandelt. Du untersuchst das Tentakel. Dann stellt ihr eure Laternen und Gefäße daneben. Das Licht verlässt das entzündete Gewebe und sickert langsam in eure Behältnisse.*

*Die Funken werden stärker, während das Tentakel dünner wird. Schließlich zerreißt es mit einem lauten Knall. Der Boden unter euch hängt schlaff durch, obwohl ihr wie Fliegen an der Wand weiter mit der Oberfläche verbunden bleibt. Dunkle Flüssigkeit quillt aus dem Boden und tropft hinab in den Abgrund. Sie bringt Kreaturen der Dunkelheit.*

**VORBEREITUNG:** Alle Feindfiguren beginnen die Schlacht auf dem Spielplan. Stelle sie nicht weiter als 2 Areale von beliebigen deiner Figuren auf.

**FEIND-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Phantome der Leere, 1 Trupp Metzelkrähen.

**FEIND-DECK:** Nimm alle Karten Täuscher, Phantome der Leere und Metzelkrähen, mische sie und nimm die obersten 16.

**SCHWIERIGKEITSGRAD:** Spiele 2 Dunkelheit-Karten pro Zug.

**SPEZIALREGELN:** *Der plötzliche Perspektivwechsel macht vielen deiner Krieger zu schaffen, einige krallen sich am Boden fest, aus Angst, herabzufallen.* In den ersten 3 Zügen des Spiels musst du zum Aktivieren eines Trupps 1 Kristall, 1 Siegpunkt oder 1 Ausdauermarker bezahlen.

**STRAFE:** +1 Lichtfunken auf der Leiste. Ziehe dich zum letzten eroberten Ort zurück.

**BELOHNUNG:** +3 Lichtfunken auf der Leiste, setze einen Sticker „Eroberung“ auf diesen Ort und Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** In der Ferne erblickst du eine majestätische Kathedrale, von der ein warmer Lichtschimmer ausgeht (F02). Wenn du glaubst, noch nicht bereit zu sein, dort hinzugehen, gehe zur Barke zurück (F01-C).

### (FOI-F) VERSUNKENES GEBIET

*Ihr erreicht ein weites Mündungsgebiet, wo sich der Fluss aus flüssigem Schatten in ein Marschland ergießt. Zerbrochene Zinnen, hab versunkene Kuppeln und zerborsene Mauern umgeben euch. Einst war es eine Stadt. Doch wer baut Städte auf der unebenen, geleeartigen Oberfläche der Dunkelheit?*

*Du untersuchst die Ruinen, entdeckst viele Statuen und Reliefs, die seltsame, vielmarmige Humanoide darstellen, welche wohl die Sonne angebetet haben. Bald kommt dir die Erkenntnis, dass diese Stadt offenbar gar nicht hier erbaut wurde. Sie muss Teil einer fernen Welt gewesen sein, die in der Dunkelheit versunken ist oder von ihr erobert wurde. Da deine Aufmerksamkeit ganz diesen Hinweisen gilt, bemerkst du nicht, wie du zu einem Schattentor trittst, das sogleich erwacht.*

**FEIND-STREITMACHT:** 1 Trupp Schatten, 1 Trupp Täuscher, 1 Trupp Phantome der Leere, 1 Trupp Metzelkrähen.

**FEIND-DECK:** Nimm alle Karten Schatten, Täuscher, Phantome der Leere und Metzelkrähen, mische sie und nimm die obersten 18.

**SCHWIERIGKEIT:** Spiele 2 Dunkelheit-Karten pro Zug und nutze die Schwierigkeitskarte „Essenz“.

**SPEZIALREGELN:** Die Stadt ist immer noch voller Schätze – jedesmal, wenn du aus einer Kristallquelle in deinem Besitz erntest, erhältst du 1 Kristall zusätzlich.

**STRAFE:** -1 Lichtfunken auf der Leiste und Verzweiflung. Dann ziehe dich zum letzten eroberten Ort zurück.

**BELOHNUNG:** +1 Lichtfunken auf der Leiste, setze einen Sticker „Eroberung“ auf diesen Ort und Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** In der Ferne erblickst du eine majestätische Kathedrale, von der ein warmer Lichtschimmer ausgeht (F02). Wenn du glaubst, noch nicht bereit zu sein, dort hinzugehen, gehe zur Barke zurück (F01-C) oder in Richtung einiger Gebäude, die inmitten einer nahegelegenen Ebene befinden (F01-D).

## (FOI-G) SCHWARZSONNENTOR

Ein einsames, eisenbeschlagenes Tor steht am Rand der Klippe und ein goldplattiertes Antlitz beobachtet dich von seiner Oberkante.

Du trittst näher und entdeckst, dass hinter dem Tor eine Treppe die Klippe hinab führt. Sie verschwindet in Richtung einer enormen Kathedrale, die auf der Spitze der Halbinsel thront. Einige Kultisten sind hier postiert. Ihr hebt eure Laternen und versucht, Kontakt mit ihnen aufzunehmen, doch einige lösen sich und greifen an, während die anderen zuschauen, bereit, einzugreifen.

**VORBEREITUNG:** Lege 4 Aufladungsmarker auf die Truppkarte der Sonnenkultisten. Jeder stellt eine weitere Figur dar, die als Verstärkung dienen kann. Stelle alle Sonnenkultisten-Figuren mindestens 2 Areale von jeglichen deiner Figuren entfernt auf.

**FEINDLICHE STREITMACHT:** Trupp Sonnenkultisten (mit zusätzlichen Verstärkungen).

**SCHWIERIGKEITSGRAD:** Der Feind spielt 1 Karte pro Zug.

**FEIND-DECK:** Nimm alle Karten Sonnenkultisten und mische sie. Wenn das Deck aufgebraucht ist, mische ein neues aus dem Feind-Ablagestapel.

**SPEZIALREGELN:** Immer wenn eine Sonnenkultisten-Figur stirbt, entfernst du 1 Aufladung von ihrer Truppkarte und stellst die Figur zurück auf ein beliebiges, freies Areal entlang des Spielplanrands.

**STRAFE:** -1 Lichtfunken auf der Leiste und Verzweiflung. Dann ziehe dich zum letzten eroberten Ort zurück.

**BELÖHNUNG:** +1 Lichtfunken auf der Leiste, setze einen Sticker „Eroberung“ auf diesen Ort und Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Du kannst die steile Treppe an der Klippe hinabgehen (F01-H) oder dich in Richtung der trostlosen Ebene wenden (F01-D).

## (FOI-H) UMGEKEHRTE TREPPE

Die Stufen führen steiler und steiler hinab und werden bald fast senkrecht. Zu deiner Überraschung bleiben deine Schritte jedoch sicher, und obwohl du dich mehr und mehr nach vorne lehnst, verlierst du das Gleichgewicht nicht. Schließlich verdreht sich die Treppe in einem merkwürdigen Winkel — und plötzlich stehst du über Kopf, wie eine Fliege an der Decke. Von hier kannst du den Boden des Landes der Dunkelheit sehen, über den du so lange geschritten bist.

Hier gibt es einen völlig neuen, auf dem Kopf stehenden Kontinent! Und eine weitere, wenn auch dunklere, Kathedrale! Dich überkommt plötzliche Höhenangst und du setzt dich auf die Treppe, um über all das nachzudenken. Deine Rast wird schnell von einem Geschnatter unterbrochen, das oben von der Klippe kommt (oder von unten, je nach Betrachtungsweise). Eine Gruppe großer Spinnen nähert sich deiner erschöpften Truppe. Viele deiner Krieger sind viel zu müde oder zu verwirrt, um jetzt zu kämpfen.

**VORBEREITUNG:** Stelle alle Abgründlinge auf die Areale entlang des Spielplanrands — nie mehr als 1 pro Areal.

**DEINE STREITMACHT & DECK:** Stelle keine Figur von einem deiner Trupps auf. Sie bleiben während der gesamten Schlacht auf ihrer Truppkarte und nehmen in keiner Weise teil. Entferne für die Dauer dieser Schlacht bis zu 5 Aktionskarten aus dem Deck.

**FEIND-STREITMACHT:** 1 Trupp Abgründlinge.

**FEIND-DECK:** Nimm alle Karten Abgründlinge und mische sie. Wenn das Deck aufgebraucht ist, mische ein neues aus dem Feind-Ablagestapel.

**SCHWIERIGKEITSGRAD:** Der Feind spielt 2 Karten pro Zug.

**STRAFE:** -1 Lichtfunken auf der Leiste und Verzweiflung. Dann ziehe dich zum letzten eroberten Ort zurück.

**BELÖHNUNG:** +1 Lichtfunken auf der Leiste, setze einen Sticker „Eroberung“ auf diesen Ort und Weitergehen.

**WEITERGEHEN:** Die umgekehrte Treppe führt zur verlassenen Unterseite der Kathedrale, über die du den schwer bewachten Eingang oben umgehen kannst (weiter mit Szenario 3). Du kannst auch zurück zum Tor gehen (F01-G).

## (F02) KATHEDRALENEINGANG

Die Kathedrale erhebt sich über euch und das gesamte Firmament scheint auf ihren Pfeilergestützten Wänden zu ruhen. Aus dieser Nähe kann man sehen, dass sie aus Teilen anderer, älterer Gebäude errichtet wurde. Statt Holz sind lange Knochenstücke als Stangen und Masten verwendet worden. Ein blendendes Licht kommt aus den Bleiglasfenstern und schießt auch aus dem offenen Dach.

Mehrere Prozessionen, ähnlich der, die du getroffen hast, gehen durch das schwerbewachte Tor. Vielleicht ist das eure Chance? Ihr nähert euch langsam dem Eingang und zeigt euer Licht vor.

Checke den Wert der Leiste einsame Lichtfunken.

**Weniger als 3 einsame Lichtfunken** – Die Wachen sind feindlich. Du willst eine große Schlacht hier vermeiden, also ziehst du dich zurück. Gehe zum letzten eroberten Ort zurück.

**Mehr als 3 einsame Lichtfunken** – Die Wachen treten beiseite und lassen euch ein. Der Weg zum Tempel des Lichts steht offen! Klebe den Sticker F02 auf diesen Ort. Weiter mit Szenario 3.

## SZENARIO 3

# EINE NEUE SONNE IST GEBOREN

*Geblendet vom Licht der Kathedrale und der enormen Sonne, die unter ihrem Dachgebälk schwebt, bemerkst du kaum, wie die Wachen euch nach vorne in die erste Reihe der Kirchengemeinde schieben. Am Altar steht eine hoch aufragende Gestalt; eine schlanke Kreatur, die sich anmutig und zielstrebig bewegt, während die anderen in stiller Andacht zuschauen.*

*Die Wachen nehmen euch zur ersten Reihe mit und zwingen euch, auf goldbestickten Kissens niederzuknien. Du widersprichst nicht. Erstmals, seit Tagen, spürst du Wärme. Du vergisst deinen Argwohn. Deine Zweifel existieren nicht mehr. Du badest in der Glorie der Sonne.*

*Der Vater der Sonne geht langsam auf euch zu und hinterlässt dabei einen Pfad aus Weihrauch und wirbelnden Funken. Er nimmt eure Laternen und Gefäße. Ihre Funken streben nach oben und vereinen sich mit der Lichtkugel. Dann legt er eine seiner vier Hände auf den Kopf des Kriegers zu deiner Rechten. Der schnappt nach Luft. Die Farbe weicht aus seinem Gesicht. Über seinem Kopf erscheinen kleine, flackernde Bilder – schneller und schneller, die sich in einen hellen Strom verwandeln und verschwinden. Dann bricht der Krieger zusammen; eine bewegungslose, bleiche Hülle. Die Sonne über dem Altar leuchtet etwas heller, als ob sie von ihm gespeist wurde.*

*Jetzt verstehst du. Es ist keine wirkliche Sonne, nur ein Geistwesen, das aus den Erinnerungen ans Licht der unglücklichen Überlebenden gemacht ist. Und du bist nicht bereit, dein Licht ohne Kampf abzugeben!*

*Mit ungeheurer Anstrengung erhebst du dich und ziehst deine Waffe. Der Vater sieht dich verwundert an. Ein lautes Stöhnen ertönt unter dem Dachgebälk der Kathedrale. Die Kultisten ziehen ihre Waffen und gehen auf dich zu, während sich der Vater sammelt und seine Arme vor dir weit ausbreitet.*

### VORBEREITUNG:

- Benutze den Basis-Schlacht-Spielplan.
- Bevor du irgendwelche Figuren aufstellst, platziere einen großen Marker auf irgendeinem Feld des Spielplans. Dieser Marker stellt die Zweite Sonne dar, die in Abständen auf deine Figuren feuern wird (siehe Spezialregeln).
- Platziere 4 Kristallquellen mindestens 5 Arealen von der Zweiten Sonne entfernt.
- Platziere 5 kleine Marker auf 4 leeren Arealen irgendwo auf dem Spielplan, mindestens 2 Arealen voneinander entfernt. Die Marker stellen unpassierbare Säulen dar, die das gesamte Areal einnehmen. Keine Figur kann sich auf die Säulen-Arealen bewegen (oder dorthin bewegt werden). Außerdem blockieren sie die Sichtlinie.
- Stelle den Vater der Sonne in  mit der Zweiten Sonne auf.
- Stelle alle Sonnenkultisten in  mit den Kristallquellen auf.
- Schließlich stellst du alle deiner Figuren gemäß der Basisregeln auf.

**DEINE STREITMACHT & DECK:** Dieselben wie beim Ende von Szenario 2.

**DEINE AUFGABE:** Besiege den Vater der Sonne und gewinne durch Siegpunkte, bevor die Schlacht endet.

**FEIND-STREITMACHT:** Vater der Sonne, 1 Trupp Sonnenkultisten (unendliche Verstärkungen), 1 Trupp Abgründlinge (vom Vater der Sonne herbeigerufen).

**FEIND-DECK:** Nimm alle Karten Vater der Sonne, Sonnenkultisten und Abgründlinge. Mische sie.

**SCHWIERIGKEIT:** Der Feind spielt 2 Karten pro Zug.

### SPEZIALREGELN:

- Vor Beginn der Schlacht tausche alle deine einsamen Lichtfunken gegen Kristalle.
- Am Ende jedes Zugs legst du 1 Aufladungsmarker auf die Zweite Sonne. Wenn dort 2 oder mehr Aufladungen sind, entferne sie – die Zweite Sonne feuert mit infernalischen Strahlen auf deine Streitmacht. Checke jede Figur innerhalb ihrer Schusslinie auf Treffer. Effekt: 1 Verletzung. Wenn es keine gültigen Ziele gibt, versorgt das Licht stattdessen den Vater der Sonne – stelle 1 seiner Ausdauermarker wieder her.
- Jedesmal wenn du den Vater der Sonne verletzt, entfernst du 1 Aufladung von der Zweiten Sonne. Wenn der Vater der Sonne getötet wird, stelle seine Figur beiseite. Er kehrt dann nicht mehr auf den Spielplan zurück, selbst wenn eine Karte es verlangt.
- Die Kultisten sind zahllos. Immer wenn einer stirbt, setze seine Figur wieder auf irgendein leeres Areal entlang dem Spielplanrand.
- Nutze die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiere die Züge V und X auf der Leiste.

**Zug V:** Der Vater der Sonne wird wegen eurer Bemühungen ungehalten. Wenn er noch auf dem Spielplan ist, zieht er die Energie der Sonne über ihm ab und schleudert sie auf euch. Wähle ein Areal innerhalb seiner Schusslinie, in der die meisten deiner Figuren sind (oder die Figur mit den meisten Ausdauermarkern). Checke alle Figuren in diesem Areal und den angrenzenden Arealen auf Treffer. Effekt: 2 Verletzungen.

Wenn es kein erlaubtes Ziel gibt, verpufft die Energie wirkungslos und der Vater der Sonne erleidet stattdessen 1 Verletzung.

**Zug X:** Die Schlacht endet. Wenn du deine Aufgabe nicht erfüllt hast, überrollt euch die Überzahl der Kultisten und du verlierst die Schlacht.

**BELÖHNUNG:** Lies Ende 1.

**STRAFE:** Du hast in dieser Kampagne versagt! Lies Ende 2.

## ENDE 1

*Du und einige deiner Leute entkommen der Kathedrale mit knapper Not, verfolgt vom Heulen ihres verletzten Meisters. Ihr lauft, bis das Licht der Zweiten Sonne weit hinter euch erlischt. Ihr flieht vor dem Glimmen, zurück in die vertraute Dunkelheit, was wohl jede Kreatur dieses wahnsinnigen Lands tun würde.*

*Obwohl ihr überlebt habt, fühlt ihr euch fast schuldig, das Geschenk des Vaters nicht angenommen zu haben. Vielleicht werden er und seine Anhänger ihre Sonne eines Tages erneut entzünden und sie in den Himmel senden?*

*Obwohl du die meisten deiner Krieger verloren hast und deine Wunden wie heißes Eisen brennen, konntet ihr einige der komplizierten Laternen mitnehmen. Mit diesem gestohlenen Feuer bleibt eine Spur Hoffnung. Wenn der Vater der Sonne und seine Anhänger ihre Existenz in dieser Welt irgendwie sichern konntet, könntet ihr euch vielleicht ebenfalls anpassen.*

*Auf der anderen Seite konntest du sehen, dass dieser Ort sie verwandelt hat, und du erschauerst im Gedanken daran, was die Dunkelheit euch antun könnte ...*

## ENDE 2

*Die Sonnen-Anbeter können euch ganz leicht überwältigen und werfen euch auf den Boden vor dem Vater. Er greift nach deinem Kopf und birgt ihn in seinen schlanken, warmen Fingern. Bilder blitzten vor deinen Augen auf – Erinnerungen an deine Heimat, Sterne, Lagerfeuer und glänzende Städte. Jede dieser Erinnerungen verschwindet schnell, als ob sie von einem dunklen Strom hinfortgerissen wird. Du wehrst dich, doch bald verlässt dich die Kraft, weil du mehr und mehr ausgehöhlt wirst.*

*Am Schluss erkennst du nur noch Schwärze. Du erinnerst dich nicht mehr daran, wie Licht ausgesehen hat und hast Schwierigkeiten, zu glauben, dass so etwas überhaupt existiert. Hände heben dich empor und du wirst aus der Kathedrale wie ein Stück Abfall geworfen.*

*Doch ein Teil von dir lebt weiter, brennt auf immer unter den dunkeln Himmeln und erwartet die Geburt der Zweiten Sonne.*

# KAMPAGNE SPIELER-GEGEN-SPIELER

# WELTENFRESSER

**Autor:** Andrzej Betkiewicz

**Entwicklung & Tests:** Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz

**Illustrationen:** Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański

**Lektorat:** Dan Morley, Krzysztof Piskorski



Kampagnenplan Weltenfresser



Weltenfresser-Karte

## WAS ZUVOR IN DER EDGE GESCHAH . . .

Al-Iskandria wird belagert. Der Bergbeißer ist noch irgendwo im Untergrund, weiterhin eine Bedrohung. Zum großen Glück der Grenzpatrouille konnten ihre letzten verbleibenden Mitglieder die östlichen Ödlande erreichen und die Eiserne Kompanie besiegen. Nach ihrem Sieg errichteten sie Fort Hoffnung.

Der Mutterforst und der Zeitlose Baum waren durch Horden der Gesichtslosen vernichtet worden, doch das Orakel und seine loyalen Wiedergeborenen besiegten sie und trieben sie hinfort. Beide Fraktionen erlitten heftige Verluste. Einige der Wiedergeborenen rebellierten offen gegen das Orakel und nannten sich die Evolutionisten. Sie wollten sich mit den Gesichtslosen vereinen, um einen neuen gemeinsamen Evolutionsschritt zu gehen.

Der Konflikt zwischen Rha-Zack und Dvergar brachte ihnen keinen Nutzen. Die wundersame Maschine und Varfater Vagr waren in den Ödlanden auf Nimmerwiedersehen verschollen.

Einige Zeit später infiltrierte ungenannte Helden die Heimatwelt der Dunkelheit und schalteten die Bedrohung durch die Dunkelheit aus. Zumindest bis jetzt . . .

## PROLOG

Würdevoll saß Ish auf ihrem Thron und lauschte den Streitigkeiten der Obersten. Sie war fast am Ende mit ihrer Geduld. Es gab gar keinen Grund zum Streit! Lediglich eine winzige Entscheidung müsste getroffen werden: ob es besser sei, sich aus dieser Welt zurückzuziehen, solange es noch ging, oder ob man den ganzen Planeten zerstören und die verbleibenden Ressourcen ernten sollte. Der Krieg dauert bereits zu lange an und diese Welt war ohnehin dem Untergang geweiht. Bald würde die Dunkelheit kommen und die Dämonen müssten handeln, bevor das geschah.

„Genug! Hört auf zu lamentieren und beginnt zu denken“, befahl Ish mit lauter Stimme. Einen Augenblick später wurde es still. Die mächtige Oberste fuhr fort: „Die Belagerung der Menschenstadt spielt keine Rolle. Was wir brauchen, ist eine schnelle Ausrottung und Zugriff auf die Ressourcen des Planeten. Habt ihr schon vergessen, was mit jeder Welt passiert ist, die sich unserer Eroberung zu lange widersetzen konnte? Habt ihr noch Hirne in euren überhitzten Schädeln?“

Das Echo ihrer Stimme ging durch die große Halle, um dann von nervösen, wütendem Gezischel übertönt zu werden. Dann fasste sich einer der Obersten und sprach: „Wir sollten den Weltenfresser hierher bringen. Oder uns zurückziehen.“

„Dämonen ziehen sich niemals zurück!“, fügte ein weiterer hinzu, „außerdem brauchen wir die Ressourcen für unseren nächsten Feldzug.“

Die Diskussion war kurz, die Entscheidung folgte rasch. Irritiert und ermattet lächelte Ish schließlich.

## DÄMONEN:

„Meine großmächtige Herrin!

Geringere, erbärmlichere Oberste, die für den Transport des Weltenfressers verantwortlich waren, sind hingerichtet worden. Langsam und mit äußerster Grausamkeit. Wegen ihrer Inkompetenz ist die Waffe vermutlich stark beschädigt. Wir wissen nicht, wo genau sie sich befindet, doch muss sie irgendwo in den östlichen Ödlanden abgestürzt sein. Ich versichere Euch, dass ich für diesen Vorfall nicht verantwortlich bin. Ich habe das Weltenfresser-Projekt erst nach der Exekution der schuldigen Obersten übernommen. Meine ungeteilte Aufmerksamkeit ist auf die Aufgabe gerichtet, den Weltenfresser zu bergen.

Terrorkasten-Spione melden militärische Aktivität im Umkreis der Aufschlagzone. Es besteht die Möglichkeit, dass dies nichts mit dem Weltenfresser zu tun hat, jedoch nehme ich, im Hinblick auf die Durchführbarkeit unserer Sache, das Schlimmste an. Ich bitte um Eure Erlaubnis, einige unserer Truppen von der Al-Iskandria-Belagerung abziehen und nach Osten zu schicken.

Ich bitte Euch, wunderbare Herrin, erhört meine Bitte.“

Draal Furchtauge, Oberster Geheimdienstler des Dunkels.

„Wir haben uns in der Ödnis wie nutzlose Ratten verkrochen! Wir waren frei, sicher, doch haben wir unsere Ehre erneut verloren. Unseren Ruhm und Stolz! Wer wird sich der Eisernen Kompanie erinnern, wenn wir den jämmerlichen Menschen erlauben, uns zu vernichten? Mein Wunsch, dem Buch der Kompanie eine neue Seite hinzuzufügen, ist zu einer unstillbaren Gier geworden. Wir müssen uns unseren Namen zurückholen! Wir werden die schwächlichen Menschlein häuten und mit ihrem Blut über unseren Ruhm schreiben! Doch Stachelschwein war geduldig. Er befahl uns, stillzuhalten. Wir sammelten unsere Kräfte mit der Hilfe der Terror-Kaste und wir bereiteten einen Überfall auf eine der Menschensiedlungen vor, die sich so rasch wie Koblode in den Bruttümpeln vermehrt.“

Kaum, dass wir bereit waren, fielen brennende Felsen vom Himmel. Sie verfehlten zum Glück unser Lager, doch Erschütterungen und Sturmböen trafen uns dennoch. Unsere Verluste waren dank Ish gering. Und dann brachte Gvor Pfadfinder erfreuliche Neuigkeiten vom Einschlagort. Eine der Siedlungen war nahezu zerstört. Stachelschwein befahl uns sofort, uns zum Abmarsch breitzumachen. Ein perfekter Augenblick für die Schlacht. Morgen marschieren wir!“

Chronist der Eisernen Kompanie

## KAPITEL:

„Ruhm dem Kapitel!

Ich sende euch Grüße vom belagerten Al-Iskandria, das ich geschworen habe, mit meinem Leben zu schützen. Es ist uns gelungen, die neuesten Angriffspläne abzufangen und diesen Angriff zurückzuschlagen. Wir haben nur ein paar Soldaten und wenige Vorräte verloren. Trotz strenger Rationierung fehlt es an Munition. Nächsten Monat werden unsere Ranger Armbrüste als Keulen benutzen. Bisher ist es uns jedoch gelungen, die feindlichen Kräfte abzuwehren und eine Kristallladung zu sabotieren, die einen Dämonentrupp statt unseres Tors vernichtete. Es war einer der größten Siege in dieser Belagerung.

Die nächsten Ereignisse während der folgenden Nacht waren jedoch finsterner. Feuerspuren erhellten den Osthimmel und brachten große Erschütterungen. Zum Glück wurden nur Zivilgebäude beschädigt. Doch von da an spürten wir seltsame Geräusche und Vibrationen, deren Quelle irgendwo unter der Stadt liegen muss. Ich fürchte, dass jede Erklärung dafür schädlich für unsere Aufgabe sein wird.

Zwei Tage nach diesen Ereignissen verließen große Dämonen-Verbände die Hauptarmee und marschierten nach Osten. Wenn unsere Agenten recht haben, ist die Zahl der Dämonen vor unseren Mauern nicht mehr so erdrückend. Es ist der perfekte Augenblick für einen Ausfall, um ihre Vorräte und Belagerungsausrüstung zu zerstören. Ich persönlich jedoch empfehle, unsere Kräfte ebenfalls nach Osten zu senden. Es ist nur eine Ahnung, aber wenn etwas derart wichtig für die Dämonen ist, sollten wir zuerst dort sein.“

Riziano Rufo, Kommandeur der Verteidiger Al-Iskandrias

„Wir haben kürzlich Memento gegründet, eine neue Siedlung, die aus den kriegsgebeutelten Landen geflüchtete Leute aufnehmen kann. Unser kleines Land, Kleine Zuflucht genannt, wächst schnell. Es hat immer noch keine Ahnung, wie es uns gelingen konnte, lange Siedlerströme aus den Grenzlanden zu beschützen und durch Dämonenhorden zu bringen. Es grenzt an ein Wunder.“

Bald darauf mangelte es in Fort Hoffnung an Nahrung und Platz, also haben wir Rationierung gegründet, unsere erste, nicht-militärische Siedlung. Sie liegt nahe einem Fluss, auf erstaunlich fruchtbarem Land. Dann wurde Neubeginn gegründet. Eine kleine Stadt für alle, die nichts mit dem Krieg zu tun haben wollten. Und jetzt Memento, ein Platz voller Schönheit und Technologie.

