

Weihnachtskampagne 2020

Willkommen zur Weihnachtskampagne 2020. Dieses Dokument enthält alle Informationen um die Kampagne zu spielen, sowie das Zusatzmaterial. Die Kampagne wird von acht Spielern gespielt. Die Völker sind vorgeschrieben. Es geht nicht unbedingt um ausbalancierte Spiele, sondern um Spaß und Abwechslung zum üblichen Spiel mit Siegpunkten und Szenarien. Keines der Spiele hier wird über die übliche Matrix ausgewertet. Wer jetzt noch Lust hat, soll gerne weiterlesen:

Inhalt

Vorgeschichte	2
Einleitungen der einzelnen Völker	5
Grundprinzipien.....	10
Missionen	13
Runde 1.....	15
Runde 2.....	19
Runde 3.....	24
Runde 4.....	28
Runde 5.....	32

Vorgeschichte

Die Luft war dick und schwer. Die Hitze eines großen Kaminfeuers, der Rauch von Pfeifen und der Dunst zahlreicher Männer und Frauen erfüllte die Schankstube. Stimmengewirr, herhaftes Lachen, der Gesang eines Barden. Sigismund vom Tann verabscheute diese Orte. Er saß inmitten der Seinen, an einem Tisch möglichst nah am Fenster, und versuchte, die Enge des Raumes und die aufdringliche Präsenz all dieser Leute aus seinem Kopf zu verbannen. Es gelang ihm nicht. Viel lieber würde er die Nacht hindurch reiten. Die Entdeckung, die sie gemacht hatten, war zu groß und zu wichtig, um eine Verzögerung zu gestatten. Doch die Wege hier am Rande des Waldes von Wyscan waren zu unsicher – zumal Gerüchte unter den Dörflern umgingen; Gerüchte von Überfällen durch Tieremenschen aus den Wäldern und gar durch Rattenmenschen. Persönlich hätte er einen Kampf mit diesen Kreaturen tausendfach einem Abend in einer stinkigen Schenke wie dieser vorgezogen, doch er war kein Narr. Jedes Risiko, dass ihre Nachricht auf irgendeinem Pfad in der Wildnis mit ihnen endete, musste vermieden werden.

Aber einen Boten wollte er dennoch schicken – jemanden, der die Neuigkeiten zur Gesellschaft, zur Kirche und zum Kaiser brachte. Vom Tann unterzeichnete soeben den Brief, den der Bote überbringen sollte: Meister Sigismund vom Tann, Hoher Rat der Kaiserlichen Gesellschaft von Eichtal. Dann musterte er den jungen Botenreiter.

„Hör gut zu, Junge! Diese Schreiben sind von außerordentlicher Bedeutung. Sie erlauben keinen Aufschub, also eile so schnell du kannst. Dieses hier ist einzig Meister Theobald zu übergeben und dieses Ihrer Gnaden Ehrwürden Leonora.“ Vom Tann zog seinen Siegelring vom Finger und tauchte ihn tief in das heiße Wachs.

In diesem Moment stimmte der Barde eine neue Ballade an: das Lied der Sunna: Einst lag die Welt im Dunkeln. Rattenmenschen herrschten über das Land, die Bestien des Waldes und die Kulte der finsternen Götter überzogen die Stämme der Menschen und der anderen Völker mit Tod und Verderben und niemand konnte ihnen Widerstand leisten. Die letzten freien Menschen dieser Lande waren die Askar unter ihrem König Warin. Sie wurden von den aus Osten einfallenden Horden zurückgedrängt und stellten sich ihren Feinden schließlich an der Gewache, dem Fluss, der heute die Grenze zum Königreich Equitaine bildet. Doch die Tieremenschen unter Bragh dem schwarzen Bullen waren zu zahlreich und ihr Anführer wütete unter den Menschen wie ein Sturm auf der See. Warin wusste, dass dies sein letzter Tag sein würde, und er betete zu den Göttern, dass sie seine Untertanen verschonen mochten. Er führte seinen Männern gut, doch tief in der Nacht, als die Schlacht schon für Stunden tobte, fand er sich Auge in Auge mit dem schwarzen Bullen. Voll des Edelmutes trat Warin hervor. Er kämpfte tapfer, doch gegen die Urgewalt des Bullen war er schließlich machtlos. Wieder und wieder traf ihn die rostige Klinge seines Gegners, zerbeulte und durchschlug seine Rüstung und warf ihn zu Boden. Er richtete sich mutig wieder auf, nur um erneut von den wuchtigen Schlägen seines Kontrahenten niedergeworfen zu werden. Schließlich konnte er sich kaum noch erheben. Er stützte sich schwer auf sein Schwert, als Bragh ein letztes Mal sein Schwert auf ihn richtete. Der Bulle schnaubte in einer Mischung aus unbändiger Wut und dem Genuss des Wissens, dass man seinen Gegner mit dem nächsten Hieb ins Reich der Toten schicken kann. Doch als Braghs Waffe auf Warin niederstieß und er das Geräusch des Todes