Kurz nach der Besiedlung Mementos fiel der Feuerregen vom Himmel. Brennende Meteoriten schlugen östlich von Fort Hoffnung ein. Genau dort, wo Memento errichtet wurde. Ich sammelte ehemalige, sehr ermattete Mitglieder der Grenzpatrouille und wir zogen hastig los, Hilfe zu bringen.

Fulvio, stellvertretender Kommandant der Überbleibsel der Grenzpatrouille

## RHA-ZACK:

//MB-02\_wthr\_rprt/15d/08m/0002y/raster\_koord\_48E34S/stream\_staerke:ausgezeichnet/

...vorige Inhalte überschrieben ...

Unerwarteter Asteroid entdeckt. Möglicherweise künstlichen Ursprungs. In achtzehn Stunden und zehn Minuten wird das Objekt in die Mesosphäre eindringen. Es wird mit einer Wahrscheinlichkeit von achtundsechzig Prozent beim Absturz zerstört oder schwer beschädigt werden. Wahrscheinlichkeit eines Treffers von Rha-Zack-Bauten unbekannt. Geschwindigkeitsänderungen passen nicht zu bisher bekannten Mustern. Objektflugbahn vor der Entdeckung unbekannt. CODE GRAU empfohlen.

//AS-01\_sgnl\_anlys/15t/08m/0002y/KERN/stream\_staerke:ausgezeichnet/  
CODE GRAU! Das von MB-02 entdeckte Objekt muss intelligenten Ursprungs sein. Unsere hochentwickelten Sensoren haben ein einzigartiges Signal erkannt, dessen Quelle höchstwahrscheinlich in diesem Objekt liegt. Der Codeaufbau ähnelt stark unserem Stream, doch die Verschlüsselung ist unbekannt. Die Daten wurden mit höchster Priorität unserem Entschlüsselungsteam übergeben.

//AS-01\_CODEGRAU/16t/08m/0002y/KERN/stream\_staerke:ausgezeichnet/  
Das Entschlüsselungsteam hat beim Entziffern des Codes bisher keine Fortschritte gemacht. Doch nun hat es nicht mehr oberste Priorität, denn es gab neue Daten. Die Signalübertragung brach ab, als OB-A06 (bisherige Bezeichnung „der Asteroid“ oder „das Objekt“) die Mesosphäre durchquert und in die Stratosphäre eingedrungen war. Als wir den Absturz des zerschmetterten OB-A06 in den südlichen Ländern untersuchten, fingen unsere Sensoren ein neues Signal auf. Es war wie unser Stream codiert, doch jetzt benutzte es unsere Verschlüsselung. „Gerät schwer beschädigt. Raster-Koordinaten: 47E 20S.“ OB-A06 enthält Rha-Zack-Technologie! Wir schicken sofort Truppe Rot los, um das Artefakt zu bergen. Sie werden das Gelände sichern, bis die Hauptarmee eintrifft.

## DVERGAR:

Ein Meteoritenschauer hat Norisk ausgelöscht, eine der Ringstädte. Die vom Himmel regnenden Steine waren nicht größer als Salzkörner, ihre Zerstörungskraft war jedoch erheblich. Viel größer als sie hätte sein dürfen. Kein Einwohner hat überlebt.

In derselben Nacht wurde ein weiterer, viel größerer Komet weit im Osten entdeckt und die Auswirkungen seines Aufschlags wurden im gesamten Land der Dvergar gespürt. Offenbar müssen die Dvergar noch viel über diesen Planet und seine Naturkatastrophen lernen. Ignoranz könnte katastrophal sein.

Eine Gruppe von Prospektoren machte sich sofort auf, die Ruinen von Norisk zu untersuchen. Sie kehrten mit kummervollen, aber faszinierenden Neuigkeiten zurück. Verstorbene Dvergar brannten noch immer mit der schwarzen Flamme, obwohl ihr Gas längst hätte erschöpft sein müssen, als die Prospektoren eintrafen. Diese Nachricht erregte das Interesse des Rates. Bis jetzt hat der Rat über den Krieg gegen die Rha-Zack debattiert, die wahren Absichten dieser technologisch fortgeschrittenen Rasse und das Verschwinden von Varfater Vagr. Diese Fragen waren wichtig, doch jetzt konzentriert sich der Rat auf diesen neuen, möglicherweise vorteilhaften Fall.

Die besten Maschinenerbauer und Geologen versuchten, Proben beider Meteoriten und der Toten zu analysieren. Sie gaben an, dass der Siderolith künstlich war und aus geschmiedetem Metall und kristallinen Filamenten bestand. Die meisten dieser Fragmente waren inaktiv, einige jedoch erzeugten Gas. Dasselbe Gas, das die Dvergar zum Überleben brauchen. Diese Vision einer nie versiegenden Gasquelle war so verlockend, dass der Rat beschloss, radikal vorzugehen. Eine Einheit unter Varfater Snorre wurde nach Osten geschickt, reiste durch die Welt der Dunkelheit, um dann aus dem Schattentor bei den östlichen Ödlanden aufzutauchen. Diese Art der Reise wurde bisher nur ein einziges Mal genutzt – sie war verzögerungslos, doch einige der Reisenden waren dabei gestorben. Der Rat entschied, dass dieses Risiko eingegangen werden musste. Diese Befehle erzeugten Stirnrunzeln. Sie waren zülig und potenziell vorteilhaft. Doch waren sie auch angemessen?

## WIEDERGEBORENE:

Das Orakel und ihre Gefolgschaft gingen ins Exil nach einem tragischen Ereignis unter dem Zeitlosen Baum. Wiedergeborene, die gegen Wiedergeborene kämpften ... das Orakel ertrug den vorwurfsvollen, höhnischen Blicke ihrer Leute nicht. Ja, sie war schuldig. Ja, sie hatte ihre Macht verloren. Ja, der Mutterforst war zerstört. Und ja, der Zeitlose Baum war niedergebrannt. Sie musste sich rehabilitieren. Den Mutterforst neu wachsen lassen, ihre prophetischen Kräfte wiedererlangen und den Bürgerkrieg beenden. Wenn sie nur wüsste, wie ... Und um die Sache noch schlimmer zu machen, wurde sie von Evolutionisten verfolgt. Armselige Kreaturen. Wiedergeborene, die den Weg der Gesichtlosen gingen. Sie fühlte sich krank, wenn sie nur darüber nachdachte.

Als das Feuer niederregnete, hatte das Orakel geschlafen. Plötzlich wurden ihre nebelhaften Träume von einer klaren Vision abgelöst. Sie ähnelte ihren prophetischen Offenbarungen, war aber doch anders. Viel fokussierter, weniger dauerhaft. Teilweise präzise, nicht zu allgemein. Unnatürlich. Wie Kurzgeschichten, die von einem Punkt in vielfache Zukünfte abzweigen.

Sie sah Feuer. Eine große Sphäre aus Flammen. Metallische Teile irgendeiner Maschine, die in der Wüste verstreut lagen. Überall Gesichtlose. Dämonen, die ihre Feinde mit teuflischen Gerätschaften massakrierten. Kapitelpriester, die siegestrunken etwas auf ihren technologischen Altären zusammensetzten. Rha-Zack, die ihre

Arme schwangen. Pygmäen-Dvergar, die ... ruhten? Das wäre das erste Mal in deren Leben. Und dann ... Dann sah sie einen großartigen Wald. Ein Gemenge aus Kristallen, Metall und kräftigen Bäumen. Eine große Eiche mit einem mechanischen Herz. Und sich selbst. Sie ruhte in deren Baumkrone und ihre Leute hatten sich versammelt, um ihren weisen Worten zu lauschen.

In diesem Augenblick wurde das Orakel jäh durch ferne Explosionen und Beben geweckt. Sie sah ein blendendes Licht am südöstlichen Himmel. Und dann traf sie eine Entscheidung. Es wird Zeit, sich zu wandeln, weiterzuentwickeln. Vielleicht sah so die Zukunft der Wiedergeborenen aus? Vielleicht hatten die Evolutionisten gar nicht so Unrecht? Und selbst wenn – hier lag ihre einzige Option; die einzige Chance, den Bürgerkrieg zu beenden und ihren Leuten zu helfen.

## GESICHTSLOSE:

Unsere Körper sind verteilt. Erinnerungen an die Niederlage im Wald der Wiedergeborenen und der Verlust des Erschütterers verblissen langsam, doch hat uns dieses Versagen schwach gemacht. Jetzt geht es nur ums Überleben. Wir laben uns an den Kleineren. Wir fühlen uns schwach, ohne Möglichkeit, stärker zu werden. Uns fehlt ein Ziel. Es fehlt ein Zweck. Wir existieren nur noch.

Wir wandern seit vielen Zyklen aus Licht und Dunkel. Manchmal finden wir einen neuen Leib, doch viel häufiger lassen wir totes Fleisch mit ausgehöhlten Kristallen zurück. Unsere Körper werden langsam taub.

Plötzlich ruft uns etwas aus der Ferne. Wir ignorieren es, sind zu beschäftigt mit unserer ziellosen Existenz. Wir wachsen nicht, wir entwickeln uns nicht. Doch der Schrei bleibt stark, konstant. Wir wandern weiter, doch unsere Körper werden zu seiner Quelle gezogen. Während mehr von uns näher kommen, beginnen wir, miteinander zu kämpfen. Eine Möglichkeit zu wachsen tut sich auf. Ein Ziel ist in Sicht.

Der Ruf ist jetzt deutlicher, verlockender. Seine Quelle muss mächtig sein. Mächtiger als der Erschütterer. Wenn wir es töten und es uns einverleiben ... werden wir wieder zu Raubtieren. Wir beileben uns. Bald werden wir uns laben.

## KAMPAGNEN-VORBEREITUNG

**WICHTIG!** Bitte beachtet, dass einige der Kampagnenregeln die Basisregeln einer Partie Spieler-gegen-Spieler verändern. Ausnahmen sind in den jeweiligen Szenarien beschrieben. Wenn ein Szenario einen bestimmten Aspekt der Schlacht nicht erwähnt (Zugreihenfolge, Figurenaufstellung oder Start-Kristallvorrat), bedeutet das, dass dieser Aspekt unverändert bleibt und exakt nach den Basisregeln abläuft. Dasselbe gilt für den Abschnitt „Vorbereitung“ jedes Szenarios – er enthält lediglich außergewöhnliche Elemente und Platzierungen, die vom Standard des normalen Schlachtaufbaus abweichen.

- In dieser Kampagne wählt jeder Spieler 1 Fraktion und spielt diese während der gesamten Kampagne. Zwei Spieler dürfen nicht dieselbe Fraktion wählen.
- Nutzt die Basis-Banner und -Schreine für diese Kampagne.
- Diese Kampagne spielt auf dem Weltenfresser-Kampagnenplan. Die Fraktionsleisten auf dem Kampagnenplan sind Leisten für militärische Macht, die die Anzahl Soldaten, Spionage und Vorräte jeder Seite anzeigen. Legt Marker auf Platz 4 beider Leisten.
- Beide Marker können nie mehr als 10 anzeigen und nie unter 0 fallen.
- Immer wenn das Szenario euch anweist, etwas außerhalb der normalen Schlacht-Zugabfolge zu machen (etwa das Lesen von Skripten), macht es in der dort genannten Reihenfolge.

## ÄNDERUNGEN DES KAMPAGNENPLANS

● Manchmal weist euch ein Skript an, einen Sticker auf einem bestimmten Platz des Kampagnenplans einzukleben. Diese Sticker stellen Dinge dar, die von geschleiften Siedlungen bis zu seltsamen Mächten, die ihr durch eure Handlungen entfesselt habt, reichen.

● Damit der Kampagnenplan nicht beschädigt wird, werdet ihr nie angewiesen, Sticker wieder zu entfernen. Stattdessen klebt ihr, wenn ihr einen Sticker deaktivieren müsst, einen gelben Sticker über den bisherigen, sodass nur die Ziffer des Stickers noch sichtbar bleibt.

● Nachdem ihr die Kampagne beendet habt, lasst ihr alle Sticker auf dem Spielplan kleben, um die dauerhaften Änderungen der Welt von The Edge: Dawnfall festzuhalten. Dies kann zu unerwarteten Ergebnissen in weitere Kampagnen führen und kann euch Teile der Geschichte entdecken lassen, die ihr sonst nicht erreichen würdet.

● Wenn ihr eine Kampagne verliert oder abbrecht, deaktiviert ihr alle ihre Sticker und beginnt von vorn. Wenn euch die Sticker ausgehen, könnt ihr welche herunterladen und ausdrucken oder einfach Notizen machen.

## STARTEINHEITEN UND -DECKS

Jede Fraktion hat ihr eigenes Startdeck aus 10 Aktionskarten. Nachdem ihr den Abschnitt Streitkräfte gelesen habt, legt vor jeder Schlacht jeder Spieler weitere 5 Karten seiner Wahl zusätzlich in sein Deck. Dieses Deck bleibt dann das Aktionsdeck des Spielers für dieses spezielle Szenario. Dadurch könnt ihr euch ein Aktionsdeck zusammenstellen, das zu euren Streitkräften und zum Spielstil passt.

**DÄMONEN-START-DECK:** Glaube [x1], Horde [x1], Infektion [x1], Infernalische Macht [x1], Nebel [x2], Erweckung [x2], Hetzen [x1], Schattenzone [x1]

**KAPITEL-START-DECK:** Zuschlagen [x2], Wache [x1], Sprung [x2], Deckungsgruppe [x1], Schießen [x2], Taktik [x1], Falle [x1]

**RHA-ZACK-START-DECK:** Bohrer [x1], Springen [x1], Blitz [x1], Minenleger [x1], Strahl [x1], Selbstreparatur [x1], Schock [x1], Schießen [x2], Zeitsprung [x1]

**DVERGAR-START-DECK:** Kettenwaffe [x1], Deflektor [x2], Detonation [x1], Energiezufuhr [x1], Im Fadenkreuz [x1], Schutz [x1], Sendestation [x1], Riskante Taktik [x2]

**WIEDERGEBORENE-START-DECK:** Eingraben [x1], Ruf der Wildnis [x1], Kriechpflanzen [x1], Heranziehen [x2], Überwuchert [x1], Saat [x2], Untergrund-Attacke [x1], Schwächung [x1]

**GESICHTSLOSE-START-DECK:** Zurück zur Quelle [x2], Klingenspucker [x2], Beutewahl [x1], Hölle [x1], Taumeln [x2], Schwarm [x2]

**WICHTIG!** Anders als in normalen Partien enden die Schlachten der Kampagne nicht, wenn die Spieler keine Aktionskarten mehr haben. Sollte das passieren, mischt die abgelegten Karten und bildet daraus ein neues Aktionsdeck.

## HELDENMARKER

In einigen Szenarien braucht ihr einen Heldenmarker, dargestellt durch euren Fraktions-Siegpunktmarker.

## ZEITLEISTE

Bei vielen Schlachten der Kampagne wird die Zeitleiste gebraucht. Nutzt die separate Zeitleisten-Tafel aus der Erweiterung Dunkelheit. Die Zeitleiste zeigt normalerweise das Ende der Schlacht und alle besonderen Ereignisse an, die während der Begegnung vorkommen. Bevor ein Szenario beginnt, legt ihr einen Zeitmarker auf Platz 1 der Leiste. Dann legt ihr die im Szenario angegebenen Zugmarker auf die entsprechenden Plätze. Sie erinnern euch daran, wenn ein Ereignis ausgelöst wird.

Bitte beachtet, dass ihr den Marker der Zeitleiste erst weiterzieht, wenn BEIDE Spieler ihre Züge ausgeführt haben.

## KAMPAGNENFORTSCHRITT SPEICHERN

Obwohl die Kampagnenschlachten kürzer als bei regulären Matches sind, wird die ganze Kampagne viele Stunden in Anspruch nehmen. Wenn ihr mitten im Spiel pausieren wollt, notiert euch die aktuelle Szenari Nummer und den Status beider Kampagnenleisten.

Danach könnt ihr das Spiel so lange verstauen, bis ihr wieder weiterspielt. Alle eure Entscheidungen im Szenario bleiben bestehen, denn sie werden durch Sticker festgehalten, die im Spielverlauf auf den Spielplan geklebt werden.





## SZENARIO I: ERSTKONTAKT

### EINFÜHRUNG:

Ein dampfender Krater erhebt sich in der Ferne. Vor einigen Tagen lag hier noch eine Menschensiedlung, Memento. Jetzt ist sie verschwunden. Das Gelände, das diesen Ort umgibt, ist flach und öde, daher haben die Kundschafter keine Mühe, feindliche Truppen sofort auszumachen. Es handelt sich um kleine, schnelle Einheiten, deren Zweck es ist, Feinde in ihrem Wettlauf zur Absturzstelle des Meteoriten zu verlangsamen.

**DÄMONEN:** Wir sind soeben in der durch den Meteoriten zerstörten Menschensiedlung angekommen und Gvor berichtet von sich nähernden Armeen aus Wiedergeborenen und Rha-Zack. Wenn sie hier sind, sollten wir ebenso mit dem Kapitel rechnen. Sie sind schneller als erwartet, allerdings ist ihr Erscheinen wenig überraschend. Haagenti, unser früherer Terrorkaste-Berater, hat einige Information zu dem Kometen. Es handelt sich um einen Weltenfresser! Wir schicken unsere Einheiten, um die Feinde zu verlangsamen. Diese Waffe muss unser werden!

**KAPITEL:** Wir treiben unsere Dampfkrustungen an die Grenze bei diesem wahnsinnigen Rennen nach Memento. Doch der Weg ist lang und die Ressourcen spärlich. Wenn doch nur toter Mann hier wäre ... Er hatte immer Ideen, wie man besser vorgehen könnte. Und wenn ihm mal nichts einfiel, dann hatte er immer unverschämtes Glück. Doch wir können jetzt nicht auf ihn zählen. Er hielt sich in Memento auf, als der Meteorit niederfiel. Falls er tot wäre ... dies wäre ein herber Verlust. Der Verlust eines Freundes und eines erfahrenen Soldaten.

Wir nähern uns. Die Ruinen Mementos sind in der Ferne sichtbar. Zu unserer Überraschung sind wir nicht die einzigen, die sich der Siedlung nähern. Was will diese andere Armee hier? Die Pilger eilen los, um sie ein wenig aufzuhalten und dem Rest der Streitkräfte Zeit zu verschaffen.

**RHA-ZACK:** //RB-16S\_CODEGRAU/17t/08m/0002j/raster\_koord\_47031S/stream\_staerke:gut/

Ich habe eine Anforderung an den Stream geschickt, um die Hindernisse auf dem Weg zur Absturzstelle zu identifizieren und wurde mit Informationen über fünf bedeutsame feindliche Kräfte mit demselben Ziel überschüttet. Nach einer Sekunde gab es eine neue Information über drei weitere Armeen am Rand der Ödlande. Unser Stream konnte sie nicht identifizieren. Vielleicht war das Verstärkung? Dennoch gab es keine Zeit zu verlieren, also rückten wir weiter vor.

**DVERGAR:** Eine Dvergar-Spezialeinheit marschierte durch die Wüstenei, Richtung Nordosten. Zwei Tage zuvor hatte das Schattentor sie ausgespuckt. Zur allgemeinen Verblüffung starb niemand bei diesem ... unangemessenen Transport. Lediglich Varfater Snorre, der als letzter durchkam, hatte es erwischt – seine Beine waren nur noch eine pochende Masse aus Teer. Er nahm sich das Leben, noch bevor ihm jemand helfen konnte.

Roe, ein junger und begabter Feldwebel, übernahm rasch das Kommando der orientierungslosen Soldaten und gebot deren Gerede über unzureichende Anweisungen des Rats Einhalt. Dann befahl er einen Gewaltmarsch. Schließlich waren die Dvergar hier, um ein nützliches Artefakt zu bergen, nicht über Vermutungen zu plappern.

**WIEDERGEBORENE:** Das Orakel war nicht davon ausgegangen, dass dieser Auftrag einfach sein würde. Zu dieser Erkenntnis bedurfte es nicht mal ihrer besonderen

Kräfte. Jedoch hatte sie nicht vorhergesehen, wie gefährlich es wirklich werden würde. Ihre Baummaidens bemerkten in der Nähe einen ganzen Schwarm Gesichtsloser. Um die Hauptstreitmacht vor deren widerlichem, tödlichem Einfluss zu schützen, entschied das Orakel, dass eine der kürzlich durch die Menschen errichteten Siedlungen besetzt werden sollte. Von dort aus bemerkte sie unnatürliche, künstliche Rha-Zack-Truppen, die aus dem Osten einmarschierten.

Mit einer bescheidenen Einheit ihrer Kinder begab sich das Orakel nach Süden, zu dem Ort, wo der Meteorit eingeschlagen war. Sie beeilten sich so gut sie konnten, um vor allen anderen dort sein zu können. Doch dann erreichten das Orakel alarmierende Nachrichten. Erstens wurde die neu eroberte Siedlung von Evolutionisten angegriffen. Und zweitens näherte sich eine kleine Abteilung feindlicher Soldaten.

**GESICHTSLÖSE:** Gestern haben wir uns große, dämonische Hunde einverleibt. Sie gaben uns Kraft. Einige unserer Leiber nutzen jetzt vier Pfoten, um schneller denn je laufen zu können. Wirklich effektiv ist das aber nicht: Sie besitzen keine Hände, mit denen sie Kristalle und Essenz greifen könnten, jedoch sind sie flink und tödlich. Andere Körper werden also von ihrer Evolution profitieren.

Als sich die Sonne über den Horizont erhob, labten wir uns an Kristallen in dem Krater zwischen den Menschenlanden und der Wüstenei. Es war gefährlich. Viele von uns starben. Doch diejenigen, die nicht starben, wurden stärker. Jetzt rennen wir. Wir rennen durch Orte voller toter Hüllen und Essenz. Vor uns sind frische Körper, lebendig und gefüllt mit heißem Blut ...

### VORBEREITUNG:

#### DÄMONENSPIELER WÄHLT:

- Stachelschwein nimmt sich mehr Einheiten mit. Lies Skript 15.
- Stachelschwein befiehlt Soldaten, die Absturzstelle zu befestigen. Lies Skript 12.

#### KAPITEL-SPIELER WÄHLT:

- Vielleicht sollten einige der Truppen nach Rations oder nach Neuanfang gehen, um weitere Mitglieder von Grenzpatrouillen zu rekrutieren? Lies Skript 10.
- Keine Zeit zu verlieren! Memento braucht Hilfe und die Aktivität der anderen Fraktionen ist beunruhigend. Lies Skript 19.

#### RHA-ZACK-SPIELER WÄHLT:

- Schicke eine Anforderung an den Stream, um mehr über die Signale von OB-A06 zu erfahren. Lies Skript 17.
- Schicke eine Anforderung an den Stream, um die Analyse des Schlachtfelds und der feindlichen Kräfte zu erhalten. Lies Skript 11.

#### DVERGAR-SPIELER WÄHLT:

- Die Gegner sind den Dvergar unterlegen! Roe entscheidet sich, einige Truppen loszuschicken, um nahegelegene Gasquellen zu finden und zu sichern. Lies Skript 13.
- Roe glaubt, dass die Sicherung des Artefakts höchste Priorität hat. Sie haben noch genug Ressourcen. Lies Skript 18.

#### WIEDERGEBORENEN-SPIELER WÄHLT:

- Das Orakel schickt einige ihrer Kräfte nach Norden, um im Kampf gegen die Evolutionisten zu helfen. Lies Skript 14.
- Das Orakel ist überzeugt, dass es die in der Siedlung verbliebene Urwächterin schafft, die angreifende Armee zurückzuschlagen. Das Orakel nimmt die komplette Armee und dringt in die Ödnis vor. Lies Skript 20.

#### GESICHTSLÖSE-SPIELER WÄHLT:

- Eine Herausforderung direkt voraus! Wir stürzen uns in die Schlacht, überzeugt davon, dass unsere Wildheit und unser Hunger unsere Feinde vernichten werden! Lies Skript 16.
- Einige Leiber erinnern sich daran, dass wir um so stärker werden, je mehr wir sind. Diese Leiber halten an und laben sich erst, um sich für den Krieg vorzubereiten. Lies Skript 21.

### VORBEREITUNG:

Bereite die Schlacht nach den Standardregeln vor (Seite 4-6 der Spielregel) mit folgenden Ausnahmen:

- Die Spieler stellen in diesem Szenario ihre Schreine nicht auf und nutzen ihre Banner nicht.
- Die Spieler stellen nur einen Teil ihrer Armeen auf (mehr dazu im Abschnitt Streitkräfte).
- Wenn du angewiesen wirst, vor der Schlacht eine Aufwertungskarte anzufügen, nutzt du für diese Mission eine, die nicht in deinem Deck ist. Mache das nach Möglichkeit, bevor du zusätzliche Karten in dein Aktionsdeck legst.

● Die Spieler geben keine zusätzlichen Kristalle für die Nutzung von Elite-Trupps an ihren Gegner.

## SPEZIALREGELN:

- Nutzt die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiert die Züge III und VI auf der Leiste.
- **Zug III:** Der Rest der Streitmacht trifft ein. Die Spieler stellen den zweiten Teil ihrer Armeen mit den normalen Regeln auf. Die Schlacht geht weiter.
- **Zug VI:** Setze den Sticker „Verlängertes Aufeinandertreffen“ (W06) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.
- In dieser Schlacht können die Spieler keine SP erhalten, also bleibt die SP-Leiste ungenutzt.

## AUFGABEN:

- Beide Spieler haben dieselbe Aufgabe: töte 4 Feindfiguren. Oder, falls der Feind seine Figuren geopfert hat und weniger als 4 übrig sind, töte stattdessen alle Figuren. Halte die Anzahl der getöteten Figuren mit deinen Siegpunktmarkern fest.
- Beide Spieler erhalten dieselbe Belohnung: setze deinen Fraktionssticker auf Platz S1 des Kampagnenplans. Erhalte 1 militärische Macht. Lies Skript 22.
- Beide Spieler haben dieselbe Voraussetzung für Erfolg: verliere eine Figur mit einem Heldenmarker (mehr dazu im Abschnitt Streitkräfte).

## DÄMONEN-STREITMACHT:

### ERSTER TEIL DER ARMEE:

- Stachelschwein (Trupp Blutschmiede mit nur 1 Figur, ein Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Infernalischer Ritus, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Aufladungsmarker darauf.)
- 1 Trupp Dunkle Scholare (Teil-Trupp mit 2 Figuren)

### ZWEITER TEIL DER ARMEE:

- Die letzte Figur des Trupps Dunkle Scholare (sie kommt direkt auf den Spielplan zum Trupp, du darfst sie jedoch nicht in  mit dem Rest der Trupp-Figuren setzen)
- 1 Bluthund
- Zweiter Trupp Dunkle Scholare

**ERFOLG:** Lies Skript 7.

## KAPITEL-STREITMACHT:

### ERSTER TEIL DER ARMEE:

- Jehl, Jäger von Fyrnheim (Trupp Jäger mit nur 1 Figur und ein Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Schussposition, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Aufladungsmarker darauf.)
- 1 Trupp Pilger (Teil-Trupp mit 2 Figuren)

### ZWEITER TEIL DER ARMEE:

- 1 Heiliger Ritter
- Zwei Figuren des Trupps Pilger (sie kommen direkt auf den Spielplan zum Trupp, du darfst sie jedoch nicht in  mit dem Rest der Trupp-Figuren setzen)

**ERFOLG:** Lies Skript 25.

## RHA-ZACK-STREITMACHT:

### ERSTER TEIL DER ARMEE:

- RB-16S (Trupp Streamwachen mit 1 Figur und ein Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Energieschwert, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Aufladungsmarker darauf.)
- 1 Trupp Sturmbringer (Teil-Trupp mit 1 Figur)

### ZWEITER TEIL DER ARMEE:

- 1 Sturmbringer-Figur (sie kommt direkt auf den Spielplan zum Trupp, du darfst sie jedoch nicht in  mit dem Rest der Trupp-Figuren setzen)
- 1 Trupp Quellenklingen (Teil-Trupp mit 1 Figur; wenn ein Trupp Quellenklingen bereits anwesend ist, füge diese Figur diesem Trupp hinzu)

**ERFOLG:** Lies Skript 29.

## DVERGAR-STREITMACHT:

### ERSTER TEIL DER ARMEE:

- Roe (Trupp Ungebrochene mit nur 1 Figur, ein Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Exoskelett, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Passiv-Marker darauf, aber keine Aufladungsmarker.)
- 1 Trupp Entfacher (Teil-Trupp mit 2 Figuren und nur 1 Ausdauermarker)

### ZWEITER TEIL DER ARMEE:

- Zweiter Trupp Ungebrochene
- 1 Trupp Gyrobots (Teil-Trupp mit 1 Figur)

**ERFOLG:** Lies Skript 2.

## WIEDERGEBORENE-STREITMACHT:

### ERSTER TEIL DER ARMEE:

- Orakel (Trupp Orakel des Zorns mit nur 2 Ausdauermarkern und einem Heldenmarker auf der Truppkarte)
- 1 Trupp Baummaidens (Teil-Trupp mit 2 Figuren)

### ZWEITER TEIL DER ARMEE:

- 1 Trupp Wyrms
- 1 Trupp Urwächterinnen (Teil-Trupp mit 1 Figur)

**ERFOLG:** Lies Skript 30.

## GESICHTSLOSE-STREITMACHT:

Setze Sticker „Evolution“ (W12) auf den Spieler-Abschnitt des Kampagnenplans.

### ERSTER TEIL DER ARMEE:

- 1 Trupp Klingenbrüter mit nur 1 Figur (lege 1 Heldenmarker auf seine Truppkarte. Lege 1 zusätzlichen Ausdauermarker auf diesen Trupp. Dieser Trupp beginnt im Verbindungsmodus.)
- 1 Trupp Berserker

### ZWEITER TEIL DER ARMEE:

- Zweiter Trupp Berserker
- 1 Trupp Fleischfetzter (Teil-Trupp mit 1 Figur)

**ERFOLG:** Lies Skript 5.

## SZENARIO 2:

# SCHLACHT IN DEN RUINEN MEMENTOS

## EINFÜHRUNG:

*Eine siegreiche Armee erreichte ihr Ziel, es war jedoch keine Zeit für eine Suche. Sie mussten die Verteidigung des Orts einrichten, mit allem, was sie vorfanden – zerbrochene Türen oder bis zur Unkenntlichkeit verbogenen Metallkonstruktionen. Im vorangegangenen Aufeinandertreffen besiegte feindliche Kräfte sammeln sich und nähern sich den Siedlungsruinen.*

*Auf dem Schlachtfeld befand sich außerdem etwas Merkwürdiges. Etwas, das mit bläulich-pulsierendem Licht in den Trümmern leuchtete. Sollte man es sich aneignen? Doch wie sollte man das im Chaos der Schlacht bewerkstelligen?*

● Wenn ein Spieler die Dämonen-Fraktion wählt und der Sticker „Verlängertes Aufeinandertreffen“ (W06) auf dem Kampagnenplan ist, liest der Dämonen-Spieler Skript 1.

● Sollte der Sticker „Analyse“ (W03) auf dem Kampagnenplan sein, liest der Rha-Zack-Spieler Skript 4.

## VORBEREITUNG:

Bereite die Schlacht gemäß der normalen Regeln vor (Seite 4-6 im Regelheft), mit folgenden Ausnahmen:

- Nur zur Erinnerung: beide Spieler haben Zugriff auf ihre Schreine und Banner.
- Während dieses Szenarios legt ein Spieler, dessen Fraktionssticker auf Platz S1 des Kampagnenplans ist, Schutt auf das Schlachtfeld, nachdem er die Kristallquellen eingesetzt hat, nach denselben Aufstellungsregeln für Kristallquellen. Der Schutt

wird durch das Schattentor-Plättchen dargestellt. Dieser Spieler wird außerdem der Konterspieler sein.

- Lege 3 Zielmarker (dargestellt durch kleine Kampagnenmarker) auf den Schutt. Figuren dürfen nicht in  mit dem Schutt aufgestellt werden.
- Wenn du aufgefordert wirst, eine Aufwertungskarte vor der Schlacht anzufügen, nutze möglichst eine, die bei dieser Mission nicht in deinem Deck ist. Mache das nach Möglichkeit, bevor du zusätzliche Karten in dein Aktionsdeck legst.
- Die Spieler geben keine zusätzlichen Kristalle für die Nutzung von Elite-Trupps an ihren Gegner.

### SPEZIALREGELN:

● Bei Passiven Zügen können die Spieler Zielmarker auf dieselbe Weise erhalten, wie sie Kristalle von Kristallquellen ernten. Ihre Figuren müssen in  mit dem nicht umkämpften Schuttplättchen sein. Sie erhalten keine Kristalle dadurch. Sobald irgendein Spieler 2 Zielmarker hat, entfernt ihr den Schutt vom Spielplan. Zielmarker kann man in Aktiven Zügen auf keinerlei Weise erhalten.

### AUFGABEN:

- Beide Spieler haben dieselbe Aufgabe: Gewinne durch Siegpunkte oder töte alle Feinde.
- Beide Spieler haben dieselbe Belohnung: Setze deinen Fraktionssticker auf Platz S2 des Kampagnenplans. Erhalte 1 militärische Macht. Lies Skript 3.
- Beide Spieler haben dieselbe Spezialaufgabe: Erhalte 2 Zielmarker vom Schutt. Es ist möglich, das Szenario zu verlieren und dennoch die Spezialaufgabe zu erfüllen.
- Beide Spieler haben dieselbe Spezialbelohnung: Setze Sticker „Pulsierender Kristall“ (W18) auf deine Spielersektion des Kampagnenplans.

### DÄMONEN-STREITMACHT:

- Stachelschwein (Trupp Blutschmiede mit nur 1 Figur, ein Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Infernalischer Ritus, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Aufladungsmarker darauf.) Wenn der Sticker „Stachelschwein verwundet“ (W07) im Spiel ist, platziert du die Aufwertungskarte nicht.
- 2 Bluthunde
- 1 Meister der Elemente

### KAPITEL-STREITMACHT:

- Jehl, Jäger von Fyrheim (Trupp Ranger mit nur 1 Figur und Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Schussposition, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Aufladungsmarker darauf.) Wenn der Sticker „Jehl verwundet“ (W08) im Spiel ist, platziert du die Aufwertungskarte nicht.
- 2 Heilige Ritter
- 1 Trupp Pilger (Teil-Trupp mit nur 2 Figuren)

### RHA-ZACK-STREITMACHT:

- RB-16S (Trupp Streamwachen mit nur 1 Figur und Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Energieschwert, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Aufladungsmarker darauf.) Wenn der Sticker „RB-16S beschädigt“ (W08) im Spiel ist, platziert du die Aufwertungskarte nicht.
- 1 Trupp Quellenklingen (Teil-Trupp mit nur 2 Figuren)
- 1 Trupp Sturmbringer
- 1 Trupp Streamsurfer (Teil-Trupp mit 1 Figur)

### DVERGAR-STREITMACHT:

- Roe (Trupp Ungebrochene mit nur 1 Figur und Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Exoskelett, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Passiv-Marker darauf, aber keine Aufladungsmarker.)
- 1 Trupp Ungebrochene
- 1 Entfacher (Teil-Trupp mit 2 Figuren)
- Erfolg: Roe wird getötet. Lies Skript 2.

### WIEDERGEBORENE-STREITMACHT:

- Orakel (Trupp Orakel des Zorns mit nur 2 Ausdauermarkern und Heldenmarker auf der Truppkarte). Wenn Sticker „Orakel verletzt“ (W11) im Spiel ist, lege einen Paralysemarker auf ihren Sockel. Er funktioniert wie auf dem Fraktionsbogen der Wiedergeborenen beschrieben.
- 1 Pestbrand-Reittier
- 1 Trupp Wyrms

### GESICHTSLOSE-STREITMACHT:

- Wenn der Sticker „Evolution“ (W12) in der Spielersektion des Kampagnenplans ist, setzeden Sticker „Rasante Evolution“ (W15) darüber. Wenn nicht, setze den Sticker „Evolution“ (W12) in die Spieler-Sektion des Kampagnenplans.
- Trupp Klingenbrüter mit nur 1 Figur (lege einen Heldenmarker auf die Figur. Lege 1 zusätzlichen Ausdauermarker auf diesen Trupp. Dieser Trupp beginnt im Verbindungsmodus.) – Falls der Sticker „Rasante Evolution“ (W15) in der Spielersektion des Kampagnenplans ist, beginnt dieser Trupp stattdessen im entwickelten Modus.
- 1 Ernter
- 1 Trupp Berserker

**ERFOLG:** Klingenbrüter wird getötet. Lies Skript 5.

## SZENARIO 3:

# FELDZUG ÖSTLICHES ÖDLAND

Während dieses Szenarios muss der Kampagnenplan vor euch liegen. Nach dem Lesen der Einleitung werdet ihr Entscheidungen treffen, die einen Einfluss auf dieses und die folgenden Szenarien haben werden.

### EINFÜHRUNG:

Als die kleineren, schnelleren Trupps die erste der Absturzstellen sicherten, versuchte der Rest der Armee, die anderen Fraktionen abzuwehren. Das gesamte Ödland wurde zu einem Schlachtfeld. Du musst dir einen Geländevorteil verschaffen und noch genug Soldaten zur eigenen Verteidigung besitzen. Was nutzt es, das Artefakt zu bekommen, wenn man am Ende von einem Schwarm Feinden umzingelt ist?

**DÄMONEN:** *Das ist nicht gut. Stachelschwein plante eine rasche Expedition durch die Wüsteneien, um die verstreuten Teile des Weltentressers einzusammeln. Diese mächtige Waffe zu erobern, würde die ehrenvolle Rückkehr zur Armee sicherstellen. Womöglich würde Ish selbst die Eiserne Kompanie um die Rückkehr bitten. Dies wäre die Chance, unseren guten Namen würdevoll wiederzuerlangen.*

*Doch das ist nicht gut. Selbst wenn wir das letzte Scharmützel in den Ruinen außen vor lassen. Wir haben Berichte über Rha-Zack-Aktivitäten im Norden. Das verfluchte Kapitel treibt sich überall herum. Und es gibt weitere Fraktionen. Sogar die verdammten Dvergar haben es irgendwie hierher geschafft.*

*Hoffentlich verschaffen uns unsere Militär-Außenposten genug Zeit.*

- Lege einen Fraktions-Siegpunktmarker auf Platz 9 („Dämonenlager“) des Kampagnenplans.

**KAPITEL:** *So viele Armeen! Ich hatte Dämonen erwartet, gegen die wir vor einiger Zeit gekämpft haben. Ich habe mit den Rha-Zack gerechnet, die in der Nähe hausen und immer neugierig sind. Auch Gesichtslöse sind keine große Überraschung; überall tauchen ihre unheiligen Leiber auf. Aber Wiedergeborene und Dvergar? Dieses Waldvolk verlässt seine Wälder doch nie. Und dann diese gruseligen Zwerge von der anderen Seite der Großen Zuflucht! Unsere einzige Hoffnung ist ... Fort Hoffnung und dessen Bewohner. Möge der Eine Gott sie dieses Land verteidigen lassen, während wir gen Süden eilen. Da ist etwas, was die anderen Fraktionen magisch anzieht. Wir müssen herausfinden, um was es sich handelt.*

- Lege einen Fraktions-Siegpunktmarker auf Platz 1, „Fort Hoffnung“, des Kampagnenplans.

- Falls Sticker „Rekrutierung“ (W02) auf dem Kampagnenplan ist, erhalte 2 militärische Macht.

**RHA-ZACK:** //AS-01\_CODEGRAU /18t/08m/0002j/ CORE /stream\_staerke: ausgezeichnet/

*Truppe Rot soll ihre Mission fortsetzen. Sie sollten sich ausschließlich auf die Sicherung von OB-A06 konzentrieren. Strategische Entscheidungen sollten nichts von ihrer*

Energie oder Rechenleistung beanspruchen. Rha-Zack-Hauptstreitmächte haben den südlichen Militärforschung-Außenposten verstärkt. Von dort können wir Truppe Rot unterstützen und feindliche Armeen abfangen.

● Setze einen Fraktions-Siegpunktmarker auf Platz 7, „Rha-Zack-Außenposten“, auf dem Kampagnenplan.

**DVERGAR:** Die Dvergar-Armee traf als letzte in den östlichen Ödlanden ein. Das Portal war noch unter Kontrolle der Dvergar und die kleine Streitmacht begrüßte die ihren freudig. Die Wachen wurden über Varfater Snorres Tod informiert und über den Fortschritt von Roes Truppen.

Varfater Jorfi übernahm rasch den Befehl über die Portalwachen und ließ ein befestigtes Lager errichten. In ein oder zwei Tagen mussten sie das gesamte Ödland sichern, um Roe die Erreichung seines Ziels zu ermöglichen. Sie mussten zügig handeln, und ihre Handlungen mussten vorteilhaft und angemessen sein. Das war der einzige Weg.

● Lege einen Fraktions-Siegpunktmarker auf Platz 4, „Schattentor“, auf dem Kampagnenplan.

● Falls der Sticker „Gas-Ader“ (W04) auf dem Kampagnenplan ist, erhalte 2 militärische Macht.

**WIEDERGEBORENE:** Das Orakel war überrascht, als sie von den Baummaidens darüber unterrichtet wurde, dass die Wiedergeborene-Armee aus dem Norden kam, um beim Feldzug zu helfen. Offenbar ahnte sie nicht, wie loyal ihre Kinder waren. Oder hatten sie sich gewandelt? Oder waren sie immer schon unabhängiger und hingebungsvoller gewesen als gedacht? Vielleicht sollte sie mehr Fürsorge und weniger Macht walten lassen. Doch für solche Überlegungen war jetzt keine Zeit. Sie musste weitermachen. Während des Marsches wuchs in ihr ein angenehmes Gefühl wie eine Saat heran.

● Lege einen Fraktions-Siegpunktmarker auf Platz 2, „Neubeginn“, auf den Kampagnenplan.

● Falls der Sticker „Verstärkungen“ (W05) auf dem Kampagnenplan ist, erhalte 2 militärische Macht.

**GESICHTSLOSE:** Wir sind hunderte. Einige laben sich auf dem Schlachtfeld. Manche folgen dem Ruf, töten Alles und Jeden auf ihrem Weg. Mein Leib ist in der zweiten Gruppe, doch das spielt keine Rolle. Die meisten von uns wachsen mithilfe der Kristalle aus dem großen Krater, den wir zu Beginn unserer Reise in Besitz genommen haben. Ich fühle, wie vollgefressen sie sind. Doch gleichzeitig sind sie noch hungrig. Sie wollen neue Körper und weitere Entwicklung! Bald werden wir das gesamte Land überfluten.

● Setze einen Fraktions-Siegpunktmarker auf Platz 6, „Kristallkrater“, auf dem Kampagnenplan.

## VORBEREITUNG:

Die Orte, die du kontrollierst (dort liegt dein Fraktions-Siegpunktmarker) geben dir verschiedene Boni in diesem und zukünftigen Szenarien. Es folgt eine Liste der Orte und deren Boni:

●  1, Fort Hoffnung – am Ende des Szenarios liefert dir dieser Ort 2 zusätzliche Punkte militärische Macht.

●  2, Neubeginn – dieser Ort liefert dir 1 Siegpunkt zu Beginn jeder Schlacht.

●  3, Memento – vor jedem Verteilen hast du ein kostenloses Nachwürfeln.

●  4, Schattentor – vor jedem Verteilen kannst du einen GESCHWINDIGKEITSmarker auf einen Trupp legen (dargestellt durch einen Dunkelpunkt). Er erhöht deren Bewegungsattribut um 1.

●  5, Rations – vor dem Beginn jeder Schlacht darfst du 1 zusätzlichen Ausdauermarker auf 1 Trupp legen. Der Feind erhält keine zusätzlichen Siegpunkte für das Töten dieser Figuren.

●  6, Kristallkrater – vor jeder Schlacht fügst du 1 Kristall deinem verbrauchten Vorrat hinzu.

●  7, Rha-Zack-Außenposten – vor jedem Verteilen kannst du eine Aktion Bewegung mit 1 Figur ausführen.

●  8, See – dieser Ort bringt dir im letzten Szenario einen Kristallbonus.

●  9, Dämonenlager – dieser Ort erlaubt dir, in jeder Schlacht deinen Schrein direkt vor dem Verteilen neu aufzustellen. Er kann in  mit Figuren gestellt werden, muss aber nach wie vor mindestens 2 Areale von Kristallquellen und feindlichen Schreinen stehen.

●  10, Steinhügel – dieser Ort liefert dir einen Ausdauerbonus im letzten Szenario.

Jetzt lies Teil 3-1.

## TEIL 3-1

### BEGINNE HIER ZU LESEN

In diesem Szenario werden neutrale Fraktionen durch Aufladungsmarker dargestellt. Ignoriere in diesem Schritt die von Spielern gewählten Fraktionen.

**DÄMONEN:** Große Dämonen-Kräfte haben, nach kurzem Kontakt mit den Überbleibseln der Eisernen Kompanie, Dunkelheit-Pfade benutzt, um bei ihrem einfachen Lager einzutreffen.

● Lege einen Aufladungsmarker auf Ort 9.

**KAPITEL:** Der Rat des Kapitels hat dem Vorschlag eines Al-Iskandria-Kommandanten zugestimmt und einen Großteil der Streitmacht nach Osten geschickt, um zu erfahren, was die Dämonen fortgelockt hat. Die Armee erreichte Fort Hoffnung und hat sich ehemaligen Soldaten der Grenzpatrouille angeschlossen.

● Lege einen Aufladungsmarker auf Ort 1.

**RHA-ZACK:** //AS-01\_CODEGRAU/18t/08m/0002j/ CORE/ stream\_stärke: ausgezeichnet/

Die Trupps S12, S18 und S19 sammeln sich beim Außenposten O-05, 47032S. S05, S22 führen eine Aufklärung aus und treffen dann auf O-05.

● Lege einen Aufladungsmarker auf Ort 7.

**DVERGAR:** Varfater Jorfi führte eine große Streitmacht in die südlichen Teile des Ödlandes. Dort lag eine uralte, berühmte Konstruktion. Die Dvergar marschierten forsch, trotz Gasknappheit. Daher waren sie zum Erfolg verdammt.

● Lege einen Aufladungsmarker auf Ort 4.

**WIEDERGEBORENE:** Ein Rudel Evolutionisten, Rebellen der Wiedergeborenen, nahte von Norden. Sie hatten ganz klar die Absturzstellen des Meteoriten zum Ziel. Doch zuerst griffen sie Neubeginn an.

● Lege einen Aufladungsmarker auf Ort 2.

**GESICHTSLOSE:** Gesichtslose tauchten aus dem Nichts kommend in den Ödlanden auf. Ihre grausigen Körper erschienen auf Schlachtfeldern, Straßen und kriegs-verwüsteten Siedlungen. Doch an einem Platz wimmelte es ganz besonders von diesen Kreaturen.

● Lege einen Aufladungsmarker auf Ort 6.

Jetzt lies Teil 3-2.

## TEIL 3-2

Deine Armeen haben die Kontrolle eines der Orte in den östlichen Ödlanden. Andere Fraktionen rücken ebenfalls näher. Du musst vorsichtig vorgehen. Deine Truppen, Kundschafter und Ressourcen sind beschränkt – sie werden durch deine militärische Macht dargestellt.

Orte auf dem Kampagnenplan sind mit gepunkteten Linien verbunden. Wenn du dich entscheidest, welchen Ort du erobern willst, denke daran, dass dieses Gebiet mit einem der Orte verbunden sein muss, die du bereits kontrollierst.

### REGELN

● Du hast Zugriff auf 1 Blockmarker (dargestellt durch einen Ausdauermarker) und 1 Angriffsmarker (dargestellt durch einen Fraktionsmarker).

● Ein Blockmarker kann nur auf eine Route gelegt werden (die gepunkteten Linien auf dem Spielplan). Der Blockmarker blockiert diese Route (diese Orte sind also in diesem Zug nicht verbunden).

● Ein Angriffsmarker kann auf einen Ort gelegt werden, den du erobern möchtest – er darf nur auf einen Ort gelegt werden, der mit einem von dir kontrollierten Ort verbunden ist (wo dein Siegpunktmarker liegt).

● Du musst militärische Macht ausgeben, um einen Ort anzugreifen:

- ohne Marker – 1 militärische Macht

- mit einem Aufladungsmarker – 2 militärische Macht

- mit einem feindlichen Siegpunktmarker – 0 militärische Macht, jedoch löst dies eine Schlacht wie unten beschrieben aus.

● Die Spieler dürfen ihre Angriffsmarker auf denselben Ort legen – beide müssen zuerst bezahlen und dann eine Schlacht nach den normalen Regeln vorbereiten – sie haben Zugriff auf Schreine, Banner und alle Trupps und Karten. Sie können ebenfalls die Boni durch kontrollierte Orte nutzen. Der Gewinner erobert das Gebiet.

● Die Spieler führen Aktionen in dieser Reihenfolge aus: Dämonen, Kapitel, Rha-Zack, Dvergar, Wiedergeborene, Gesichtslose.

### ZUG:

● Beide Spieler platzieren ihre Blockmarker.

● Beide Spieler platzieren ihre Angriffsmarker. Sie können diese Handlung auslassen.

- Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt ein Spieler keine Orte kontrolliert, kann er 2 militärische Macht zahlen, um seinen Angriffsmarker auf einen beliebigen Ort zu setzen.
  - Schlachten abhandeln (wenn nötig).
  - Beide Spieler platzieren ihre Fraktions-Siegpunktmarker auf eroberten Orten.
  - Beide Spieler entfernen ihre Angriffs- und Blockmarker.
- Führt 4 Züge durch und lest dann Teil 3-3. Nutzt die Zeitleiste, um diese Züge zu zählen.

## TEIL 3-3

- Entfernt etwaige Aufladungsmarker vom Spielplan.
- Ersetzt die Siegpunktmarker durch Fraktions-Sticker.
- Spielt Szenario 4.

## SZENARIO 4:

# KRATER-SCHARMÜTZEL

### EINFÜHRUNG:

Die Absturzstelle des zweiten Meteoriten rauchte noch. Der gewaltige Krater war voller Abgründe, Felsen waren aus dem Boden gedrückt worden und metallisches Geröll, alles von Kristallen durchsetzt. Es gab einen tiefen Einschnitt voller zischender Geräusche und heller Lichter inmitten dieses Durcheinanders.

### DÄMONEN:

- Wenn der Sticker „Stachelschwein verwundet“ (W07) auf dem Kampagnenplan ist, deaktiviere ihn.
- Wenn der Sticker „Das erste Teil“ (W17) in der Sektion des Dämonenspielers ist, lies Skript 23.

Das zweite Teil des Weltenfressers musste hier sein. Haagenti behauptete, dass das zentrale Element dieses Teils noch intakt sein müsste. Außerdem war es klein genug, um einfach abtransportiert zu werden. Wir hatten uns auf kleinere Unannehmlichkeiten eingestellt, aber hämmernde Kopfschmerzen gehörten nicht dazu. Dieses Stück steckte voller Magie, die aus ihm herausquoll. Reine, zügellose Magie ist Gift für unsere Sinne.

### KAPITEL:

- Wenn der Sticker „Jehl verwundet“ (W08) auf dem Kampagnenplan ist, deaktiviere ihn.
- Wenn der Sticker „Das erste Teil“ (W17) in der Sektion des Kapitelspielers ist, lies Skript 8.

Die nächste Absturzstelle lag direkt vor uns. Das zweite, seltsame Artefakt lag tief unten, in einem merkwürdig beleuchteten Abgrund. Das dachten wir jedenfalls. Wir hatten keine Ahnung, dass es das Ding war, das diesen schrecklichen Aufruhr hervorrief, das unsere Leute in einen neuen Krieg zog. Doch die Erfahrung aus der Zeit der Grenzpatrouille lehrte, dass es immer um Ungewissheit und fehlende Information ging. Memento war zerstört. Toter Mann, dessen Körper wir in den Ruinen entdeckt hatten, war nun wirklich tot. Wir waren erfüllt von Wut und wir wollten Rache. Wir wollten wissen, was die Ursache für all das war!

### RHA-ZACK:

- Wenn der Sticker „RB-16S beschädigt“ (W09) auf dem Kampagnenplan ist, deaktiviere ihn.
  - Wenn der Sticker „Das erste Teil“ (W17) in der Sektion des Rha-Zack-Spielers ist, lies Skript 26.
- //RB-16S\_CODEGRAU/19t/08m/0002j/grid\_koord\_47E30S/stream\_staeke-schlecht/

In der Nähe des Kraters spielen unsere Sensoren verrückt. Dieses Teil von OB-A06 stört den Fluss des Streams. Die Upload-Zeit hat sich auf zwei Sekunden erhöht! Das ist inakzeptabel und wird Auswirkungen auf die Kommunikation haben. Wenn das so bleibt, werde ich meine Streitmacht kaum befähigen können.

Doch ich sollte meine Gedankenprozessoren lieber nutzen, um über die Eroberung des Artefakts nachzudenken, nicht um zu grübeln. Es liegen erhebliche Geländedaten vor uns, ausgelöst durch den Absturz von OB-A06. Analysten haben die optimale Route für uns festgelegt. Jetzt können wir unser Ziel erreichen, ohne über einen sicheren Abstieg nachdenken zu müssen.

### DVERGAR:

- Wenn der Sticker „Das erste Teil“ (W17) in der Sektion des Dvergarspielers auf dem Kampagnenplan ist, lies Skript 31.

Unermüdet trieb Roe seine Soldaten voran, was deren Gasreserven aufbrauchte. Er glaubte nicht, dass sie Zeit zum Wiederauffüllen haben würden. Vor ihnen lag eine neue Absturzstelle. Und darin seine und die Hoffnung aller Dvergar. Das nächste Stück des Geräts, das vermutlich der Beginn ihrer Errettung sein würde. Roe hoffte aufrichtig, dass sie damit eine Maschine bauen könnten, die ihnen unbegrenzte Gasvorräte verfügbar machen würde. Also beschleunigten sie ihre Schritte. Denken und Ausruhen war jetzt bestimmt nicht vorteilhaft.

### WIEDERGEBORENE:

- Wenn der Sticker „Verwundetes Orakel“ (W11) auf dem Kampagnenplan ist, deaktiviere ihn.
- Wenn der Sticker „Das erste Teil“ (W17) in der Sektion des Wiedergeborene-Spielers ist, lies Skript 38.

Kriegsbestien und Wyrms eilten den steilen Hang zum Zentrum des Kraters hinunter. Manche verletzten sich dabei, doch sie ebneten den Weg für das Orakel und den Rest der Armee. Sie war beunruhigt wegen der bevorstehenden Schlacht. Dieser Ort war voller Spalten und anderer Gefahren. Jedes Scharmützel hier würde nur durch Glück entschieden. Wenn sie doch nur mehr Zeit zur Vorbereitung hätte ...

### GESICHTSLOSE:

- Wenn der Sticker „Das erste Teil“ (W17) in der Sektion des Gesichtslose-Spielers auf dem Kampagnenplan ist, lies Skript 42.

Im Boden vor uns war ein großes Loch. So groß, dass alle unsere Leiber es nicht würden füllen können. Aufgestachelt durch andere Gesichtslose, die Befriedigung und Sathheit aus vergangenen Schlachten gezogen hatten, rannten wir bergab, ohne über Gefahren nachzudenken. Jeder Körper ist ersetzbar.

### VORBEREITUNG:

Bereite die Schlacht gemäß der normalen Regeln vor (Seite 4-6 im Regelheft), mit folgenden Ausnahmen:

- Wenn der Sticker „Pulsierender Kristall“ (W18) auf einer Spieler-Sektion des Kampagnenplans ist, kann dieser Spieler ihn deaktivieren, um 3 zeitweilige Kristalle zu erhalten (sie funktionieren so, wie das auf dem Dämonen-Fraktionsbogen beschrieben ist). Dieser Kristall könnte später jedoch noch nützlich sein...
- Der Spieler, dessen Fraktionssticker auf Platz S2 des Kampagnenplans ist, wird Konterspieler. Der andere ist Positionsspieler.
- Während Schritt 12 der Spielvorbereitung stellt der Positionsspieler alle Kristallquellen auf, dann den Absturzort (dargestellt durch ein Schattentor-Plättchen mit einem Zielmarker darauf; als Zielmarker dient ein kleiner Kampagnenmarker).
- Der Positionsspieler stellt 1 großes Stück raues Gelände auf (dargestellt durch einen großen Kampagnenmarker) und 2 kleine Stücke raues Gelände (dargestellt durch kleine Kampagnenmarker). Dann stellt der Konterspieler 3 kleine Stücke raues Gelände auf. Raus Gelände darf nicht in  mit Kristallquellen und Schreinen aufgestellt werden.
- Wenn du aufgefordert wirst, vor der Schlacht eine Aufwertungskarte anzufügen, nutze möglichst eine, die bei dieser Mission nicht in deinem Deck ist. Mache das nach Möglichkeit, bevor du zusätzliche Karten in dein Aktionsdeck legst.
- Die Spieler geben keine zusätzlichen Kristalle für die Nutzung von Elite-Trupps an ihren Gegner.

### SPEZIALREGELN:

- Sollte eine Figur ein Areal mit großem rauem Gelände betreten, erleidet sie 1 Verletzung.
- Wenn eine Figur mit einem Sockel Größe 1 ein Hexfeld mit einem kleinen rauem Gelände betreten, erleidet sie 1 Verletzung.
- Jeder Spieler kann versuchen, das Artefakt zu nehmen, wenn eine seiner Figuren in  mit der Absturzstelle ist. In seinem Passiven Zug wirft dieser Spieler den

roten Würfel. Ist das Ergebnis 4+, erhält dieser Spieler den Zielmarker. Er stellt das Artefakt dar und kommt auf den Sockel der Figur.

- Der Spieler, der den Zielmarker erhalten hat, erhält sofort 3 Siegpunkte (es ist egal, ob er ihn von der Absturzstelle oder vom Feind bekommen hat.)

- Jeder Spieler kann versuchen, den Zielmarker zurückzuerobern – wenn es ihm gelingt, in einem Kampfablauf eine Feindfigur zu verletzen, die den Zielmarker hat, nimmt er sich den Marker automatisch und legt ihn auf seine Figur.

- Sollte die Marker-tragende Figur außerhalb eines Kampfablaufs getötet werden, wird der Marker auf eins der Hexfelder gelegt, die von der getöteten Figur besetzt waren. Der Besitzer der getöteten Figur platziert den Zielmarker. Um ihn wieder zu nehmen, muss eine Figur darauf stehen (das Aufnehmen bringt 3 Siegpunkte.)

- Nutzt die Zeitleiste, um die abgeschlossenen Züge der Schlacht zu zählen. Markiert die Züge III und VI auf der Leiste.

- **Zug III:** Lies Skript 27.

- **Zug VI:** Lies Skript 33.

## AUFGABEN:

- Beide Spieler haben dieselbe Aufgabe: Gewinne das Spiel durch Siegpunkte oder töte alle Feindfiguren.

- Für beide Spieler gilt dieselbe Belohnung: Erhalte 1 militärische Macht. Dann lies Skript 41.

## DÄMONEN-STREITMACHT:

- Stachelschwein (Trupp Blutschmiede mit nur 1 Figur, ein Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Infernalischer Ritus, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Aufladungsmarker darauf.)

- 1 Bluthund

- 1 Meister der Elemente

## KAPITEL-STREITMACHT:

- Jehl, Jäger von Fyrheim (Trupp Ranger mit nur 1 Figur und Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Schussposition, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Aufladungsmarker darauf.)

- 2 Heilige Ritter

## RHA-ZACK-STREITMACHT:

- RB-16S (Trupp Streamwachen mit nur 1 Figur und Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Energieschwert, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Aufladungsmarker darauf.)

- 1 Trupp Sturmbringer

- 1 Streamwache

## DVERGAR-STREITMACHT:

- Roe (Trupp Ungebrochene mit nur 1 Figur und Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Exoskelett, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Passiv-Marker darauf, aber keine Aufladungsmarker.)

- 1 Trupp Entfacher

**ERFOLG:** Wenn Roe getötet wurde, lies Skript 2.

## WIEDERGEBORENE-STREITMACHT:

- Orakel (Trupp Orakel des Zorns mit nur 1 Ausdauermarker und Heldenmarker auf der Truppkarte)

- 1 Trupp Wyrms

- 1 Trupp Kriegsbestien

## GESICHTSLOSE-STREITMACHT:

- Trupp Klingenbrüter mit nur 1 Figur (lege einen Heldenmarker auf die Figur. Lege 1 zusätzlichen Ausdauermarker auf diesen Trupp. Dieser Trupp beginnt im Verbindungsmodus.) – wenn der Sticker „Evolution“ (W12) in der Spieler-Sektion des Kampagnenplans ist, beginnt der Trupp im Evolutionsmodus. Wenn der Sticker „Rasante Evolution“ (W15) im Spiel ist, beginnt der Trupp im Evolutionsmodus mit einem weiteren Ausdauermarker.

- 2 Teil-Trupps Berserker mit je 2 Figuren

# SZENARIO 5: SCHLACHT UMS HERZ

## EINFÜHRUNG:

*Der Krater, der sich bei der Absturzstelle des letzten, größten Teils des Meteoriten gebildet hatte, erstreckte sich über ein Gebiet, so weit das Auge reichte. Der Schaden hatte die Landschaft auf ewig verändert. Wasser sammelte sich darin, aus einem vergessenen, unterirdischen Fluss gepresst. Vielleicht würde dieser unwirtliche Ort irgendwann weniger abweisend sein.*

*Doch jetzt gerade war er gefährlicher denn je. Die Grube war gespickt mit Kristallsplittern – in Verbindung mit Wasser eine tödliche Kombination. Nasse Kristalle explodierten wie Granaten und zerklüfteten das Gelände noch stärker als ohnehin schon. Die kräftigen Sonnenstrahlen konnten die dicken Nebelschwaden nicht auflösen. Es war drückend heiß. Dampf und Schatten wirbelten überall herum.*

*Es gab einen kleinen Lichtblick – der große Metallklotz lag am Kraterand. Also müsste man nicht hinabsteigen und ihn aus einer feindlichen Umgebung herausziehen. Dann ein neuer Gedanke: Warum lag die Maschine eigentlich nicht unten? Was hatte sie hierher getragen? Doch jetzt war keine Zeit für solche Überlegungen.*

*Beide Armeen trafen in einer brutalen Schlacht auf dem Gelände aufeinander, das den Krater umgab. Der Nebel verbarg etwas furchteinflößendes, berichteten die Soldaten. Sie schworen, dass etwas Dunkles ihre Kameraden fortgeholt hatte. Man hörte nicht auf sie – es war keine Zeit für Gruselgeschichten. Der Kampf war wild und sein Zentrum bewegte sich in Richtung des Artefakts.*

*Und dann offenbarte sich eine neue Bedrohung. Der große Klumpen Metall, der dritte Teil des Meteoriten, erwachte zum Leben. Es schien eine Art Maschine zu sein, die über Bewusstsein verfügte, eine feindlich gesonnene Maschine. Plötzlich schrie jemand auf und die Aufmerksamkeit wandte sich vom metallenen Koloss ab. Ein schwarzes Tentakel kroch durch den Nebel und riss einem Soldaten den Kopf ab.*

## VORBEREITUNG:

Bereite die Schlacht gemäß der normalen Regeln vor (Seite 4-6 im Regelheft), mit folgenden Ausnahmen:

- Wenn der Sticker „Pulsierender Kristall“ (W18) auf der Spieler-Sektion Wiedergeborene des Kampagnenplans ist, lies Skript 34.

- Wenn der Sticker „Pulsierender Kristall“ (W18) auf der Spieler-Sektion Gesichtslöse des Kampagnenplans ist, lies Skript 37.

- Wenn der Sticker „Umarmung der Dunkelheit“ (W16) auf der Spieler-Sektion Dvergar des Kampagnenplans ist, lies Skript 47.

- Wenn der Sticker „Das erste Teil“ (W17) oder „Das zweite Teil“ (W19) (oder beide) UND „Pulsierender Kristall“ (W18) in einer Spieler-Sektion des Kampagnenplans sind, liest dieser Spieler Skript 39.

- Die Spieler fügen ihren Decks 10 statt 5 Karten hinzu.

- Die Spieler dürfen bezahlen (so oft, wie sie dazu in der Lage sind):

- 2 militärische Macht, um ihr gesamtes Aktionsdeck zu bauen (aus 20 Karten ihrer Wahl).

- 1 militärische Macht, um 1 zeitweiligen Kristall in den Kristall-Startvorrat zu legen (nutzt die Fraktionsmarker der Dämonen).

- 1 militärische Macht, um 1 Figur gegen die normalen Regeln aufzustellen (z. B. in  mit einer Kristallquelle, nicht in  mit anderen Figuren ihres Trupps, usw.).

**Nicht vergessen:** Wenn du nicht allzu viele Orte auf dem Spielplan während Szenario 3 erobert hast, wäre es weise, noch etwas militärische Macht am Ende dieses Szenarios übrig zu haben.

- Der Spieler, der Ort 8 auf dem Kampagnenplan kontrolliert, erhält 1 zusätzlichen Kristall.
- Der Spieler, der Ort 10 auf dem Kampagnenplan kontrolliert, erhält 2 zusätzliche Ausdauermarker. Er muss sie auf 2 unterschiedliche Trupps legen. Dadurch können diese Trupps über ihrem Startwert liegen.

● Vor der Aufstellung von Schreinen platziert der Positionsspieler die Figur Weltenfresser-Herz auf einem Areal in mindestens 3 Arealen Entfernung zum Spielplanrand.

● Schreine, Kristallquellen und Figuren dürfen nicht in Reichweite 1 des Weltenfresser-Herzens aufgestellt werden.

● Bereite die Karte Weltenfresser-Herz vor und lege darauf die entsprechende Menge Ausdauermarker.

● Nach der Aufstellung der Kristallquellen stellt jeder Spieler, beginnend mit dem Positionsspieler, 1 Dunkelheit-Tentakel auf (dargestellt durch eine Totem-Figur).

● Wenn du aufgefordert wirst, vor der Schlacht eine Aufwertungskarte anzufügen, nutze eine, die für diese Mission nicht in deinem Deck ist. Mache das nach Möglichkeit, bevor du zusätzliche Karten in dein Aktionsdeck legst.

● Die Spieler geben keine zusätzlichen Kristalle für die Nutzung von Elite-Trupps an ihren Gegner.

## SPEZIALREGELN:

● Am Ende des Passiven Zugs eines jeden Spielers erleiden alle Figuren in  mit Dunkelheit-Tentakeln 1 Verletzung.

● Dunkelheit-Tentakel können auf dieselbe Weise wie Figuren mit Sockelgröße 1 Versoben werden.

● Wenn der Sticker „Das erste Teil“ (W17) in einer Spieler-Sektion des Kampagnenplans ist, kann er jederzeit deaktiviert werden, um die Aktivierung des Weltenfresser-Herzens zu blocken und ihm 1 Verletzung zuzufügen.

● Wenn der Sticker „Das zweite Teil“ (W19) in einer Spieler-Sektion des Kampagnenplans ist, kann er zu Beginn des Zugs dieses Spielers deaktiviert werden, um das Weltenfresser-Herz anstatt eine der Figuren dieses Spielers zu aktivieren und damit Bewegungs- und Kampffaktionen auszuführen.

● Wenn der Sticker „Pulsierender Kristall“ (W18) in einer Spieler-Sektion des Kampagnenplans ist, kann dieser Spieler ihn deaktivieren, um sofort 3 zeitweilige Kristalle zu erhalten (sie funktionieren so, wie das auf dem Fraktionsbogen der Dämonen beschrieben ist).

● Benutzt die Zeitleiste, um vollendete Züge der Schlacht zu zählen. Die Zeitleiste dient dazu, festzulegen, wann sich das Weltenfresser-Herz aktiviert (siehe unten).

● Aktivierung Weltenfresser-Herz:

- Das Weltenfresser-Herz aktiviert nach in jedem ungeraden Zug (wenn der Zeitmarker also auf Feld 2, 4, usw. gezogen wird). Danach sucht es ein Ziel:

- Die am nächsten stehende Figur. Bei Gleichstand:

- Die Figur mit dem größten Sockel. Bei weiterem Gleichstand:

- Die Figur mit der niedrigsten Initiative. Bei weiterem Gleichstand:

- Der Spieler mit weniger Siegpunkten wählt das Ziel (bei Gleichstand der Spieler mit mehr militärischer Macht; herrscht auch da noch Gleichstand, lasst den Würfel entscheiden).

- Dann bewegt es sich in  mit dem Ziel (der Spieler mit weniger Siegpunkten bewegt es gemäß der oben stehenden Regeln) und beginnt einen Kampfablauf.

- Das Weltenfresser-Herz darf Verschieben. Der Spieler mit den geringeren Siegpunkten führt das Verschieben aus (bei Gleichstand der Spieler mit mehr militärischer Macht; herrscht auch da noch Gleichstand, lasst den Würfel entscheiden).

- Das Weltenfresser-Herz nutzt immer den gelben Würfel.

● Das Weltenfresser-Herz zu töten bringt 4 Siegpunkte.

## AUFGABEN:

● Beide Spieler haben dieselbe Aufgabe: Gewinne durch Siegpunkte oder töte alle Feindfiguren.

● Spezialaufgaben können nur errungen werden, wenn ihr entsprechende Beschreibungen bei den Skripten lesen dürft.

## DÄMONEN-STREITMACHT:

● Stachelschwein (Trupp Blutschmiede mit nur 1 Figur, ein Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Infernalischer Ritus, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Aufladungsmarker darauf.)

- 1 Trupp Sukkubus
- 1 Sohn von Khyber
- 1 Meister der Elemente
- 1 Bluthund

**BELÖHUNG:** Lies Skript 48.

**SPEZIALBELÖHUNG:** Lies stattdessen ENDE 7.

## KAPITEL-STREITMACHT:

● Jehl, Jäger von Fyrheim (Trupp Ranger mit nur 1 Figur und Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Schussposition, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Aufladungsmarker darauf.)

- 1 Trupp Heilige Reiter
- 1 Engel des Todes
- 1 Trupp Säuberungsdoktoren
- 1 Heiliger Ritter

**BELÖHUNG:** Lies Skript 48.

**SPEZIALBELÖHUNG:** Lies stattdessen ENDE 6.

## RHA-ZACK-STREITMACHT:

● RB-16S (Trupp Streamwachen mit nur 1 Figur und Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Energieschwert, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Aufladungsmarker darauf.)

- 1 Sprunganzug
- 1 Unendlichkeits-Engel
- 1 Trupp Quellenklingen
- 1 Trupp Sturmbringer

**BELÖHUNG:** Lies Skript 48.

**SPEZIALBELÖHUNG:** Lies stattdessen ENDE 8.

## DVERGAR-STREITMACHT:

● Roe (Trupp Ungebrochene mit nur 1 Figur und Heldenmarker auf der Truppkarte. Er beginnt mit der Aufwertung Exoskelett, die seiner Truppkarte angefügt ist. Lege 1 Passivmarker darauf, jedoch keine Aufladungsmarker.) – wenn der Sticker „Roe verstorben“ (W23) in der Spieler-Sektion des Kampagnenplans ist, platziest du die Aufwertungskarte nicht.

- 1 Trupp Gesteinshauer
- 1 Trupp Flammenwächter
- 1 Trupp Entfacher
- 1 Rächer

**BELÖHUNG:** Lies Skript 48.

**SPEZIALBELÖHUNG:** Lies stattdessen Skript 49.

## WIEDERGEBORENE-STREITMACHT:

● Orakel (Trupp Orakel des Zorns mit nur 2 Ausdauermarkern und einem Heldenmarker auf der Truppkarte) – wenn der Sticker „Wiedergeborenes Orakel“ (W21) im Spiel ist, beginnt sie stattdessen mit 4 Ausdauermarkern.

- 1 Spuk des Waldes
- 1 Trupp Urwächterin
- 1 Trupp Wyrms
- 1 Pestbrand-Reittier

**BELÖHUNG:** Lies Skript 50.

## GESICHTSLOSE-STREITMACHT:

● Trupp Klingenbrüter mit nur 1 Figur – nur wenn sich Sticker „Neuer Erschütterer“ (W22) nicht auf dem Kampagnenplan befindet. Lege einen Heldenmarker auf die Figur. Lege 1 zusätzlichen Ausdauermarker auf diesen Trupp. Dieser Trupp beginnt im Verbindungsmodus. Wenn der Sticker „Evolution“ (W12) in der Spieler-Sektion des Kampagnenplans ist, beginnt dieser Trupp im Evolutionsmodus. Wenn der Sticker „Rasante Evolution“ (W15) im Spiel ist, beginnt dieser Trupp im Evolutionsmodus mit einem weiteren zusätzlichen Ausdauermarker.

● 1 Erschütterer – nur wenn der Sticker „Neuer Erschütterer“ (W22) auf dem Kampagnenplan ist.

- 1 Anathema
- 1 Trupp Berserker
- 1 Ernter
- 1 Trupp Fleischfetzter

**BELÖHUNG:** Lies Skript 51.

# SKRIPTE

**1** Die Dämonenarmee erreichte die Ruinen Mementos, in der Hoffnung, dort auf Kameraden zu stoßen, die ihr in der bevorstehenden Schlacht helfen könnten. Doch sie traf nur auf zerstörte Barrikaden und Dämonenleichen. Offensichtlich waren sie angegriffen worden. Doch von wem?

● Wenn der Sticker „Memento-Befestigungen“ (W01) auf dem Kampagnenplan ist, lies Skript 6. Wenn nicht, setze die Spielvorbereitung fort.

**2** ● Wenn der Sticker „Umarmung der Dunkelheit“ (W16) in der Spieler-Sektion auf dem Kampagnenplan ist, lies sofort Skript 28.

● Wenn der Sticker „Makel der Dunkelheit“ (W10) in der Spieler-Sektion auf dem Kampagnenplan ist, lies sofort Skript 40.

Der Dvergar-Feldzug hatte einen schlechten Start. Die Reise durch das Schattentor hatte Snorre schließlich getötet und nun war Roe, sein Nachfolger, schwer verwundet. Er war so standhaft wie jeder Dvergar, also versuchte er, trotzdem weiterzukämpfen, doch plötzlich wurde sein Körper von einem Maul der Dunkelheit umgeben, das aus dem Nichts aufgetaucht war.

Er erlangte das Bewusstsein weitab vom Schlachtfeld wieder. Er war erschöpft und hatte starke Schmerzen, doch schlossen sich seine Wunden. Es fühlte sich an, als würde die Schwarzflamme in seinem Inneren gegen jemand anderen kämpfen.

● Setze Sticker „Makel der Dunkelheit“ (W10) in die Spieler-Sektion auf dem Kampagnenplan. Die Schlacht geht weiter.

**3** Nach einer schweißtreibenden Schlacht floh die besiegte Armee. Sie konnte nicht weiterkämpfen, ohne gewaltige Verluste zu erleiden. Doch schließlich gruppierten sich die Truppen erneut und begannen, langsam gen Süden, zum nächsten Krater zu marschieren.

● Wenn der Dämonen-Spieler verloren hat und der Sticker „Überraschung“ (W13) auf dem Kampagnenplan ist, lies Skript 9. Wenn der Dämonen-Spieler gewonnen hat, lies Skript 32.

● Wenn der Sticker „Verlängertes Aufeinandertreffen“ (W06) auf dem Kampagnenplan ist, lies Skript 24.

● Ansonsten lies Skript 35.

**4** //An\_RB-16S\_CODEGRAU/sgn\_anlys/

OB-A06 ist in drei Teilen gelandet. Jedes Teil sendet dasselbe Signal. Ihr seid in der Nähe eines Teils. Es gibt dort auch einen Kristall mit modifizierter Struktur. Technologie und Zweck unbekannt. Probe erbeten. Ihr könnt Magnetkräfte nutzen, um ihn problemlos zu bergen.

● Zu Beginn der Schlacht darfst du dir 1 Zielmarker aus dem Schutt nehmen. Setze die Spielvorbereitung fort.

**5** Der am meisten bewachte Körper, der sich an die Schlacht im Mutterforst erinnerte, fiel tot zu Boden. Wie essen ihn später, um seine Erinnerungen zu erhalten. Doch erst müssen wir mehr Feinde töten!

● Deaktiviere den Sticker „Evolution“ (W12) oder „Rasante Evolution“ (W15) auf der Spieler-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

**6** Dort waren nicht so viele Leichen wie wir befürchtet hatten. Es sah so aus, als hätte ein geordneter Rückzug stattgefunden, kein Chaos. Das waren gute Neuigkeiten. Wir werden unsere Kameraden später wiedersehen.

● Setze den Sticker „Überraschung“ (W13) auf die Spieler-Sektion des Kampagnenplans. Setze die Spielvorbereitung fort.

**7** Stachelschwein war schwer verwundet und musste daher zurückgefallen sein. Trotz seines Drangs, wild zu kämpfen, ergriff Vernunft die Oberhand. Die Eisernerne Kompanie brauchte ihn. Er musste überleben.

● Setze den Sticker „Stachelschwein verwundet“ (W07) auf die Spieler-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

**8** Wir konnten feststellen, dass dieses seltsame Artefakt eine Art unheilige Apparatur war. Sicher, es nutzte fortschrittliche Technologie, aber es war von einer dämonischen Aura umgeben, die in uns dasselbe Gefühl wie Dämonenmagie erzeugte. Dieses merkwürdige, pulsierende Objekt, das sich auf dem Schlachtfeld befand, war wohl auch ein Teil dieser Maschine. Vielleicht war es eine Art Kraftquelle? Oder ein Steuermechanismus? Dumm, dass wir keine Priester dabei haben. Wir werden alles geben, um die Funktion dieses Geräts zu entschlüsseln.

● Setze die Spielvorbereitung fort.

**9** Endlich hatte die siegreiche Armee Zeit, die Stadt zu durchkämmen. Keine der Einwohner waren noch am Leben und keinerlei Gebäude waren nutzbar. Schließlich fanden sie den Ort des direkten Meteoriteneffekts. Es war überraschend zu sehen, dass der Ort bereits durchsucht worden war!

● Der Dämonenspieler setzt den Sticker „Das erste Teil“ (W17) in seine Sektion des Kampagnenplans. Der Spieler, der die Schlacht gewonnen hat, kann 2 militärische Macht opfern, um eine schnelle Einheit zur Erlangung dieses Teils auszusenden. Wenn der Gewinner das so macht, setzt er diesen Sticker stattdessen in seine Sektion. Spielt das nächste Szenario.

**10** Nach kurzer Diskussion akzeptierte jeder Fulvios Idee. Die ausgewählten Soldaten salutierten und machten sich auf in Richtung Siedlungen. Und der Rest der Grenzpatrouille begab sich in die Schlacht. Fulvio hoffte, dass die Pilger bis zum Eintreffen der Armee durchhalten würden.

● Setze den Sticker „Rekrutierung“ (W02) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Setze die Spielvorbereitung fort.

**11** Der Stream lieferte Informationen zu Gebäuden von militärischer Bedeutung – es gab keine. Das Einzige was zählte war reine Geschwindigkeit.

● Beim Aufstellen der Streitkräfte erhältst du 1 zusätzlichen Trupp Quellenklingen mit nur 1 Figur. Setze die Spielvorbereitung fort.

**12** Wenn der Weltenfresser hier sein sollte, müssen wir Vorbereitungen treffen, ihn zu finden. Oder genug Stärke sammeln, um ihn jemandem abzunehmen, der ihn vor uns finden konnte. Stachelschwein führte eine kleine Einheit, die den Feind verlangsamen sollte, während wir mit dem Bau von Barrikaden begannen und Ausschau nach dem Gerät hielten.

● Setze den Sticker „Memento-Befestigungen“ (W01) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Setze die Spielvorbereitung fort.

**13** Roe gab einen Befehl und die Flammenwächter trennten sich von der Armee, um Ressourcen zu finden. Ohne Gas würden sie nur noch kurze Zeit kämpfen können. Und das ist nicht die Art der Dvergar.

● Setze Sticker „Gas-Ader“ (W04) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Setze die Spielvorbereitung fort.

**14** Das Orakel schickte die meisten der Kriegsbestien nach Norden, um den angegriffenen Siedlungen beizustehen. Ihre Pfoten wirbelten Staub auf, während eine Baummaid auf einem Pestbrand-Reittiere sie antrieb. Doch das Orakel schenkte dem keine Aufmerksamkeit mehr. Sie konzentrierte sich auf die Feinde vor ihr. Sie hoffte, dass ihre Kinder siegen würden.

● Setze den Sticker „Verstärkungen“ (W05) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Setze die Spielvorbereitung fort.

**15** Wir müssen die feindliche Armee verlangsamen und ausbluten lassen! Wenn wir unsere Kräfte verschwenden, einfache Befestigungen zu errichten, fehlt uns die Kraft, unsere Feinde aufzuhalten. Doch wenn wir ihren Vormarsch aufhalten, hätten wir Zeit, den Weltenfresser zu finden und zu entkommen.

● Beim Aufstellen der Streitkräfte erhältst du 1 zusätzlichen Trupp Bluthunde. Setze die Spielvorbereitung fort.

**16** Wir rennen, wir sind eine unaufhaltsame Todeswelle.

● Vor der ersten Runde (nach der Verteilung) darfst du eine Bewegung ausführen und einen Kampf mit der Figur mit dem Heldenmarker darauf auslösen. Du darfst keine Aktionskarten spielen. Setze die Spielvorbereitung fort.

**17** Der Stream akzeptierte die Anfrage und informierte darüber, dass seine Antwort wahrscheinlich am nächsten Tag erfolgen würde.

● Setze den Sticker „Analyse“ (W03) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Setze die Spielvorbereitung fort.

**18** Die Dvergar folgten Roes Befehl eifrig. Zügig und einfach. Soldaten stürmten auf den Feind mit uralten Schlachtrufen los.

● Beim Aufstellen der Streitkräfte erhältst du 1 zusätzlichen Trupp Gyrobots mit nur 1 Figur. Setze die Spielvorbereitung fort.

**19** Fulvio kamen große Zweifel angesichts dieser Entscheidung, doch schließlich befahl er, mit allen Kräften anzugreifen. Aufsplitten der Armee hätte tragischen enden können. Was jetzt folgte, würde ihm zeigen, ob er recht hatte.

● Beim Aufstellen der Streitkräfte erhältst du für dieses Szenario eine zusätzliche Figur Heiliger Ritter. Setze die Spielvorbereitung fort.

**20** Die in der Entfernung aufragenden Ruinen zu erobern war nun die wichtigste Aufgabe. Doch ihre Armee musste dazu erst durch die Reihen des Feinds brechen, wie Baumwurzeln, die sich durch Gestein einen Weg zum Wasser bahnen müssen. Es würde kaum einfach sein, aber es war auch unvermeidbar. Sie befahl den Angriff und die Wiedergeborenen eilten voran.

● Beim Aufstellen der Streitkräfte erhältst du 1 zusätzlichen Trupp Pestbrand-Reittiere. Setze die Spielvorbereitung fort.

**21** Einige der Körper hielten an. Das ist uns egal. Wir sind mächtig, wir werden unsere Feinde trotzdem abschlagen.

● Erhöhe deine militärische Macht um 2. Setze die Spielvorbereitung fort.

**22** Das Scharmützel war kurz und wild. Besiegte Truppen zogen sich mit eingeklemmtem Schwanz zurück. Sie formierten sich neu und versuchten, beim Wettlauf zur Absturzstelle des Meteoriten aufzuholen. Doch sie waren chancenlos. Die siegreiche Armee würde ganz sicher zuerst dort sein.

● Spielt das nächste Szenario.

**23** Stachelschwein war hocherfreut. Eins der Kühlmodule war nun in unserer Hand! Ich schrieb über die Schlacht, wie das Teil des Weltenfressers erobert wurde und über andere Dinge im Buch der Kompanie. Es war höchst befriedigend.

Dummerweise wussten wir, die einfachen Brutalen, nicht, wie man das Gerät nutzen sollte, doch Haagenti versuchte sein Äußerstes, an die Pläne des Weltenfressers zu gelangen. Er sagte uns auch, dass das mit Licht pulsierende Ding auf dem letzten Schlachtfeld ebenfalls Teil des Weltenfressers war.

- Die Schlacht geht weiter.

**24** Endlich hatte die siegreiche Armee Zeit, die Stadt zu durchkämmen. Von den Einwohnern war keiner mehr am Leben und keinerlei Bauten waren noch nutzbar. Schließlich fanden sie den Ort des direkten Meteoritentreffers. Es überraschte sie, zu sehen, dass der Ort bereits durchsucht worden war!

● Der Spieler, der die Schlacht gewonnen hat, kann 2 militärische Macht opfern, um eine schnelle Einheit zur Bergung des Artefakts zu entsenden. Wenn er das tut, setzt er den Sticker „Das erste Teil“ (W17) auf seine Sektion des Kampagnenplans. Spielt das nächste Szenario.

**25** Jehl der Jäger kroch vom Schlachtfeld weg. Er wäre fast gestorben. Und er wusste, dass dies jeden Augenblick geschehen könnte, wenn er keine Hilfe bekam. Er wollte noch länger bei seinen Freunden bleiben. Er verlor langsam das Bewusstsein und hoffte auf ein Wunder.

● Setze den Sticker „Verwundeter Jehl“ (W08) auf die Spieler-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

**26** //AS-01\_CODEGRAU/19t/08m/0002j/CORE/stream\_staerke:ausgezeichnet/

Wir haben Proben des Geräts analysiert. Es scheint, dass einige Teile davon durch uns oder mithilfe unserer Technologie hergestellt wurden. Dieses Element hier sollte sicher zum Kühlen der Kristalle dienen, mit denen die Maschinerie angetrieben wird. Wir fordern euch auf, Proben des Versorgungskristalls zu schicken. Der im Schlachtbericht genannte wäre perfekt geeignet. Seine Struktur dürfte entscheidend zum Verständnis des gesamten Geräts beitragen.

- Setze die Spielvorbereitung fort.

**27** Die Hauptarmeen haben euch Verstärkungen gesandt.

● **Dämonen** – bereite eine Truppkarte Sukkubus vor und lege die Kavallerie-Karte Erscheinungen darauf. Füge die Aufwertung Giftiger Kuss an und lege einen Aufladungsmarker darauf. Mische je 1 Karte Erscheinungen und Seelenraub ins Aktionsdeck.

● **Kapitel** – bereite eine Truppkarte Heilige Reiter vor und lege die Kavalleriekarte Geflügelter Ansturm darauf. Füge die Aufwertung Galoppieren an und lege einen Aufladungsmarker darauf. Mische je 1 Karte Letzter Atemzug und Zertrampeln ins Aktionsdeck.

● **Rha-Zack** – bereite eine Truppkarte Sprunganzug vor und lege die Kavalleriekarte Aus heiterem Himmel darauf. Füge die Aufwertung Blitzattacke an und lege einen Aufladungsmarker darauf. Mische je 1 Karte Barriere und Gravitronschlag ins Aktionsdeck.

● **Dvergar** – bereite die Truppkarte Gesteinshauer vor und lege die Kavalleriekarte Unterirdischer Schlag darauf. Füge die Aufwertung Durchstechen an und lege einen Aufladungsmarker darauf. Mische je 1 Karte Kristallbrecher und Dynamit ins Aktionsdeck.

● **Wiedergeborene** – bereite die Karte Spuk des Waldes vor und lege die Kavalleriekarte Manifestation darauf. Füge die Aufwertung Dornenbestie an und lege einen Aufladungsmarker darauf. Mische je 1 Karte Waldelementar und Dornen-Explosion ins Aktionsdeck.

● **Gesichtslose** – bereite die Truppkarte Anathema vor und lege die Kavalleriekarte Larvenstadium darauf. Füge die Aufwertung Abscheulichkeit an. Mische je 1 Karte Schlag und Tentakel ins Aktionsdeck.

- Ab jetzt dürfen die Spieler ihre Kavallerie nutzen. Die Schlacht geht weiter.

**28** Wie zuvor wurde Roe in die Welt der Dunkelheit gesogen, kurz bevor er starb. Doch dieses Mal wurde er nicht geheilt. Er wurde nicht in der Nähe des Schlachtfelds wieder ausgespuckt. Jetzt lag er irgendwo inmitten der Dunkelheit. Sein ganzer Körper pochte vor unglaublichem Schmerz, seine Augen wollten ihm aus dem Kopf platzen. Er konnte nichts sehen. Und dann begann das Flüstern. Unverständlich und bedrohlich. Kalte Finger berührten ihn und er konnte nichts dagegen unternehmen. Sie durchbohrten sein Fleisch, doch nach kurzem und intensiven Schmerz kam die Erleichterung. Eis drang in ihn ein und stoppte den Blutverlust. Und dann übernahm die Dunkelheit seinen Körper.

Auf einmal lag er auf dem Boden beim Schlachtfeld. Ein helles Licht blendete seine empfindlichen Augen. Er war erschöpft und bewegungsunfähig. Seltsamerweise fühlte er sich auch unglaublich stark.

● Deaktiviere den Sticker „Umarmung der Dunkelheit“ (W16). Setze den Sticker „Macht der Dunkelheit“ (W20) in die Spieler-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

**29** //RB-16S\_CGD--RAZ/xxt/\*8m/0)+2j/glkd\_crr?\_4?E#6\*/sour#\_sta^^e:s-rschl/)

Uns nächst...rten sich starke Kampfverbände, [...] mehr Feinde als wir erwartet hatten. Nachdem ich mehrere kritische Verletzungen erh[...] zurückziehen. Ich habe das Reparaturprotokoll gestartet, doch [...]mpffähigkeit ist nutzlos. Nach anfänglicher

[...] die Kräfte aus der Ferne befehligen, das wird unsere Effektivität jedoch behindern.

● Setze den Sticker „RB-16S beschädigt“ (W09) in die Spieler-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

**30** Das Orakel stieß einen Schmerzenslaut aus, als sie erneut verletzt wurde. Sie war schwach, so schwach! Jämmerlich! Hätte sie ihre alten Kräfte noch, würde sie jetzt noch kämpfen. Sie war nur noch ein fahler Schatten ihrer selbst. Ein hohler, toter Baumstamm, voller Borkenkäfer. Wie ein gefällter Baum stürzte das Orakel zu Boden. Doch sie wusste, dass sie nicht vergehen würde. Es war nicht so leicht, sie zu töten! Doch leider würde es einige Zeit dauern, bis sie nachwachsen würde.

● Setze den Sticker „Verwundetes Orakel“ (W11) in die Spieler-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

**31** Ein Geselle der Maschinenerbauer-Gilde studierte das seltsame Gerät, doch besaß dieses hier nicht die wunderbaren gasproduzierenden Eigenschaften. Er probierte auch, ob es sich durch normale Kristalle aktivieren ließ. Es war möglich, aber nur bis zu einem bestimmten Grad – es erzeugte für kurze Zeit einen Strom kühler Luft. Irgendetwas fehlte, möglicherweise Dämonenmagie oder eine andere Technologie. Interessant war, dass einige der Lösungen denen von Dvergar-Geräten entsprachen. Doch war das zu erwarten, denn es gab immer noch versklavte Dvergar in der Dämonenarmee.

- Setze die Spielvorbereitung fort.

**32** Die siegreichen Dämonentruppen folgten einem Weg, den der Rest ihrer Armee genommen hatte, zogen sich von improvisierten Befestigungen in Memento zurück. Bald holten sie auf und die Truppen vereinigten sich wieder. Zufrieden zeigten Dunkle Scholare Stachelschwein das errungene Teil des Weltenfressers. Auch er war zufrieden.

● Der Dämonenspieler setzt den Sticker „Das erste Teil“ (W17) in die Spieler-Sektion des Kampagnenplans. Spielt das nächste Szenario.

**33** Die Schlacht dauerte viel zu lange. Die Soldaten waren erschöpft, bluteten und hatten ihren Kampfeswillen verloren. Bald würden sie aufgeben und fliehen. Doch das mussten sie gar nicht. Eine mächtige Gruppe Evolutionisten kam zum Schlachtfeld und trieb die geschwächten Armeen beiseite. Sie griffen sich das Artefakt und machten sich davon.

- Die Schlacht endet. Weiter mit dem nächsten Szenario.

**34** Das Orakel hatte das Gefühl, dass dieser ungewöhnliche, pulsierende Kristall eines der Dinge war, die ihr zu ihren alten Kräften verhelfen könnten. Sie führte einige Tests daran aus – jedesmal, wenn sie neben dem Kristall ausruhte, wurde sie von undeutlichen Visionen heimgesucht. Am Ende entschied sie sich, den Kristall zu assimilieren. Das war riskant, doch sie war verzweifelt. In diesem Zustand war sie viel zu schwach, um noch von Nutzen für ihr Volk zu sein. Sie muss wieder zu ihrem alten Selbst finden!

Das Orakel streckte ihre fragilen, kostbaren Wurzeln aus und, mit wachsender Zuversicht, begann sie den Kristall zu umschließen. Sofort durchfuhr sie unglaublicher Schmerz, der sich bald in ein Gefühl aus Kraft und Wohlbefinden wandelte. Das Orakel blickte in die Ferne und sie sah schwache, zukünftige Zeitlinien. Ihre Kräfte kamen langsam zurück!

● Deaktiviere den Sticker „Pulsierender Kristall“ (W18). Setze den Sticker „Wiedergeborenes Orakel“ (W21) in die Spieler-Sektion des Kampagnenplans. Setze die Spielvorbereitung fort.

**35** Die siegreiche Armee sammelte ihre Kräfte nach der Schlacht und fand den genauen Ort, an dem der Meteorit eingeschlagen war. Nach kurzen Grabungen konnten sie etwas ans Tageslicht bringen. Es war eine Art großes Gerät, größtenteils jedoch zerstört oder beschädigt. Zum Glück wies ein kleineres Stück noch funktionierende Teile auf.

● Der Spieler, der die Schlacht gewonnen hat, setzt den Sticker „Das erste Teil“ (W17) auf seine Sektion des Kampagnenplans. Spielt das nächste Szenario.

**36** Wir hatten zwei essentielle Bestandteile des Weltenfressers. Das Kristall-Kühlungsmodul, das die Kraftversorgung der Maschine für einen Augenblick einfrieren konnte, und die Steuereinheit, die wir dazu missbrauchen können, den Weltenfresser einen Moment lang ausschalten zu können. Wenn also jemand das Hauptteil der Maschine in die Finger kriegen sollte, hätten wir dennoch einen Vorteil. Außerdem hat uns Haagenti gesagt, dass wir den Kristall aufsparen sollten, denn das ist das wichtigste Element der Maschine.

● Du hast eine Spezialaufgabe: Lege 4 Kristalle auf die Karte Weltenfresser-Herz und gewinne das Szenario. Am Ende des Szenarios musst du einen aktiven Sticker „Pulsierender Kristall“ (W18) in deiner Sektion des Kampagnenplans haben.

● Immer wenn du es im Kampfablauf schaffst, dem Weltenfresser-Herz eine Verletzung zuzufügen, darfst du 1 Kristall aus deinem Kristallvorrat (auch einen zeitweiligen) auf dessen Karte legen, statt die Verletzung zuzufügen.

- Setze die Spielvorbereitung fort.

**37** Vor uns gab es Feinde und einen Krater. Außerdem ist dort die Quelle des Ruhs, die Herausforderung. Und bald auch einer von uns. Da sind wir uns sicher! Mein Leib, zusammen mit einigen anderen, trug einen großen Kristall, der für mich zu singen begann. Er wollte, dass ich die Gesichtlosen um mich herum töten sollte. Warum hätte ich widerstehen sollen? Wir waren zwei und plötzlich war da nur noch ich, doch stärker. Ich trug den Kristall. Und dann verschlang ich ihn. Er wollte es so. Ich spießte meinen Körper darauf und er bedeckte sich mit meinen Sehnen, meinem Fleisch. Und ich wurde mehr. Und ich fühlte mich etwas unabhängiger.

● Deaktiviere den Sticker „Pulsierender Kristall“ (W18) und „Evolution“ (W12), bzw. „Rasante Evolution“ (W15). Setze den Sticker „Neuer Erschütterer“ (W22) in die Spieler-Sektion des Kampagnenplans.  
● Setze die Spielvorbereitung fort.

**38** Das Orakel hatte ein Streitgespräch mit Schaft und Kambium, einer Urwächterin, über den erlangten Mechanismus. Sie waren ahnungslos, was dessen Zweck anging. Doch sie bemerkten, dass er abkühlte, wenn man ihm einen Kristall näherte. Außerdem hatte das Orakel eine Vision, in der sie das Gerät nutzte, um den ihren irgendwie zu helfen. Und sie sah auch den pulsierenden Kristall, durch den sie stärker geworden war.

● Setze die Spielvorbereitung fort.

**39** ● Wenn du der Dämonenspieler bist, lies Skript 36.  
● Wenn du der Kapitelspieler bist, lies Skript 43.  
● Wenn du der Rha-Zack-Spieler bist, lies Skript 44.  
● Wenn du der Dvergarspieler bist, lies Skript 45.

**40** Als Roe eine weitere Verletzung erlitt und sein Bewusstsein sich mit Schmerz anfüllte und zu schwinden drohte, wurde er in die Dunkelheit gesogen und tauchte plötzlich wieder weit entfernt vom Schlachtfeld auf. Der Schmerz ließ nach, doch er spürte Kälte seine Eingeweide zerreißen. Das Gefühl war kurz, aber intensiv. Und dann brach Roe zusammen.

● Setze den Sticker „Umarmung der Dunkelheit“ (W16) in die Spieler-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

**41** Soldaten traten aus dem Krater heraus und trugen einen verbogenen Mechanismus mit sich, der vor allem aus haarfeinen Röhrchen bestand. Wie konnten solche Röhrchen den Absturz überleben? Es schien unmöglich, doch sie waren noch intakt.

Jeder war erschöpft, es gab jedoch keine Zeit zum Ausruhen. Sie mussten immer noch nach Südosten vordringen. Zum letzten Teil des Geräts.

● Der Spieler, der die Schlacht gewonnen hat, setzt den Sticker „Das zweite Teil“ (W19) in seine Spieler-Sektion des Kampagnenplans.  
● Spielt das nächste Szenario.

**42** Leiber trugen ein leuchtendes Objekt, das aus dem Schutt ausgegraben worden war. Es saß nicht in ihrem Fleisch. Kristalle hatten sich nicht damit verbunden. Einige der Gesichtlosen ließen das nutzlose Stück Metall fallen, doch andere hoben es wieder auf. Also blieb es bei uns, als wir uns dem Ruf näherten.

● Setze die Spielvorbereitung fort.

**43** Das erste und zweite Teil des Geräts zeigten keinerlei Aktivität; als wir sie jedoch in die Nähe des pulsierenden Kristalls brachten, änderte sich das. Sie verbanden sich mit verschlungenen Drähten und verbargen den Kristall zwischen sich. Es war den Geräten des Kapitels sehr ähnlich, doch viel ausgefeilter. Das war zwar interessant, doch da wir keine Priester bei uns hatten, mussten wir das mangels Wissen ignorieren. Jehl und ich hatten einen einfachen und vielleicht dummen Gedanken – wenn wir das letzte Teil der Maschine finden sollten, würden wir es mit diesem neuen Teil verbinden. Wir werden dann sehen, ob wir etwas damit anfangen können.

● Du erhältst eine Spezialaufgabe: Wenn du die Schlacht gewinnst, muss das Weltenfresser-Herz noch am Leben sein und du musst den Sticker „Pulsierender Kristall“ (W18) haben und mindestens einer der Sticker „Das erste Teil“ (W17) oder „Das zweite Teil“ (W19) müssen aktiv sein.

● Setze die Spielvorbereitung fort.

**44** //AS-01\_CODEGRAU/20t/08m/0002j/CORE/stream\_staerke:ausgezeichnet/

Analyse der Proben von OB-A06 ist beendet. Zwei Prozent der kraftversorgenden Technik entsprechen der unseren. Etwas primitiver, etwa 10 bis 20 Jahre vor unserem heutigen Stand, doch trotzdem Rha-Zack-Technologie. Vier Prozent nutzen dieselben Lösungen wie es die Dvergar tun. Der Rest ist ein unkenntlicher Mix aus unterschiedlichen Lösungen. Außerdem nutzt die Maschine Dämonenmagie als zusätzliche Kraftversorgung.

Proben des zweiten Teils des Geräts enthielten Sender, die seltsame Muster nutzen, die in den Kristallproben codiert waren, die ihr uns geschickt hatten. Wir haben Daten extrahiert, die zeigen, wie man Teile des Geräts deaktivieren kann. Es würde erhebliche Mengen an Kristallkraft kosten, aber es wäre möglich. Wir fügen die Signalstruktur an diese Nachricht an.

● Du erhältst eine Spezialaufgabe: Deaktiviere das Weltenfresser-Herz und gewinne die Schlacht. Am Ende des Szenarios muss der Sticker „Pulsierender Kristall“ (W18) in deiner Sektion des Kampagnenplans sein.

● Um das Weltenfresser-Herz zu deaktivieren, musst du ihm eine Verletzung zufügen und dann 5 Kristalle zerstören. Dann nimm die Figur Weltenfresser-Herz vom Spielplan.

● Setze die Spielvorbereitung fort.

**45** ● Wenn der Sticker „Macht der Dunkelheit“ (W20) auf dem Kampagnenplan ist, lies sofort Skript 46.

Während der Reise arbeitet der Geselle der Maschinenerbauer-Gilde daran, den Zweck der Relikte zu ergründen. Er verbrachte viel Zeit, Versuche anzustellen, doch ohne nützlichem Ergebnis. Mit nützlichem Ergebnis meinte er natürlich die Gasproduktion. Allerdings gelang es ihm, ein Teil des Geräts mit dem anderen interagieren zu lassen. Vielleicht würde sich das irgendwann ja als hilfreich erweisen? ...

● Du erhältst eine Spezialaufgabe: Nimm dir das Weltenfresser-Herz und gewinne die Schlacht.

● Um dir das Weltenfresser-Herz zu nehmen, musst du ihm im Kampfverlauf eine Verletzung zufügen, wenn es 1 oder weniger Ausdauermarker hat. Wenn du eine Verletzung zufügen kannst, nimmst du das Weltenfresser-Herz. Entferne seine Figur vom Spielplan.

● Die Schlacht geht weiter.

**46** Roe hat sich verändert. Seine Wangen sind eingefallen, tiefe Schatten liegen auf seinem Gesicht. Die anderen Dvergar seiner Gruppe verändern sich auch. Auf dem Schlachtfeld sind sie als bedrohliche Erscheinungen mit gequetschten Körpern und grimmigen Gesichtern angekommen. Doch sie waren überraschend stark. Und was besonders seltsam war: trotz des Mangels an Gas fühlten sie sich großartig.

● Während diesem Szenario erhalten Dvergar-Figuren keine Verletzungen durch Dunkelheitstentakel.

● Du verlierst deine Aufgabe – du kannst durch normale Bedingungen nicht mehr gewinnen. Du musst durch deine Spezialaufgabe gewinnen.

● Du erhältst eine Spezialaufgabe: Zerstöre das Weltenfresser-Herz. Es muss durch eine Aktion des Dvergar-Spielers zerstört werden. Die Schlacht endet sofort, wenn das Weltenfresser-Herz getötet wird.

● Setze die Spielvorbereitung fort.

**47** Roe schaffte es nicht zur letzten Schlacht. Während des Marschs wurde sein Körper schwächer und schwächer. Ein unerträglicher Schmerz quälte ihn. Schließlich schwand Roe dahin, wie ein Feuer in einer verlassenen Schmiede.

● Setze den Sticker „Roe verstorben“ (W23) in die Spieler-Sektion des Kampagnenplans.

● Setze die Spielvorbereitung fort.

**48** Wenn deine militärische Macht größer als 2 ist oder du mindestens 3 Orte auf dem Kampagnenplan kontrollierst, lies ENDE 2. Wenn nicht, lies ENDE 1.

**49** Wenn der Sticker „Macht der Dunkelheit“ (W20) in deiner Spieler-Sektion ist, lies ENDE 9. Wenn nicht, lies ENDE 5.

**50** Wenn deine militärische Macht größer als 3 ist oder du mindestens 3 Orte auf dem Kampagnenplan kontrollierst, lies ENDE 3. Wenn nicht, lies ENDE 1.

**51** Wenn deine militärische Macht größer als 3 ist oder du mindestens 3 Orte auf dem Kampagnenplan kontrollierst, lies ENDE 4. Wenn nicht, lies ENDE 1.

## ENDE I

Nach einer langen Schlacht wurde das letzte Teil des Geräts gesichert. Doch die feindlichen Armeen kamen näher. Die Gruppe mit der Maschine musste sich an Soldaten vorbei schleichen, Hinterhalte und Patrouillen vermeiden... Schließlich waren es aber zu viele Gegner und zu wenige Verbündete. Das Weltenfresser-Herz wurde von Feinden gestohlen.

Dann brach der Krieg erst so richtig aus. Alle Fraktionen wollten das Gerät in die Finger kriegen, alle mit ihren ganz eigenen Absichten. Das Herz war für eine Weile im Besitz des Kapitels, doch dann kamen die Evolutionisten und töteten die Menschen. Trotz der Ähnlichkeiten zwischen den rebellischen Wiedergeborenen und den Gesichtlosen kannte ein Schwarm der letzteren keine Gnade und fügte den Evolutionisten große Verluste zu. Dann wurde das Weltenfresser-Herz von den Dämonen genommen, dann von den Rha-Zack. Auch die Dvergar hatten es eine Weile lang.

Der gewaltige Krieg dauerte lange Zeit und die Fraktionen waren zu beschäftigt, den neuen Feind wahrzunehmen. Eines Tages öffneten sich die Schattentore überall in den Ödlanden und die Welle der Dunkelheit verschlang sie alle.

● Setzt den Sticker „Dunkles Ödland“ (W24-A) auf Platz W24 des Kampagnenplans.

● Die Kampagne ist vorbei. Die Spieler haben verloren.

## ENDE 2

Als die kleinere Einheit das Artefakt sicherte, erlangten die Hauptkräfte die Kontrolle über die Ödlande. Das Artefakt wurde zu einem befestigten Lager gebracht, wo man es gründlich untersuchte. Es war nicht vollständig und die Wissenschaftler konnten seine volle Wirkung nicht nutzen. Und doch hatte es große Macht.

Dann wurde es ins Land der Fraktion gebracht, repariert und an die eigene Technologie angepasst. Die Macht des Herzens wurde dazu genutzt, einen erheblichen Vorteil in diesem endlosen Krieg zu erlangen.

Gratulation!

Wenn ihr andere Enden erleben wollt, könnt ihr die Kampagne von vorne beginnen. Zur Erinnerung: ihr kämpft, um an die Teile des Weltenfressers zu kommen, also solltet ihr euch auf diese Aufgabe konzentrieren.

## ENDE 3

Am Ende der Schlacht trat das Orakel auf das Herz der seltsamen Maschine zu. Sie war sicher, dass es die Quelle ihrer merkwürdigen Visionen war. Sie berührte es und fühlte unglaubliche Macht und außerdem etwas ... etwas ekelhaftes, ähnlich des Einflusses der Gesichtslosen. Um das Orakel sammelten sich die erschöpften Urwächterinnen und starrten sie erwartungsvoll an. Sie musste eine Wahl treffen.

„Wir werden wieder in den Mutterforst zurückkehren! Mit der Hilfe dieser Maschine wird unsere Heimat nachwachsen. Die neue Ära, die neue Evolution der Wiedergeborenen beginnt jetzt!“, rief das Orakel. Sie entschied, noch immer unsicher, dass der Herzbaum, eine Verbindung aus Maschine und Natur, im Zentrum liegen sollte.

\*\*\*

Das Orakel, umringt von Urwächterinnen und Baummaidens, umrankte die Maschine mit ihren Wurzeln und Ausläufern. Sie war sich noch immer unsicher, ob dies eine gute Wahl war, doch die Entscheidung ließ hoffen, dass der Bürgerkrieg enden würde und die Wiedergeborenen ihre alte Stärke zurückerlangten. Einige der Evolutionisten kehrten friedlich zurück und erkannten das Orakel als ihre Führerin an. Doch wie würde die Zukunft der Wiedergeborenen aussehen? Das Orakel wusste es nicht. Ihre Visionen waren nicht mehr so genau wie früher. Doch jetzt war sie im Begriff, sich mit dem Herzbaum zu vereinen und zu wachsen.

● Setze den Sticker „Wiedergeborene-Evolution“ (W24-B) auf Platz W24 des Kampagnenplans.

Gratulation!

## ENDE 4

Wir waren Tausende. Jeder bewegungslose, tote Leib erhielt einen Kristall. In dem Gebiet gab es reichlich davon. Sowohl Leichen als auch Kristalle. Doch als die anderen Gesichtslosen damit beschäftigt waren, neue Gesichtslose zu erschaffen, fühlte ich etwas anderes. Ich fühlte mich ... besonders. Ich wurde nicht von den Bedürfnissen der Gemeinschaft geleitet. Ich konnte sie ignorieren! Doch noch immer hörte ich den Ruf des großen, metallenen Körpers, der auf dem Boden lag. Vor einer Weile noch kämpfte es wie der größte Krieger. Jetzt war es tot und doch sang es gleichzeitig zu mir. Ich ging vorsichtig näher, schlug es mit meinen Klauen. Ja, dies würde mein neuer Körper sein. Ich riss die Metallhülle von der Maschine und legte einen großen Kristall frei. Ich riss ihn heraus und rampte ihn in meine Brust. Und dann ... wuchs ich. Und mit mir die Macht der Gesichtslosen.

● Setze den Sticker „Eigenes Ich“ (W24-C) auf Platz W24 des Kampagnenplans. Gratulation!

## ENDE 5

Die Dvergar kehrten aus dem Osten zurück. Sie waren erschöpft, doch stolz. Sie hatten das Artefakt dabei und die Gilde der Maschinenerbauer untersuchte es sorgsam. Mit großem Erfolg! Es gelang ihnen, den Prototypen eines tragbaren gasproduzierenden Geräts zu entwickeln. Es wurde betrieben von kleinen Kristallsplintern und ein paar Tropfen Wasser. Und mit diesen Rohstoffen konnte es Gas für einen ganzen Tag produzieren. Dvergar mussten nur zweimal am Tag eine halbe Stunde dafür aufwenden. Es war nicht wirklich zügig, aber die Vorteile waren derart groß, dass die Dvergar darüber hinwegsehen. Der Anblick eines Dvergar, der mit einem solchen Gerät inmitten der Straße ausruhte, würde bald zur Gewohnheit werden. In der nahen Zukunft könnten sich die Dvergar auf Expansion und Weiterentwicklung konzentrieren, anstatt ständig verzweifelt nach Gasadern zu suchen.

● Setze den Sticker „Tragbare Revolution“ (W24-D) auf Platz W24 des Kampagnenplans. Gratulation!

## ENDE 6

Unsere technologischen Fähigkeiten reichten nicht aus, das Gerät zu nutzen. Wir versuchten, es mit den anderen Teilen zu verschmelzen, Kristalle darin zu platzieren, ein wenig zu experimentieren, doch nichts funktionierte. Wir hatten jedoch einen Ersatzplan. Wir hatten von einer großen Kapitel-Armee gehört, die von Westen hermarschierte. Vor einer Woche hätte ich das als schlechte Nachrichten angesehen,



schließlich waren wir Deserteure. Doch nun war der perfekte Augenblick gekommen, gute Beziehungen zwischen uns aufzubauen.

Wir gaben das Artefakt an die Priester des Einen Gottes und unsere kleine Zuflucht wurde als unabhängiges Land anerkannt und als Verbündeter des Kapitels. Dann begannen wir, zerstörte Siedlungen wiederaufzubauen und die Überreste feindlicher Armeen zu verjagen.

Einen Monat später erhielten wir frohe Kunde über das Ende der Belagerung von Al-Iskandria. Das hatte die Maschine, die wir erobert hatten, ermöglicht. Vielleicht könnten wir jetzt endlich in Frieden leben.

● Setze den Sticker „Weltenfresser“ (W24-E) und den Fraktions-Sticker des Kapitels auf Platz W24 des Kampagnenplans.

Gratulation!

## ENDE 7

Haagenti verband Teile des Weltenfressers, doch wollte es nicht wie gewünscht funktionieren. Stachelschwein überraschte das kaum, denn schließlich waren nur drei kleine Fragmente der riesigen Maschine vorhanden. Doch der beschädigte Fresser war noch kraftvoll genug, um die Armee zu unterstützen und andere Fraktionen daran zu hindern, ihn uns abzunehmen. Und wir nahmen angstvoll Kontakt mit der Hauptarmee der Dämonen auf.

Schon bald erhielten wir ein Angebot von Ish höchstselbst. Als Entlohnung für den Weltenfresser und unseren Beitrag wollte sie die Eiserne Kompanie zu ihrer Leibwache machen. Und das war kein Befehl! Es war eine Bitte! Seit langer Zeit habe ich nicht mit solcher Befriedigung etwas ins Buch der Kompanie eingetragen.

● Setze den Sticker „Weltenfresser“ (W24-E) und den Fraktions-Sticker der Dämonen auf Platz W24 des Kampagnenplans.

Gratulation!

## ENDE 8

//AS-01\_sgn\_anlys/22t/08m/0002j/CORE/stream\_staerke:ausgezeichnet/

Schließlich wurde OB-A06 als komplettes Gerät geliefert und wir untersuchten es erneut. Unser Nachrichtendienst hat berichtet, dass OB-A06 ursprünglich eine Dämonenmaschine mit dem Namen „Weltenfresser“ gewesen war. Ihr Zweck: Massenvernichtungswaffe. Eine Zusammenfassung der Ereignisse ist recht einfach: Es war gut, dass es beschädigt war und dass die Rha-Zack es erobert haben.

Doch unsere Analyse diente noch einem anderen Zweck. Wir haben alle seine Teile untersucht und 6 Prozent nutzen veraltete Rha-Zack-Technik. Die übrigen Komponenten basieren auf der Wissenschaft von Zivilisationen anderer Welten, über die wir einige Informationen im Stream finden konnten. Ein Fakt ist uns jedoch unerklärlich. Eins der Teile, die mit unserer Technologie gebaut wurden, wurde mit Werkstoffen aus dieser Welt erstellt. Die Radiokarbondatierung zeigte jedoch, dass sie über tausend Jahre alt sind. Das könnte eine Spur zu unserer Vergangenheit und Herkunft sein. Die Daten sind öffentlich zugänglich und wir fordern alle Rha-Zack auf, uns ihre Rechenkapazitäten zur Verfügung zu stellen, um eine Meta-Analyse und Lösungssuche im Stream zu ermöglichen.

● Setze den Sticker „Weltenfresser-Analyse“ (W24-F) auf Platz W24 des Kampagnenplans.

Gratulation!

## ENDE 9

Die Dvergar haben das Herz des Weltenfressers zerstört. Roe, die um ihn herum tobende Schlacht missachtend, näherte sich der Maschine. Er öffnete seinen Mund und stieß ein seltsames, zischendes, vibrierendes Geräusch aus. Andere Dvergar vergaßen ebenfalls die Schlacht und gesellten sich zu Roe. Hinter dem bewegungslosen Herz öffnete sich das Schattentor und umgab Roe, die Dvergar und die Maschine.

Nach einer Weile öffneten sich überall in den Ödlanden die Schattentore. Sie Situation war ernst...

● Setze den Sticker „Dunkles Ödland“ (W24-A) auf Platz W24 des Kampagnenplans.

● Die Kampagne ist vorbei. Die Spieler haben verloren.

# GELÄNDE-ERWEITERUNG

Autor: Kamil Cieślą

Die „Gelände“-Erweiterung bringt neue Hindernisse ins Spiel The Edge, in vier Varianten, die in Mehrspieler-Partien genutzt werden können. Jedes Gelände hat seine eigenen, nicht übertragbaren Regeln, aber ein paar Grundregeln sind bei allen Geländearten gleich. Die „Gelände“-Erweiterung besteht aus 12 Karten, 28 Karton-Geländeteilen mit Plastik-Sockeln (oder 28 Geländeteilen aus Kunstharz, je nach Version).

## VORBEREITUNG

Die Spielvorbereitung geschieht nach den Basisregeln. Bevor die Einheiten platziert werden, platzieren die Spieler abwechselnd Geländeteile, angefangen beim Startspieler; sie beginnen mit dem **kleinsten (1 Hexfeld)**. Geländeteile müssen mindestens 1 Hexfeld von Kristallquellen entfernt platziert werden und mindestens 1 Hexfeld voneinander entfernt. Danach fahren die Spieler fort, ihre Figuren einzusetzen, gemäß der Standardregeln. Wie im Basisspiel müssen Figuren mindestens 2 Felder von Kristallquellen entfernt platziert werden und mindestens 1 Hexfeld von Geländeteilen entfernt. Wenn man mit Geländeteilen spielt, stellen kleine, generische Marker Aufladungs-, Wildheit-, Kristall- und Instabil-Marker dar. Im Spiel benutzen die Spieler zwei Sets entsprechender Marker, was heißt, dass sie 10 Marker zur Verfügung haben. Wenn im neutralen Vorrat keine Marker verfügbar sind, bedeutet dies, dass die Macht des Portals derzeit erschöpft ist und so lange nicht genutzt werden kann, bis mindestens 1 Marker wieder im Vorrat ist.

## KRISTALLMANIFESTATION

*Ein Trupp Dryaden mit Kristallhaut war ein bemerkenswerter Anblick. Ihre Haut glänzte, als sie die Gesichtslosen jagten, anscheinend unbesiegbar. Die Kampfgruppen-Kommandantin beobachtete das Spektakel von ihrem Platz beim Kristalltor.*

*Sie fragte sich kurz, ob die Gesichtslosen, diese zielstrebige Masse aus Leibern, die Schönheit der Dryaden wahrnahmen, die ihre Reihen zerschlugen. Die Dryaden waren wie ein kristallener Pfeil, eine Scherbe, die in einen eiternden Körper eindringt. In ihrer funkelnden Wildheit stellten sie die perfekte Waffe dar, Kriegsgöttinnen, die Tod über ihre Feinde brachten. Doch der Gedanke verschwand so schnell, wie er gekommen war. Diese Macht, egal wie ruhmvoll, war gefährlich. Selbst der härteste Kristall konnte brechen.*

*Eine ganze Weile sorgten die Dryaden für Chaos, immun gegen die Angriffe der Gesichtslosen. Dann schließlich durchbrach ein Glückstreifer ihre Verteidigung und die erste der Dryaden zersprang in Milliarden kleiner, glänzender Stücke, so schön im Tod anzuschauen wie im Leben. Hieb um Hieb arbeitete sich die Welle der Gesichtslosen vorwärts, erreichte die Truppen der Wiedergeborenen, die noch bei dem gewaltigen Gebäude standen.*

*Als die Gesichtslosen die Beschützer des Kristalltors überwandern und in dessen Energie eintauchten, war der letzte Gedanke der sterbenden Kommandantin, dass sogar diese Monster schön aussahen, wenn sie sich in Kristall verwandelten ...*

## SZENARIO: OHNE KRISTALLE

*Als der letzte der Kristalle verglomm und erstarb, starben auch unsere Hoffnungen mit ihm ...*

**SPIELVORBEREITUNG:** Bei der Vorbereitung platzieren die Spieler keine Kristallquellen und erhalten auch keine Kristalle für ihre Vorräte.

**SPEZIALREGELN:** Immer wenn ein Spieler ein Kristalltor oder einen Niederen Kristall nutzt, legt er 1 Kristall in seinen Kristallvorrat.

**SPIEL ENDET:** gemäß der Basisregeln.

## SZENARIO: KRISTALLGEBUNDENE KRAFT

*Befreit ihn! Zerschlagt diese Kristallfesseln! Es bleibt keine Zeit!*

**SPIELVORBEREITUNG:** Während der Vorbereitung stelle den Fraktionsanführer 3 Areale vom nächsten Kristalltor auf. Wenn der Spielplan dies nicht zulässt, muss die Spielvorbereitung erneut begonnen werden. Der Anführer beginnt das Szenario mit 7 Kristallmarkern auf seiner Truppkarte – und sie kann nicht zerschmettert werden.

### SPEZIALREGELN:

- Fraktionsanführer dürfen keine Bewegungs- oder Angriffsaktionen ausführen, so lange mindestens 1 Kristallmarker auf ihrer Karte ist. Sowohl verbündete als auch Feindeinheiten dürfen den Fraktionsanführer nicht angreifen. Wenn der Fraktionsanführer verletzt wird, verliert er keine Ausdauer, stattdessen wirfst du 1 Kristallmarker von seiner Karte ab.

- Nachdem alle Kristallmarker abgeworfen wurden, ist die Bewegung des Fraktionsanführers auf 1 Areal pro Bewegungsaktion beschränkt.

- Wenn der Fraktionsanführer in Sockelkontakt mit einem Kristalltor ist, darf der Spieler eine Bewegungsaktion ausgeben, um vom Spielplan zu entkommen, statt sich zu einem anderen Tor zu bewegen.

**SPIELENDE:** Der Spieler gewinnt, wenn sein Fraktionsanführer vom Spielplan entkommen ist oder wenn sein Gegner keine Einheiten mehr auf dem Spielplan hat.



## BLUTMAGIE

Missionsreport Nr. 17.

*Wir haben das Gelände gesichert. Kein Feind in Sicht. Wissenschaftler waren heute früh angekommen und haben die Untersuchung unserer Entdeckung fortgesetzt. Ich habe volles Vertrauen, dass ihre Arbeit weitere mit diesem Konstrukt zusammenhängende Unglücke verhindern wird. Ich bin auch sicher, dass wir diese vermaledeite Energie kanalisieren und zu unserem Nutzen einsetzen können.*

*Ich werde jetzt so gut es geht über das Ereignis berichten, das sich bei der Entdeckung dieses Konstrukts zugetragen hat. Bei einer Routinepatrouille traf meine Abteilung Heiliger Ritter auf diese Struktur, die sich am Tag zuvor noch nicht dort befunden hatte. Wir glaubten, dass ihr Ursprung außerhalb unserer Dimension lag, daher gingen wir mit großer Sorgfalt vor und schickten sofort nach den Wissenschaftlern. Allerdings waren wir auf das, was nun passierte, nicht vorbereitet. Leutnant Gareth, möge der Eine ihm vergeben, entwickelte ein wagemutiges Interesse an der rötlichen Energie, die im Zentrum dieser Monstrosität wirbelte. Als seine Hand damit in Kontakt kam, zuckte sein ganzer Körper und als er sich umdrehte und sein Schwert zog, erkannte ich wilden Zorn in seinem Blick. Bevor jemand etwas tun konnte, hatte er zwei meiner besten Ritter mit tödlicher Präzision erschlagen. Es brauchte vier starke Männer, um ihn zu bändigen. Nach einer Weile legte sich seine Wut und sobald sein Geisteszustand es zulässt, werden wir ihn befragen.*

*Zunächst werden wir diesen Ort lediglich bewachen. Ich hoffe, dass ich in meinem nächsten Bericht mitteilen kann, was wir über die seltsame Kraft herausgefunden haben. Es bleibt zu hoffen, dass dies ihr einziges Auftreten ist und dass unser Feind nie in den Besitz dieser Stärke kommt ...*

## SZENARIO: WILDHEIT

*Sie sind krank; ihre Gefräßigkeit kann nicht kontrolliert werden. Alles was sie wollen, ist Blutvergießen — und dieses infernalische Verlangen verbreitet sich wie ein Steppefeuer unter beiden Armeen.*

**SPIELVORBEREITUNG:** 1 Trupp beginnt mit einem Wildheit-Marker.

**SPEZIALREGELN:** Wenn eine Figur, deren Trupp einen Wildheit-Marker besitzt, ihre Bewegung in  mit einer anderen Figur ohne Wildheit-Marker beendet, erhält letztere 1 Wildheit-Marker und legt ihn auf ihre Truppkarte. Am Ende seines Zugs muss der Spieler 1 Wildheit-Marker von einer seiner Truppkarten abwerfen.

**SPIEL ENDET:** gemäß der Basisregeln.

## SZENARIO: KAMPF DER GIGANTEN

*Wenn die Titanen sich streiten, muss die beste Magie die Segel streichen.*

**SPIELVORBEREITUNG:** Vorbereitung gemäß der Basisregeln. Während der Aufstellungsphase stellst du deinen Fraktionsanführer auf, nachdem ein Schrein auf dem Spielplan platziert wurde. Stelle keine anderen Einheiten auf. Stattdessen werden alle Figuren auf ihre Truppkarten gestellt.

**SPEZIALREGELN:** Immer wenn ein Fraktionsanführer 1 Ausdauermarker verliert, stellt der Spieler dieses Anführers 1 Trupp auf dem Spielplan auf (wenn dieser Trupp zuvor noch nicht genutzt wurde). Die Aufstellung des Trupps geschieht gemäß der Basisregeln.

**SPIELENDE:** Der Spieler, der den gegnerischen Fraktionsanführer tötet, gewinnt.

# INSTABILE FLAMMEN

<Datum unleserlich> Brüder,

Wenn ihr das lest, bin ich wahrscheinlich tot. Mein Name ist Gunnar. Ich war die letzten zwanzig Jahre ein Flammenwächter. Ich bin nie vom Pfad abgewichen und habe immer hart gearbeitet zum Wohle der Dvergar. Doch die Entdeckung, mit der ich mich in den letzten sechs Wochen beschäftigt habe, ist etwas völlig anderes. Ich bin nicht einmal sicher, wozu sie dient.

Sie ist ein außerweltliches Konstrukt, eine Art Portal. Die Minenarbeiter, die sie gefunden haben, schwören, dass sie vor einigen Tagen noch nicht dort war. Es gab Gerüchte, dass weitere solche Geräte im ganzen Land erschienen sind; zweifellos aus anderen Dimension zu uns gekommen. In der Mitte des riesigen Rings dreht und zerrt eine Energieform, wie eine wütende Flamme. Sie erinnert mich an die Flamme, die in unseren eigenen Eingeweiden brennt.

Ich habe jede bekannte Methode angewendet, ihren Zweck zu ergründen. Warum auch nicht? Es ist immerhin zu uns gekommen. Seine Macht soll zu einem Geschenk für meine Leute werden, auch wenn es das Letzte ist, was ich tue.

Die Zeit ist gekommen, diese seltsame Magie zu entfesseln. Ich muss derjenige sein, der dies tut, denn ich möchte niemanden anderen in Gefahr bringen. Ich hoffe, aus diesem Gerät Kraft schöpfen zu können. Meine einzige Sorge ist: kann ich diese Kraft eindämmen? Was passiert, wenn mir das nicht gelingt? Ich habe mehrere ... <Seite verbrannt>

## SZENARIO: TAKTISCHE RESERVE

Ein mächtiger Verbündeter, den man in Reserve hat, war immer schon gut für die Moral – und schlecht für den Schlachtplan des Feinds.

**SPIELVORBEREITUNG:** Bei der Vorbereitung wählen die Spieler je 1 Truppkarte und legen sie mit einem Instabil-Marker seitlich vom Spielplan. Die Figuren dieses Trupps werden gemäß der Basisregeln aufgestellt.

**SPEZIALREGELN:** Ein Trupp mit einem Instabil-Marker kann nur von einem gegnerischen Trupp mit Instabil-Marker angegriffen werden.

**SPIEL ENDET:** gemäß der Basisregeln.

## SZENARIO: VERBRENNT SIE ALLE!

Eine weitere Stunde der Schlacht und alles stand in Flammen. Bewuchs, Tiere, der Feind – sogar wir selbst.

**SPIELVORBEREITUNG:** SP-Anzeiger wird 2 Felder vom blauen Feld der Siegpunkteleiste entfernt gelegt.

**SPEZIALREGELN:**

● Dieses Spiel verläuft in Runden. Eine Runde beginnt mit dem Zug des Startspielers und endet, wenn alle weiteren Spieler ihre Züge beendet haben.

● Zu Beginn jeder Runde bewegen die Spieler den SP-Anzeiger 1 Feld in Richtung des blauen Felds der Siegpunkteleiste. Wenn der SP-Anzeiger das blaue Feld erreicht, verlieren alle Trupps 1 Ausdauermarker und der SP-Anzeiger kommt wieder auf sein Startfeld.

● Wenn ein Trupp einen Ausdauermarker abwerfen muss, aber keinen mehr hat, muss der Spieler dieses Trupps 1 Figur davon auswählen und zerstören. Dieser Tod hat keinen Einfluss auf die SP-Leiste.

**SPIELEND:** Der letzte Spieler, der noch Figuren auf dem Spielplan hat, gewinnt.



## DIE MACHT DER TECHNIK

Er rannte, sein Herzschlag hämmerte in seine Ohren. Niederprasselnder Regen verschleierte seinen Blick, matschiger Boden bremste seine Schritte. Er musste weg vom Horror der Schlacht. Kunde weitergeben an das Kapitel über das, was heute offenbar geworden war. Dieser Gedanke schien das Einzige zu sein, was ihn noch am Leben hielt.

Verräterisches Denken brachte ihn wieder zurück zum blutdurchtränkten Schlachtfeld, wo sie mühelos von Dämonen überwältigt wurden, durch reine, ungezügelte Kraft. Die Kraft war bisher unbekannt und ängstigte ihn vollkommen.

Der Blitz schlug in der Nähe ein und blendete ihn für einen Augenblick. Taub durch den Donner verlangsamte er seinen Schritt und kam zum Stehen.

Dort blickte er nach oben, zu den glimmenden, gefallenen Bäumen. Eine runde Konstruktion, anders als alles, was er zuvor gesehen hatte. Eine Art Energie rollte in ihrer Mitte, entlud sich dann und wann mit hörbarem Zischen. Er streckte seine Hand aus und da war sie. Die rohe, ungefilterte Kraft. Er konnte sie in seinem Innersten spüren, jede Faser seines Körpers durchdringend, großartig und nicht steuerbar. Nur mit ungeheurer Anstrengung konnte er diese neue Kraft eindämmen, bevor sie ihn komplett übermannte.

Doch das ... das könnte genau die Antwort sein. Das könnte alles ändern. So könnten sie sich vielleicht aus der Asche der heutigen Niederlage erheben und in zukünftigen Schlachten bestehen.

Er betete, dass dies zutreffen würde.

## SZENARIO: AUS EINER FERNEN WELT

Die Macht dieser seltsamen, neuen Technologie war größer als wir gedacht hatten. Sie hatte ein Portal in Raum und selbst der Zeit geöffnet und spuckte uns in einem fernen, feindlichen Land aus.

**VORBEREITUNG:** gemäß der Basisregeln. Während einer Aufstellungsphase stellst du keine Einheiten auf, nachdem ein Schrein auf dem Spielplan platziert wurde. Stattdessen werden alle Figuren auf ihre Truppkarten gestellt.

**SPEZIALREGELN:** Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zugs keine Einheiten auf dem Spielplan hat, muss er einen Trupp aktivieren, der noch nicht auf dem Spielplan präsent ist. Der aktivierte Trupp wird dann auf ein Hexfeld mit einem Machtzirkel gestellt.

**SPIELEND:**

● Wenn ein Spieler keine Einheiten auf dem Spielplan hat und nicht in der Lage ist, einen neuen Trupp aufzustellen, verliert er das Spiel

● Wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl Siegpunkte erzielt hat.

## SZENARIO: AUSLAUGEN

Die Schlacht lief schon seit Tagen, Wochen ... Unsere Stärke lässt nach und die Dunkelheit umzingelt uns. Mit letzter Kraft versuchen wir einen Ausbruch.

**SPIELAUFBAU:** Während einer Aufstellungsphase können Einheiten Sockel an Sockel mit Geländeteilen platziert werden. Jeder Trupp beginnt mit 1 Aufladungsmarker.

**SPEZIALREGELN:** Keine (es wird nach den Basisregeln gespielt).

**SPIELEND:** Wenn ein Spieler alle Feindfiguren vernichtet, gewinnt er.

**ACHTUNG:** Wenn sich Karten und Szenarios in der Gelände-Erweiterung auf „Aufladungsmarker“ beziehen, sind damit die Marker aus der Erweiterung Macht der Technik gemeint, keine Aufladungsmarker, welche die Aufladungen auf Aufwertungskarten erhöhen.

# BOSS-ERWEITERUNG KI

-Autor: Kamil Cieřla

Die „Boss“-Erweiterung bringt eine neue Herausforderung ins Spiel The Edge. In diesem neuen Solospiel muss sich der Spieler 6 mächtigen Feinden stellen. Jeder dieser eindrucksvollen Feinde bringt neue Spielabläufe mit und stellt eine neue Bedrohung für den Spieler dar. Die „Boss“-Erweiterung besteht aus einem Deck mit 28 Karten und 6 Boss-Figuren.

## VORBEREITUNG

Bereite das Spiel nach den üblichen Regeln deiner Fraktion vor, aber beachte dabei folgende Änderungen:

**1. SPIELPLAN** – Lege 10 generische kleine Marker bereit und stelle sie auf (sie kommen zu jeder Fraktion hinzu).

**2. KRISTALLE UND AUFLADUNGEN** – Lege 10 Kristalle und 8 Aufladungsmarker bereit – sie sind der neutrale Vorrat im Spiel.

**3. WÄHLE FRAKTIONEN** – Wähle deine Fraktion und nimm dir alles Material: Truppsdeck, Aktionsdeck, ein Banner, eine Hilfskarte, ein Schreinplättchen, einen Fraktionsbogen, alle fraktions-spezifischen Marker, und schließlich – alle Figuren.

**4. BANNER AUFPFLANZEN & TRUPPS WÄHLEN & AKTIONSCDECKS VORBEREITEN** – Lege das Fraktionsbanner auf den Spielplan, dann wähle deine 5 Trupps und bereite sie vor. Stelle die Figuren auf die jeweilige Truppkarte, in der von der Karte angegebenen Anzahl. Schließlich stelle dein Deck zusammen – wähle bis zu 20 Aktionskarten aus allen Karten deiner Fraktion.

## 5. STELLE DAS BOSS-AKTIONSDECK ZUSAMMEN.

– Suche aus, welcher Boss bekämpft werden muss, und nimm alle seine Aktionskarten. Stelle ein Boss-Aktionsdeck gemäß der folgenden Schritte zusammen.

**Wichtig:** Boss-Aktionsdecks müssen offen ausgelegt werden, dachziegelartig übereinander gelegt – der obere Teil einer Karte muss von der nächsten Karte überdeckt sein, der untere Teil der weiter unten liegenden Karten muss **sichtbar** sein.

**A** Wenn der BOSS eine UNTERE Karte hat, nimm sie. Wenn der BOSS eine OBERE Karte hat, leg sie beiseite und nimm stattdessen eine zufällige Karte aus den übrigen.

**B** Lege die in Schritt **A** gewählte Karte als erste Karte ins das Boss-Aktionsdeck.

**C** Nimm eine zufällige Karte von den übrigen Aktionskarten und lege sie oben auf das Deck.

**D** Wenn der BOSS eine OBERE Karte hat, nimm sie. Ansonsten nimm 1 zufällige Karte aus den übrigen Aktionskarten.

**E** Lege die in Schritt **D** gewählte Karte oben auf das Boss-Aktionsdeck.

**F** Stelle sicher, dass 3 Karten im Boss-Aktionsdeck sind und alle offen und korrekt angeordnet liegen.

**G** Das Boss-Aktionsdeck sollte nun so aussehen wie im Beispiel.



**6. PLATZIERE SCHREINE & KRISTALLQUELLEN & FIGUREN** – Stelle 1 Schrein und 2 Kristallquellen auf. Danach stelle die Figuren gemäß der Basisregeln auf.

**7. SIEGPUNKTMARKER** – Setze einen Siegpunktmarker auf das rote Feld der SP-Leiste.

**8. KRISTALLVORRÄTE VORBEREITEN** – Nimm 1 Kristall aus dem neutralen Vorrat und lege ihn in deinen Kristallvorrat.

**9. AKTIONSKARTEN** – Mische das Aktionskartendeck und ziehe 3 Karten.

**10. VERTEILE AUSDAUERMARKER** – Lege eine Anzahl Ausdauermarker, angegeben vom Ausdauerwert des Bosses, auf dessen Truppkarte.

**II. BOSS-PLATZIERUNG** – Würfle mit dem roten Würfel, und stelle den Boss auf das erwürfelte, in der Abbildung angegebene Areal. Achte darauf, dass sein Sockel 1 Areal bedeckt. Wenn sich Spielerfiguren auf diesem Areal befinden sollten, Verschiebe sie nach den Basisregeln (du entscheidest die Richtung).



## SPIELABLAUF

Der Kampf gegen einen Boss spielt sich in Runden ab. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

- Spieler-Aktivierungsphase
- Boss-Aktivierungsphase
- Verteidigungsphase

**SPIELER-AKTIVIERUNGSPHASE** – In dieser Phase entscheidet der Spieler wie bei den Basisregeln, ob er Aktiv oder Passiv sein möchte. Nachdem der Spieler seinen Zug beendet hat, geht es zur Boss-Aktivierungsphase.

**BOSS-AKTIVIERUNGSPHASE** – Die Boss-Aktivierung beginnt immer mit einer passiven Ernten-Aktion und dem Entfernen aller negativen Effekte.

Danach handelst du alle auf der Aktionskarte des Bosses sichtbaren Aktionen ab, von oben nach unten. Der Kampf mit dem Boss wird nach den üblichen Kampfregeln abgehandelt. Wenn der Boss Verletzungen erleidet, die über seine derzeitige Ausdauer hinausgehen, werden überzählige Verletzungen nicht gezählt (diese Verletzungen gehen nicht in die folgende Phase über).

**VERTEIDIGUNGSPHASE** – Nachdem die Aktionen des Bosses abgehandelt sind, entferne die oberste Aktionskarte, wenn der Boss keine Ausdauermarker mehr auf seiner obersten Aktionskarte hat. Jetzt wird die Karte darunter zur obersten Karte. Lege Ausdauermarker in der auf der neuen Karte angegebenen Höhe auf diese Karte. Es kann sein, dass neue Boss-Aktionen sichtbar werden (die von der bisherigen obersten Karte abgedeckt waren). Du erhältst wie im Basisspiel Siegpunkte für die entfernte Boss-Aktionskarte.

**BOSSKARTE** – Boss-Aktionskarten haben folgende Attribute: Initiative **[1]**, Angriff **[2]**, Verteidigung **[3]** und Ausdauer **[4]**. Die übrigen Teile der Karte beschreiben Aktionen, die der Boss während seines Zug ausführen wird **[5]**. Ein Boss hat kein Bewegungsattribut – wenn er sich bewegt, spielt die Reichweite keine Rolle. Aktionstexte im dunklen Teil einer Karte sind nur sichtbar, wenn diese Karte im Boss-Aktionsdeck zuoberst liegt.

**ZIEL** – Ziel gibt an, welche Figur (oder Figuren, wenn der aktuelle Angriff des Bosses mehrere betrifft) zum aktuellen Fokus des Bosses wird. Wenn, zu irgendeinem Augenblick, mehrere Figuren bei den Ziel-Bedingungen gleich sind, entscheidet der Spieler, welche Figur angegriffen wird.

*Beispiel: wenn die Bosskarte besagt, „Nimm eine Feindfigur mit der niedrigsten INI zum Ziel“ und es derzeit 2 Trupps mit Initiative 0 gibt, wählt der Spieler, welche Figur von einem dieser Trupps zum Ziel wird.*

Reichweite wird immer gemäß der Basisregeln gezählt. Das bedeutet, dass ein Angriff Reichweite 1 Ziele auf allen Arealen betrifft, die zu dem Areal mit dem Boss angrenzend sind, Reichweite 2 betrifft alle Arealen angrenzend zum Boss plus alle, die wiederum an diese angrenzen und so weiter.

**ACHTUNG:** Wenn zu irgendeinem Augenblick im Spiel keine Figur den Ziel-Voraussetzungen entspricht, wird stattdessen die Figur zum Ziel, die am nächsten zum Boss steht.

**KAMPF** – Wenn nicht anders angegeben, benutzt der Boss immer den gelben Würfel.

**KRISTALLQUELLE** – Der Boss verhält sich bei umkämpften Kristallquellen wie in den Basisregeln.

**AKTION** – Aktionen betreffen nur Ziele. Während du sie abhandelst, musst du dazu immer das letzte gewählte Ziel wählen (oder die Ziele). Beachte, dass das Ziel in manchen Fällen durch die oberste Karte festgelegt wird, während die Aktion selbst auf einem nicht abgedeckten Teil der Karte darunter steht.

**GENERISCHE MARKER** – Ein Boss kann kleine generische Marker aus dem verfügbaren Vorrat der 10 nutzen. Wenn in irgendeinem Augenblick keine mehr verfügbar sind, gilt die Fähigkeit des Bosses als verbraucht. Sobald genug Marker auf den neutralen Vorrat zurückgekehrt sind, können sie wieder genutzt werden.

**BEWEGUNG, VERSCHIEBEN, ZURÜCKWEICHEN** – Ein Boss bewegt sich immer auf dem kürzesten Weg zu seinem Ziel und vermeidet alle automatisch verletzenden Fallen. Die Bewegungsaktion des Bosses endet immer in  mit dem Feind. Wenn möglich, wird der Boss seine Bewegung NICHT in  mit dem Schrein des Spielers beenden.

Während der Bewegung darf der Boss jede Einheit Verschieben (Verschieben beendet die Bewegung des Bosses nicht), aber der Spieler entscheidet über die Richtung des Verschiebens. Ein Boss kann seine Bewegung auf einer Kristallquelle stehend beenden. Ein Boss darf nie mehr als 3 Areale gleichzeitig besetzen. Wenn eine Karte den Boss von seinem Ziel zurückweichen lässt, bewegt der Spieler die Bossfigur um die angegebene Zahl von Arealen so weit weg von der Figur wie möglich.

**SPIELER-ENTSCHEIDUNGEN** – Wenn sich ein Kartentext oder eine Fähigkeit auf mehrere mögliche Ziele beziehen, wählt der Spieler immer das endgültige Ziel.

*Beispiel: Bullgrim legt einen Steinbruch-Marker auf ein Areal mit einem Ziel-Feind. Es gibt eine Limit von 1 solchen Marker pro Areal und es liegt bereits einer auf dem Areal des Ziels. Der Spieler liest die alternative Regel: „oder das nächstliegende Areal ohne Steinbruchmarker.“ Alle Areale um die Zielfigur sind gültig, daher darf der Spieler entscheiden, wohin der Marker kommt.*

*Beispiel 2: Der Boss zielt auf den nächstliegenden Feind. Es gibt 3 Figuren in Reichweite 2. Der Spieler wählt, welche Figur vom Boss angegriffen wird. Denke daran, dass die tatsächliche Position der Figur innerhalb des Areals unwichtig ist! Die Reichweite wird immer in kompletten Arealen gemessen!*

**SIEGBEDINGUNGEN** – Der Spieler gewinnt, wenn die letzte Bosskarte abgeworfen wird.

Der Spieler verliert, wenn ihm die Siegpunkte ausgehen, wenn er keine Aktionskarten mehr hat oder wenn der Boss alle seine Figuren zerstört.

**SCHWIERIGKEITSGRADE** – Alle Regeln oben beziehen sich auf ein Spiel mit normalem Schwierigkeitsgrad. Die Varianten hier können das Spiel einfacher oder schwieriger machen – für Anfänger oder für fortgeschrittene Spieler.

**EINFACHES SPIEL:**

Start-Kristalle: 2  
Anzahl der Boss-Aktionskarten: 2

**SCHWERES SPIEL:**

Start-Kristalle: 0  
Anzahl der Boss-Aktionskarten: 3



## GLOSSAR

**ABHEBEN** – Entferne den Boss vom Spielplan. Nachdem die Figur auf diese Weise entfernt wurde, kann sie nur noch das Ziel von Fernangriffen werden (Reichweite 2 oder mehr).

**AKTION** – auf der Bosskarte beschriebene Aktion.

**AM ENDE DER STUFE** – Solche Aktionen werden nur einmal abgehandelt, wenn die Karte in der Verteidigungsphase abgeworfen wird.

**LANDEN** – der Boss wird in  mit dem aktuellen Ziel gestellt, vermeide dabei Kontakt mit dem Schrein, wenn möglich. Beim Landen vermeidet der Boss dabei auch Areale, die automatische Verletzungen erzeugen.

**PASSIV** – Diese Aktion ist dauerhaft. Ihre Regeln gelten für die Phasen des Bosses und des Spielers.

**SPRINGEN** – Der Boss springt zum Feind. Beim Sprung wird die Bossfigur vom Spielplan genommen und dann in  mit dem Ziel platziert. Wenn möglich, sollte der Boss-Sockel nach dem Sprung NICHT in Kontakt mit dem Schrein kommen. Wenn möglich, sollte der Boss dabei auch nicht auf Arealen landen, die automatische Verletzungen erzeugen. Der Boss kann auf seinem final erreichten Areal Figuren Verschieben.

**ZIEL** – Der Hauptfokus des Bosses, von seiner Aktionskarte beschrieben. Wenn der Boss zu irgendeinem Augenblick kein gültiges Ziel hat, wird die am nächsten zu ihm stehende Spieler-Figur zum Ziel.

## BOSSE, ABLÄUFE, MARKER



### BULLGRIM

*Eine gewaltige Explosion erschüttert die gesamte Höhle. Eine Reihe von Stalaktiten brechen von der Höhlendecke ab und begraben eine Dvergar-Miliz unter sich. Für eine ganze Weile nehmen Rauch und Staub den übrigen Dvergar die Sicht und machen das Atmen schwierig. Als sich der Staub schließlich legt, ist der gigantische, mechanische Bulle nicht mehr zu sehen. Die Dvergar formieren sich rasch neu und sind zum Angriff bereit. Ihr Anführer brüllt Befehle. Etwas Gas einatmen. Aufstehen. Marschordnung einnehmen. Bereit machen. Der Bestie folgen.*

*Sie marschieren, zielstrebig und grimmig. Der Spur des Bullgrim zu folgen, ist einfach. Er hält sie für keine Bedrohung, und warum auch? All das Gas, das er eingeatmet hat, macht ihn unglaublich stark. Und seine Stärke wird sich noch steigern. Sie müssen sich beeilen, wenn sie noch eine Chance haben wollen. Bevor er zu stark ist, noch in Schach gehalten werden zu können. Sie müssen ihn überrumpeln.*

*Der nächste Angriff erfolgt von der Seite. Die Bestie bricht durch die Wand des Korridors und steht mitten in der Dvergar-Formation. Niemand ist darauf vorbereitet. Bullgrim hinterlässt hinter sich nichts als eine Masse zertrampelter Leichen und zeretzten Metalls, alles unter Felsen begraben.*

**STEINBRUCH-MARKER** – Steinbruch-Marker werden von Bullgrim platziert, solange seine OBERE Karte oben auf seinem Deck liegt. Steinbruch-Marker haben in späteren Phasen diverse Eigenschaften, abhängig von den übrigen Karten im Boss-Deck. Limit: 10 Marker auf dem Spielplan, 1 Marker pro Areal. Marker dürfen nicht bewegt und nicht entfernt werden. Marker dürfen auf Arealen mit Kristallquellen oder Schreinen platziert werden. Bullgrim ignoriert Steinbruchmarker bei seiner Bewegung.

### ISH

*Ish war begeistert. Das war keine passende Emotion, aber genau so fühlte sie sich. Ihre Hunde kämpften jetzt gegen einen Trupp Dämonen und sie zog Befriedigung sowohl aus dem Kampf selbst als auch davon, den einfachen Verstand der Hunde zu steuern. Was für eine wunderbare Ablenkung. Immerhin war ihr nicht langweilig. Langeweile versetzte sie immer in üble Stimmung.*

*Ein Hundeschädel zerplatzte mit hörbarem Krachen. Ish lächelte gequält und füllte ihre Ränge mit einem weiteren Hunde-Knecht. Ein weiterer ihrer Hunde konnte einem Kultisten den Arm ausreißen. Die Geräusche brechender Knochen und reißenden Fleisches erfüllten die Luft. Amüsiert fand Ish einen weiteren Geist, den sie übernehmen konnte. Die Schlacht unter ihr nahm an Stärke zu. Zufrieden leckte sie sich die Lippen. Wen interessierten ein paar Trupps Dämonen, wenn ihr doch alle Kohorten der Hölle zur Verfügung standen?*

*Ish rümpfte die Nase. Unter ihr türmten sich die Leichenberge und sie nahm den Geruch von Wundsekret wahr.*

*Sie schickte die kämpfenden Dämonen mit einer angewiderten Geste fort.*

**KONTROLLMARKER** – zu Beginn von jeder der Boss-Aktivierungsphasen lässt Ish den Spieler einen Kontrollmarker auf einen gewählten Trupp legen (Figuren dieses Trupps müssen auf dem Spielplan vorhanden sein). Limit: 3 Marker pro Truppkarte. Wenn die letzte Figur eines Trupps unter IShs Kontrolle getötet wird, kommen die Marker wieder in den Vorrat.

### KRIEGSGOLEM

*Wir waren nahe der Grenze stationiert, wie befohlen. Im Feindgebiet waren keine Bewegungen wahrzunehmen. In den frühen Morgenstunden wurde ich von Unruhe und Schreien geweckt. Ich trat aus meinem Zelt und fand das gesamte Lager in Aufruhr. Die Zelten standen eins nach dem anderen in Flammen, Soldaten versuchten sich gegen den Feind zu verteidigen. Einer der Priester hatte offenbar den Golem bereit gemacht, um dem Angriff zu widerstehen.*

*Das war der Augenblick, in dem mir klar wurde, dass gar kein Feind in Sicht war. Die monströse Maschine hatte sich gegen uns gewandt, zertrampelte Zelte und tötete jeden in ihrer Reichweite. Als der ursprüngliche Schock abklang, verstand ich, dass nur ein Priester diese metallische Bestie erweckt haben konnte und dass einer der Unseren sich gegen uns gewandt haben musste. Ein derart abstoßender Verrat, dass er mein Blut zum Kochen brachte.*

Ich kalkulierte, was noch von unseren Kräften übrig war, die nach diesem Überfall gegen den Golem antreten konnten. Wir waren völlig in der Unterzahl, nur ein paar Menschen gegen ein Monster. Nach meinem Befehl zogen sie sich zurück, nur eine Handvoll Männer, die das Glück hatten, dieses Blutbad zu überleben.

**SCHILDMARKER** – Jeder Schildmarker auf dem Kriegsgolem-Aktionsdeck gibt dem Golem +1 Verteidigung. Schildmarker summieren sich auf und erhöhen die Verteidigung des Golems in jeder Runde. Schildmarker können nicht entfernt werden. Der Kriegsgolem beginnt das Spiel ohne Schildmarker.

## UULSOT DER BEWAHRER

Er sah majestätisch aus, wie er auf seinen ledrigen Schwingen durch die Lüfte glitt. Uulsot, Hüter des Waldes und die personifizierte Mutter Natur. Von ihrem Posten aus konnte Ceri weitere Dryaden versteckt im oberen Astwerk sehen. Auch sie bewunderten den Drachen.

Sie konnte ihr Entzücken kaum verbergen, als die Kreatur auf einen Kristall zustieß und ihn zersplittern ließ. Der Drache schwebte davon, nur um wieder hinabzustoßen, diesmal in Richtung des Baums der Dryaden. Sie floh gerade noch rechtzeitig. Das gigantische Maul des Drachen zermalmte den Ast, den sie Sekunden zuvor verlassen hatte.

Das hätte nicht passieren dürfen. Sie waren nur ein Spähposten, der auf Verstärkung wartete. Gegen dieses Monster hatten sie keine Chance.

Der Drache schoss an ihr vorbei und spuckte eine Wolke aus giftigen Dämpfen in Richtung einer anderen Gruppe Dryaden und schlug nach ihnen mit deinem stachelbewehrten Schwanz. Ceri konnte noch sehen, wie ihre Begleiterinnen verwelkten und starben, als sie sich zu den übrigen Dryaden zurückzog.

**TOXISCH-MARKER** – Während des Spiels legt Uulsot Toxisch-Marker auf den Spielplan. Limit: 10 Marker auf dem Spielplan, einer pro Areal. Feinde in Reichweite 1 von Toxisch-Marker erhalten immer -4 Verteidigung.

**Achtung:** Bei der Vorbereitung kommt Uulsot nicht auf den Spielplan. Seine Figur wird stattdessen außerhalb des Spielplans aufgestellt.

Wenn die Basisverteidigung einer Figur 2 ist und der Spieler mit einer Aktionskarte +3 hinzufügt, ist der endgültige Verteidigungswert 2+3-4=1.

## METALLVERSCHLINGER

Wir vernehmen eine Stimme im Summen der vielen Stimmen. Sie ist Teil des Ganzen, und doch ist sie einzigartig, separat, eine ganz eigene Stimme. Wir wussten, dass die Stimme einen Körper hat, der sich bewegt, während wir uns bewegen, eine von vielen und doch abweichend. Wir sind ein Meer aus Metall, das zur Musik schleifenden und kreischenden Metalls dahinfließt. Diese einzelne Stimme, dieser Leib, ist eine Insel in der Mitte dieses Meers. Höher, größer, aus dem Rest herausragend.

Allerdings ist auch etwas Böses in dieser Stimme. Wir hören es, beziehen seine Feindlichkeit aber nicht auf uns.

Dann sehen wir es, sehen, wie sein enormer Leib einen von uns zerteilt. Wir sind uns der Erinnerungen des Opfers und der Leere bewusst, die es hinterlässt. Wir sind uns des fressenden, wachsenden und stärker werdenden Monsters bewusst.

Wir nennen es den Metallverschlinger. Er ist immer noch unter uns, sein Geist auf ewig mit uns verbunden, doch er handelt nach einem eigenen Willen, den wir nicht steuern können. Eine Wille, der nach mehr verlangt, der ständig frisst.

Er geht auf einen anderen Körper los. Und noch einen. Und dann den nächsten daneben. Das Summen der Stimmen in unserem Geist wird zu einem Schrei. Der Metallverschlinger wächst weiter ...

**HIEBMARKER** – Immer wenn eine Figur dem Metallverschlinger mindestens 1 Verletzung zufügt (durch Kampf oder eine Aktionskarte), legst du 1 Aufschlitzen-Marker auf die Einheit. Wenn die letzte Figur eines Trupps, die Aufschlitzen-Marker besitzt, getötet wird, kommen diese Marker auf den neutralen Vorrat zurück.

## SCHICKSALSTITAN

//allgemeines\_var\_log/12t/07m/0002j/nachrichten/quellen\_staerke:ausreichend/  
Alarm: Kristall erkannt. Ort: 56012N. Ziel: Kontrolle über die Kristall-Lagerstätte erhalten.

Die elegante, hoch aufragende Gestalt des Titans ruht neben einer Kristall-Ader. Er gleicht einer komplizierten Statue eines Kriegsgöttes. Das einzige Lebenszeichen in der Metallhülle ist ein rotes Auge, das von Zeit zu Zeit aufblinkt und die Gegend absucht. Ein kleiner Trupp von Rha-Zack-Streamsurfern nähert sich dem Ziel, mit Bewegungen so flüssig wie geschmolzenes Metall. Sie sichern die Umgebung und teilen ihrer Verstärkung die Situation mit. Einer von ihnen bewegt sich näher an den Kristall heran.

Der Titan erwacht, sein riesiger Körper regt sich. Er schlägt zu. Ein Strahl aus Elektrizität schmettert einen Streamsurfer zu Boden. Dann einen weiteren. Die Luft ist vom Geruch geschmolzenen Metalls und durchgebrannten Schaltkreisen erfüllt. Funken tanzen über den metallischen Skeletten.

Der Rest des Trupps geht in Deckung und ruft nach Unterstützung. Der Titan erhebt seine Arme, bereit, seine Feinde zu zerschmettern.

Der Titan hat keine besonderen Marker. Stattdessen haben seine Karten eine Fähigkeit „Am Ende der Stufe“. Handele diese Aktionen nur einmal ab, sobald die oberste Bosskarte abgeworfen wird.



## SZENARIEN:

### KRIEGSGOLEM – SZENARIO 1 BELAGERT

Umzingelt ihn! Schwärmt um ihn herum aus! Keine Zeit zu verlieren! Er wird zu schnell zu stark und bald werden wir nicht mehr reichen, ihn zu überwinden ...

**VORBEREITUNG:** In der Aufstellungsphase wird zuerst der Kriegsgolem aufgestellt, dann die Einheiten. Einheiten dürfen in Sockelkontakt mit dem Kriegsgolem aufgestellt werden.

**SPEZIALREGELN:** Zu Beginn jedes Zugs erhält der Kriegsgolem 2 Schildmarker statt 1.

**SPIELEND:** Der Kriegsgolem ist besiegt.

### KRIEGSGOLEM – SZENARIO 2 DIE GRÖßERE MACHT

Wahnsinn und Chaos senken sich über das blutgetränkte Schlachtfeld. Es gibt kein Entkommen. Um zu überleben, müssen wir gewinnen.

**VORBEREITUNG:** gemäß der Basisregeln. Der Kriegsgolem beginnt mit 10 Schildmarkern. Lege den SP-Anzeiger in die Mitte der Siegpunkteleiste.

**SPEZIALREGELN:**

● Der Spieler kann in dieser Schlacht keine Siegpunkte erringen oder verlieren; die Leiste ist Teil eines besonderen Ablaufs.

● Schildmarker erhöhen die Initiative und Verteidigung des Kriegsgolems. In jedem Zug wandert der SP-Anzeiger um 1 Feld in Richtung der Seite des Golems.

**SPIELEND:** Der SP-Anzeiger erreicht das letzte Feld der Leiste oder der Kriegsgolem ist besiegt. Wenn noch mindestens 1 Spieler-Figur auf dem Spielplan ist, gewinnt der Spieler.

### ISH – SZENARIO 1 NICHTS FÜR SCHWACHE GEMÜTER

Dir wird die Präsenz in deinem Geist bewusst. Lange, beharrlich suchende Tentakel arbeiten sich durch deinen Geist, rauben dir deinen ganzen Willen, bis du nur noch eine Spielfigur für sie bist ...

**VORBEREITUNG:** gemäß der Basisregeln.

**SPEZIALREGELN:** Ein Trupp mit 2 Kontrollmarkern kann Ish durch eine Kampfkarte oder Aktionskarte nicht angreifen.

**SPIELEND:** gemäß der Basisregeln.

### ISH – SZENARIO 2 VERGELTUNG

Nur Eines ist stärker als ihr Wille. Ihre Wut ist wie eine flammende, beißende Peitsche, die dich Stück für Stück zerreißt.

**VORBEREITUNG:** gemäß der Basisregeln. Der Spieler beginnt mit 2 zusätzlichen Kristallen.

**SPEZIALREGELN:** Immer wenn Ish Verletzungen verursacht, fügt sie 1 mehr zu.

**SPIELEND:** gemäß der Basisregeln.

## BULLGRIM – SZENARIO 1 UPGRADE

Die Luft ist mit dem Kreischen von Metall und dem Zerbersten von Felsen erfüllt. Staub blockiert jede Sicht, was Bullgrim zu einem fernen, drohenden Schatten macht.

**VORBEREITUNG:** gemäß der Basisregeln. Der Spieler beginnt mit 2 zusätzlichen Kristallen.

**SPEZIALREGELN:** Während des Spiels, nachdem die OBERSTE Karte des Boss-Aktionsdecks abgeworfen wird, erhalten die Steinbruch-Marker die Eigenschaften ALLER Boss-Aktionskarten im Stapel. Ab jetzt nutzen Bullgrims Steinbruch-Marker dauerhaft alle Aktionskarten im Stapel (statt nur die oberste Karte des Stapels). Steinbruch-Marker verlieren die Eigenschaften der abgeworfenen Boss-Aktionskarten nicht.

**SPIELENDE:** Der Spieler verliert das Spiel nicht automatisch, wenn er auf der Siegpunkteleiste auf 0 fällt. Der Spieler gewinnt, wenn Bullgrim getötet wird.

## BULLGRIM – SZENARIO 2 ROTES TUCH FÜR DEN BULLEN

Die Bestie wütet. Der wütende Bulle grast grollend den Boden ab. Gut, lasst ihn wütend sein. Sein Wahnsinn hat Methode.

**VORBEREITUNG:** gemäß der Basisregeln. Lege einen großen Kampagnenmarker auf 1 Truppkarte. Sie ist ein besonderer „Provokations-Trupp“.

**SPEZIALREGELN:** Wenn die erste Bosskarte abgehandelt wird (OBERSTE KARTE), wird Bullgrim immer das Ziel angreifen, dass dem Provokations-Trupp am nächsten ist.

**SPIEL ENDET:** gemäß der Basisregeln.

## METALLVERSCHLINGER – SZENARIO 1 GEMEINSAMER FEIND

Wir sind Eins – wir sehen den Angriff und wir sehen den Tod. Wir fühlen den Schmerz und die Hand, die ihn verursacht hat. Wir fühlen die Leere ... und wir fühlen die Fülle.

**VORBEREITUNG:** gemäß der Basisregeln. Der Spieler beginnt mit 5 Handkarten – das ist außerdem sein Handkartenlimit.

**SPEZIALREGELN:** Immer wenn ein AUFSCHLITZENmarker auf eine Truppkarte gelegt wird, verliert dieser Trupp 1 Ausdauermarker. Im ENDE-SCHRITT kann der Spieler bis zu 2 Karten abwerfen und zieht danach wieder auf 5 Karten nach. Jederzeit, wenn das Aktionsdeck des Spielers leer ist, mische den Abwurfstapel und bilde ein neues Deck.

**SPIEL ENDET:** gemäß der Basisregeln.

## METALLVERSCHLINGER – SZENARIO 2 ZAHE AUSSENHAUT

Das Monster sitzt auf einem Haufen aus verdrehten metallischen Leichen. Wir spüren seinen Appetit und wir wissen eine Sache ganz genau. Wenn wir es nicht aufhalten, werden wir alle bald Teil seines enormen Leibes sein.

**VORBEREITUNG:** gemäß der Basisregeln.

**SPEZIALREGELN:** Der Metallverschlinger ist unempfindlich gegen alle Angriffe von Nicht-angrenzenden Einheiten (nur Einheiten in Sockelkontakt können ihm Schaden zufügen).

**SPIEL ENDET:** gemäß der Basisregeln.

## UULSOT – SZENARIO 1 TOD VON OBEN

Eine Pest, die durch die Lüfte gleitet. Ihr giftiger Atem schwächt dich. Atme nicht ein, sonst wirst du sterben ...

**VORBEREITUNG:** gemäß der Basisregeln. Der Spieler beginnt mit 4 zusätzlichen Kristallen.

**SPEZIALREGELN:**

- Nachdem die oberste Karte abgeworfen wird, landet Uulsot nicht auf dem Spielplan. Vor seiner Aktion checke sein aktuelles Ziel aufgrund seiner obersten Karte. Uulsot führt eine Aktion aus: Lande in  mit dem Ziel und handele dann den Rest seiner Aktionen gegen die passenden Ziele ab. Am Ende seiner Aktivierung führt Uulsot die Aktion Abheben aus.

- Während des Spiels führt der Spieler den oberen Teil von Uulsots Karten nicht aus, wo sich Aktion und Passiv auf TOXISCH-Marker beziehen.

**SPIEL ENDET:** gemäß der Basisregeln.

## UULSOT – SZENARIO 2 HALTE DIE LUFT AN

Verwirbelte Schwaden giftiger Dämpfe greifen wie Tentakel über das ganze Schlachtfeld. Sie machen es schwer, die imposante Bestie zu erreichen, doch wir müssen es versuchen.

**VORBEREITUNG:** gemäß der Basisregeln. Uulsot benutzt seine oberste Karte nicht, wenn sein Deck zusammengestellt wird. Platziere Uulsot stattdessen auf dem Spielplan gemäß der Basisregeln.

**SPEZIALREGELN:** gemäß der Basisregeln.

**SPIEL ENDET:** gemäß der Basisregeln.

## SCHICKSALSTITAN – SZENARIO 1 VERNICHTUNG

Ankommendes Quellsignal. Order: Ziel um jeden Preis terminieren. Aufhebung der Beschränkungen erbeten. Alle Systeme bereit. Ziel lokalisiert. Vernichtung läuft bereits.

**VORBEREITUNG:** gemäß der Basisregeln.

**SPEZIALREGELN:** Wenn der Schicksalstitan im Spiel die Aktion „Am Ende dieser Stufe“ aktiviert, aktiviert er alle Fähigkeiten von seinem Boss-Deck nacheinander.

**SPIELENDE:** Der Spieler verliert das Spiel nicht automatisch, wenn er auf der Siegpunkteleiste auf 0 fällt. Der Spieler gewinnt, wenn der Schicksalstitan getötet wird.

## SCHICKSALSTITAN – SZENARIO 2 STURM WÜTET

Öffne //titan/var\_attr/beschaenkungen/titan01200/. Außer Kraft setzen. Setze Ergebnis 7-0-0. Eingehende Nachricht: Zugang gewährt. Volle Energie in 10, 9, 8...

**VORBEREITUNG:**

- Der Spieler kann in dieser Schlacht keine Siegpunkte erringen oder verlieren; die Leiste ist Teil eines besonderen Ablaufs.

- Vorbereitung gemäß der Basisregeln. Lege den SP-Anzeiger in die Mitte der Siegpunkteleiste.

**SPEZIALREGELN:** Der Schicksalstitan handelt jede Aktion auf seiner Karte 2x ab (außer bei Aktionen und Zielen „Am Ende dieser Stufe“). In jedem Zug wandert der SP-Anzeiger um 1 Feld in Richtung der Seite des Schicksalstitans.

**SPIELENDE:** Der SP-Marker erreicht das letzte Feld der Leiste oder der Schicksalstitan ist besiegt. Wenn noch mindestens 1 Spieler-Figur auf dem Spielplan ist, gewinnt der Spieler.



# BOSS-ERWEITERUNG SGS

Die Erweiterung Boss-Spieler gegen Spieler ist eine neue Möglichkeit, mit (und gegen) diese großartigen Kreaturen des Edge-Universums zu kämpfen. In diesem neuen Modus Spieler-gegen-Spieler werden du und dein Gegner ihren Boss gegeneinander antreten lassen. Alle diese beeindruckenden Kontrahenten haben ganz eigene, besondere Mechaniken und sind eine einzigartige Bedrohung für den Gegenspieler. Die Erweiterung Boss-Spieler gegen Spieler enthält ein Deck mit 78 Karten und 6 Plastikminiaturen.

**Autor:** Krzysztof Belczyk & Bartłomiej Kalisz

**Entwicklung & Tests:** Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Lach, Zbigniew Bugaj

**Illustrationen:** Mateusz Bielski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek

**Anleitung:** Bartłomiej Kalisz, Paweł Samborski

**Lektorat:** Hervé Daubet

## ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

Bosse sind die mächtigsten Einheiten deiner Streitmacht. Sie verleihen dir enorme taktische Möglichkeiten und haben großes Schadenspotenzial, aber achte darauf, sie nicht zu verlieren.

Dieser Spiel-Modus eignet sich nur für 2 Spieler. Beide Spieler müssen in diesem Modus ihre Bosse einsetzen. Es gibt keine Möglichkeit, gegen einen Boss zu spielen, ohne seinen eigenen Boss aufzustellen.

## BOSSMARKER:

Die Anzahl Bossmarker für jeden Boss ist unten angegeben (auf der Bosskarte ebenso).



– Entladungsmarker [x6] – kommt auf die Figur



– Kontrollmarker [x6] – kommt auf eine Truppkarte



– Steinbruchmarker [x6] – kommt auf den Spielplan, nimmt 1 Hexfeld ein



– Aufschlitzenmarker [x6] – kommt auf eine Figur



– Toxisch-Marker [x6] – kommt auf den Spielplan, nimmt 1 Hexfeld ein



– Signalfeuer [x1] – kommt auf den Spielplan, nimmt 1 Hexfeld ein

## SPEZIALREGELN

Ein Boss wird wie ein normaler Trupp behandelt und zählt zum Limit von 5 Trupps pro Spieler.

Zu jeden Boss gehört eine besondere Aufwertungskarte. Sie ist eine zusätzliche Karte, die nicht zum Limit der 25 Karten deines Decks zählt. Keine anderen Aufwertungen können einem Boss-Trupp angefügt werden. Ihre besonderen Aufwertungskarten können auf keine Weise abgeworfen und auch keinem anderen Trupp angefügt werden.

Jeder Boss nutzt seine eigenen besonderen Marker, die bei den entsprechenden Einträgen erklärt werden.

Ein Boss fügt deinem Start-Kristallvorrat Kristalle hinzu.

Denke daran, dass nicht jeder Boss-Trupp 2 Modi besitzt.

## ÄNDERUNGEN DES SPIELAUFBAUS

Während **Schritt 7** legst du die besondere Boss-Aufwertungskarte, mit 1 Aufladungsmarker darauf, neben die Boss-Truppkarte.

Während **Schritt 13** stellst du den Boss wie einen normalen Trupp auf, nach den normalen Regeln.

Während **Schritt 15** nimmst du dir zusätzliche Kristalle vom neutralen Vorrat und legst sie zu deinem Vorrat. Die Anzahl der zusätzlichen Kristalle variiert von Boss zu Boss.

Die Anzahl steht im Eintrag „zusätzliche Kristalle“ bei jeder Boss-Beschreibung.

## KAPITEL: KRIEGSGOLEM



### ZUSÄTZLICHE KRISTALLE: 2

#### TAKTISCHE HINWEISE:

- **ENTLADUNGSMARKER** geben dem Kriegsgolem einen großen Vorteil in der Schlacht. Versuche, sie so oft wie möglich zu nutzen.

- **Verletzungen**, die der Kriegsgolem erleidet, verringern seine INI, erhöhen aber seine VER. Versuche, bei jeder Situation auf dem Schlachtfeld das richtige Gleichgewicht zu finden.

- Denke daran, dass der Kriegsgolem automatischen Erfolg beim DEF-Wurf gegen einen Feind mit ENTLADUNGSMARKER hat (siehe Karte Statisches Feld).



**Schwere Rüstung** – ziehe die Anzahl Ausdauermarker, die der Kriegsgolem noch besitzt, von seinem Startwert ab. Das Ergebnis gibt den VER-Bonus und die INI-Strafe des Kriegsgolems an.

**ENTLADUNGSMARKER** – siehe Detailregel unten.



**Statisches Feld** – du kannst die Ausdauer nicht über ihren Maximalwert wiederherstellen.



**Nachladung** – alle Marker werden gleichzeitig abgeworfen. Du darfst keine Kristalle ausgeben, bis diese Aktion abgehandelt wurde.

**Schmettern** – das Ziel darf auch eine Figur ohne ENTLADUNGSMARKER sein.



**Aufladen** – Alle **deine** Aufwertungen – alle Aufwertungen, die an jeden **deiner** Trupps angefügt sind.

**Dampfüberladung** – Wichtig: Dampfüberladung betrifft ALLE Figuren in Reichweite, auch **deine** eigenen! Deine Figuren erhalten keine ENTLADUNGSMARKER.

### AUSFÜHRLICHE REGEL:

#### ENTLADUNGSMARKER

Sie werden im nächsten Passiven Zug deines Gegners abgeworfen.

## DÄMONEN: ISH



### ZUSÄTZLICHE KRISTALLE: 2

**TAKTISCHE HINWEISE:**

- Du musst Ish nicht aktivieren, um ihre Aufwertung zu nutzen, daher versuche, so viele **KONTROLL**marker wie möglich auf feindliche Trupps zu legen.

- Ish ist nur ein durchschnittlicher Kämpfer, doch ihre hohe INI erlaubt es ihr meistens, als erste zuzuschlagen. Nutze deine Aktionen, um ihre Attribute zu verstärken oder die des Gegners zu schwächen, bevor du in den Kampf gehst.

- Versuche, die gegnerischen Figuren gegen ihn zu nutzen.



**Verführung** – sofort, nachdem Ish verletzt wurde, kannst du mit der Figur, die sie verletzt hat, zuerst eine Bewegung ausführen, dann einen Kampf.

Nach einem Kampfablauf des gesamten Trupps darfst du diese Figur bewegen und einen Kampf mit beliebigen Figuren ausführen (auch mit ihrer eigenen Fraktion).

Sogar, wenn Ish getötet wurde, darfst du mit einer Feindfigur, die ihr diese letzte Verletzung zugefügt hat, noch Bewegung und Kampf ausführen.

Kein Spieler darf während des Kampfs der aktivierten Figur eine Aktionskarte spielen. Dein Gegner wählt, welchen Würfel er für beteiligte Feindfiguren wirft.

**KONTROLLMARKER** – siehe Detailregel unten.

**0** **GEBRECHLICH** **x3**  
Während dieses Kampfs hat eine gewählte Feindfigur -2 ANG pro KONTROLLmarker auf ihrer Truppkarte.

**1** **GEISTESSCHLAG**  
Reichweite 3. Checke auf Treffer beim Ziel. Erhalte +1 zum Wurf pro KONTROLLmarker auf der Truppkarte der Zielfigur. Effekt: 1 Verletzung.

**Gebrechlich** – betrifft nur 1 Feindfigur. Es sind -2 ANG pro KONTROLLmarker. Darf sofort nach deinem VER-Wurf gespielt werden.

**0** **BEWEGUNG** **x4**  
mit allen Figuren in 1 Trupp Dämonen.

**2** **BESESSEN**  
Wähle 1 Feindfigur innerhalb Reichweite 3 mit mindestens 1 KONTROLLmarker auf ihrer Truppkarte. Führe eine Bewegung mit dieser Figur aus, dann einen Kampf gegen jede Figur in  $\infty$  mit ihr. Die besessene Figur erhält +1 ANG und BEW pro KONTROLLmarker auf ihrer Truppkarte.

**Besessen** – du kannst die Reihenfolge der Kämpfe wählen und welche Figuren du angreifen willst. Kein Spieler darf während des Kampfs der besessenen Figur eine Aktionskarte spielen. Dein Gegner wählt, welchen Würfel er für seine im Kampf beteiligten Figuren wirft.

**1** **TELEPORT** **x4**  
Teleportiere 1 Dämonenfigur.

**2** **BESTRAFE DIE SCHWACHEN**  
Wähle 1 feindlichen Trupp. Pro KONTROLLmarker auf dessen Truppkarte kannst du Hinterhältig bei 1 Figur dieses Trupps ausführen (sowohl mit deinen als auch feindlichen Figuren in  $\infty$ ).

**Teleport** – siehe Detailregel unten.

**Bestrafte die Schwachen** – dein Gegner wählt, welchen Würfel er für seine im Kampf beteiligten Figuren wirft.

### AUSFÜHRLICHE REGELN:

#### KONTROLLMARKER

KONTROLLmarker werden genutzt, um ISHs Einfluss auf Feindfiguren zu messen. Sie kommen nur auf feindliche Truppkarten.

Entferne alle KONTROLLmarker zu Beginn von jedem Passiven Zug des Ziels oder wenn eine Aktionskarte dich dazu anweist.

### TELEPORT

Versetze eine Figur auf eine neue Position, ignoriere Hindernisse auf dem Weg, Reichweite unbegrenzt. Das zählt nicht als Bewegungsaktion. Du kannst nicht Verschieben.

## DVERGAR: BULLGRIM

**4** **BULLGRIM** **x4**  
BASISMODUS  
+2  
+4  
2

**3** **BULLGRIM** **x4**  
BASISMODUS  
+6  
+3  
2

Kann zwischen den Modi nur wechseln mittels seiner Aufwertungskarte.

### ZUSÄTZLICHE KRISTALLE: 2 TAKTISCHE HINWEISE:

- Bullgrim benötigt Steinbruchmarker. Versuche so viele wie möglich auf den Spielplan zu legen.
- Bullgrim kann zwischen den Modi nur mit seiner Aufwertungskarte wechseln, also benötigt ein Wechsel etwas Vorbereitung.
- Einige Karten erfordern, dass Bullgrim im Rasereimodus ist.
- Denke daran, dass der Rasereimodus nicht immer die beste Option auf dem Schlachtfeld ist.

**1** **ZORN ENTFACHEN** **x1**  
YORR: ANFÜGEN & AUFLADEN  
Falls Bullgrim zu Beginn deines aktiven Zugs 2 oder weniger Ausdauermarker übrig hat, darfst du bei seiner Truppkarte den Modus ändern.

**1** **BOHRER**  
Lege 1 STEINBRUCHmarker auf irgendein freies Areal ohne STEINBRUCHmarker.

**Zorn entfachen** – diese Aktion kann nicht genutzt werden, um in deinem Passiven Zug den Modus von Bullgrim zu ändern.

**STEINBRUCHMARKER** – siehe Detailregel unten.

**0** **VERTEIDIGUNG** **x4**  
Erhalte +1 VER während dieses Kampfs.

**2** **EXPLOSION**  
Wähle ein Areal mit STEINBRUCHmarker. Checke jede Figur in diesem Areal auf Treffer (deine und feindliche), dann entferne diesen STEINBRUCHmarker. Effekt: 1 Verletzung.

**Verteidigung** – kann sofort nach deinem Wurf gespielt werden, um dessen Ergebnis zu verbessern.

**Explosion** – es gibt keine Anforderungen an Reichweite oder Sichtlinie. Wichtig: Explosion betrifft ALLE Figuren des Ziel-Areals, auch deine eigenen!

**0** **SCHRITT** **x4**  
Bewege 1 Dvergar-Figur.

**1** **TÖDLICHER SCHUSS**  
Wähle ein Areal mit STEINBRUCHmarker. In diesem Zug haben alle Figuren in diesem Areal (deine und feindliche) eine Basis-BEF von 0.

**Schritt** – du darfst Verschieben. Denke daran, dass du nur 1 Figur bewegen darfst!

**Tödlicher Schuss** – betrifft Figuren nur während deines Zugs. VER kann durch andere Karten immer noch erhöht werden.

**1** **TUNNELSYSTEM** **x3**  
Versetze 1 beliebigen STEINBRUCHmarker um 1 Areal.

**0** **STAMPEDE**  
Benötigt Rasereimodus. Benötigt Sichtlinie. Wähle 1 Feindfigur auf einem Areal mit einem STEINBRUCHmarker. Bewege Bullgrim in gerader Linie in  $\infty$  mit der gewählten Figur, dann führe einen Kampf gegen sie aus. Falls Bullgrim eine Verletzung zufügt, fügt er 1 zusätzliche Verletzung pro Areal zu, das er durchquert hat.

**STEINBRUCHMARKER** – siehe Detailregel unten.

### AUSFÜHRLICHE REGELN:

#### STEINBRUCHMARKER

Sie werden nur abgeworfen, wenn eine Karte das besagt. Sie können Verschieben werden.

#### Versetzen

Versetze eine Figur auf eine neue Position, ignoriere Hindernisse auf dem Weg, Reichweite unbegrenzt. Das zählt nicht als Bewegungsaktion. Du kannst nicht Verschieben.

## GESICHTSLOSE: METALLVER-SCHLINGER

**4** **METALLVER-SCHLINGER** **x4**  
BASISMODUS  
+4  
+2  
2

**6** **METALLVER-SCHLINGER** **x4**  
JAGLERMODUS  
+6  
+4  
4

### ZUSÄTZLICHE KRISTALLE: 1 TAKTISCHE HINWEISE:

- Du musst den Metallverschlinger nicht aktivieren, um seine Aufwertung zu nutzen, daher versuche, so viele AUF-SCHLITZENmarker wie möglich auf feindliche Trupps zu legen.
- Versuche, den Modus des Metallverschlingers so schnell wie möglich zu ändern. Dies ist die mächtigste Einheit deiner Armee.

• Versuche, Herabstürzen zu nutzen, um so viele AUF-SCHLITZENmarker wie möglich zu platzieren.

- Denke daran, dass wann immer der Metallverschlinger einer Feindfigur mit AUF-SCHLITZENmarker eine Verletzung zufügt, er eine zusätzliche hinzufügt!

**0** **VORBEREITUNG: AN** **x1**

**0** **KLAUEN**  
Lege 1 AUF-SCHLITZENmarker auf eine Feindfigur in  $\infty$  (einmal pro Zug).

**0** **AUF-SCHLITZEN**  
Wenn der Metallverschlinger eine Verletzung zufügt, entferne 1 AUF-SCHLITZENmarker von der verletzten Figur, um 1 zusätzliche Verletzung zuzufügen. Metallverschlinger darf nicht geopfert werden.

**AUF-SCHLITZENMARKER** – siehe Detailregel unten.

**1** **KAMPF** **x3**  
mit allen Figuren aus 1 Trupp Gesichtlose.

**2** **ZERFETZEN**  
Der Metallverschlinger führt Hinterhältig bei jeder Feindfigur in  $\infty$  mit einem AUF-SCHLITZENmarker aus.

**Zerfetzen** – der Gesichtlose-Spieler wählt die Reihenfolge der Hinterhältig-Ausführungen.

**0** **BEWEGUNG** **x4**  
mit allen Figuren aus 1 Trupp Gesichtlose.

**0** **BRÜLLEN**  
Reichweite 2. Bewege alle Feindfiguren mit mindestens 1 AUF-SCHLITZENmarker um bis zu 1 Areal.

**Brüllen** – es gibt keine Voraussetzungen für Sichtlinie. Alle Bewegungen sind gleichzeitig. Sie können Verschieben.

**1** **WIEDERVERWENDUNG** **x4**  
Opfere 1 Gesichtlose-Figur, um 1  $\infty$  zum verbrauchten Vorrat der Gesichtlosen hinzuzufügen.

**1** **HERABSTÜRZEN**  
Wähle eine Figur mit AUF-SCHLITZENmarker. Teleportiere den Metallverschlinger zum selben Areal (er darf Verschieben). Dann lege AUF-SCHLITZENmarker auf jede Feindfigur in  $\infty$  mit dem Metallverschlinger.

**Figur opfern** – siehe Detailregel unten.

**Herabstürzen** – es gibt keine Voraussetzungen für Sichtlinie oder Reichweite. Die Zielfigur erhält einen zweiten AUF-SCHLITZENmarker.

### AUSFÜHRLICHE REGELN:

#### AUF-SCHLITZENMARKER

Sie werden nur abgeworfen, wenn eine Karte das besagt.

#### FIGUR OPFERN

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

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

## WIEDERGEBORENE: UULSOT DER BEWAHRER



### ZUSÄTZLICHE KRISTALLE: 2 TAKTISCHE HINWEISE:

• Wenn du fürchtest, Uulsot zu verlieren, nutze die Karte **Drache**, um den Boss vom Spielplan zu nehmen.

• Bekämpfst du Feinde mit höheren Attributen, nutze **TOXISCH-MARKER**, um sie zu schwächen und Uulsot zu stärken.



**TOXISCH-MARKER** – siehe Detailregel unten.

**Drache** – Uulsot zu entfernen ist keine Aktivierung.



**Kräuter** – diese Aktion stellt nur 1 Ausdauermarker auf 1 Figur wieder her.

**Toxischer Dunst** – das Neupositionieren muss gleichzeitig sein.



**Nebel** – kann sofort nach deinem Wurf gespielt werden und dessen Ergebnis verbessern.

**Giftiger Atem** – die **TOXISCH-MARKER** müssen vor dem Angriffswurf entfernt werden.



**Sprössling** – darf nur auf leere Hexfelder gelegt werden (kein Verschieben erlaubt).

**Ausfall** – du darfst Verschieben. Diese Aktion fügt nur 1 Verletzung pro Feindfigur zu, auch wenn es mehr als 1 **TOXISCH-MARKER** innerhalb Reichweite gibt.

### AUSFÜHRLICHE REGEL:

#### TOXISCH-MARKER

Sie werden nur abgeworfen, wenn eine Karte das besagt. Sie können Verschieben werden. Jede Feindfigur in einem Areal mit 1 oder mehr **TOXISCH-MARKER** erhält -2 **VER** (summiert sich nicht auf).

## RHA-ZACK: SCHICKSALSTITAN



### ZUSÄTZLICHE KRISTALLE: 1 TAKTISCHE HINWEISE:

• **Signalfeuer** kann genutzt werden, um deinen Gegner daran zu hindern, Kristallquellen zu kontrollieren und Kristalle zu sammeln. Versuche, einen Passiven Zug zu machen, bevor er es tut und ihn dann zu blockieren!

• Es ist wichtig, eine Menge Kristalle in deinem Kristallvorrat zu haben. Unbenutzte Kristalle interagieren mit den Karten des Schicksalstitan.

• Positionierung ist entscheidend, damit der Titan Verletzungen zufügen kann. Plane deine Bewegungen sorgsam.



**Signalfeuer** – darf nur auf leere Hexfelder gesetzt werden. Es gibt keine Voraussetzungen für Reichweite oder Sichtlinie.

**SIGNALFEUER** – siehe Detailregel unten.

**Reaktor** – du lädst nie mehr als 1 Aufwertung mit 1 Aufladung auf.



**Gemeinsames Ich** – siehe Detailregel unten.

**Unstabile Kraft** – der zerstörte Kristall muss aus deinem unbenutzten Kristallvorrat kommen. Lege ihn in den neutralen Vorrat zurück. Das Zählen der Kristalle in deinem Vorrat geschieht nach dem Angriffswurf.



**Rückruf** – es gibt keine Reichweitenbeschränkungen, doch das Areal muss komplett leer sein (es dürfen nicht mal Marker wie **MINE** oder **FALLE** darin liegen).

**Tornadoschlag** – das Zählen der Kristalle in deinem Vorrat wird nach dem Treffercheck ausgeführt. Tornadoschlag betrifft ALLE Figuren innerhalb Reichweite 2 und Sichtlinie, auch deine eigenen!



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

**Defensivmatrix** – darf sofort nach deinem **VER**-Wurf gespielt werden und dessen Ergebnis verbessern. Das Zählen der Kristalle deines Vorrats geschieht nach dem **VER**-Wurf.

### AUSFÜHRLICHE REGELN:

#### SIGNALFEUER

Dieser Marker gibt das Areal an, auf dem der Schicksalstitan eingesetzt wird, nach dem Sammeln von Kristallen im Passiven Zug der Rha-Zack. Er kann Verschieben werden. Beim Platzieren kann der Schicksalstitan auch Verschieben.

#### GEMEINSAMES ICH

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

Kann ohne Rücksicht auf Sichtlinie oder Reichweite gewählt werden.

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

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

Die Figur nutzt nur den aufgedruckten Basiswert des gewählten Bezugs-Trupps. Jeglicher Bonus des gewählten Bezugs-Trupps auf dieses Attribut wird ignoriert.



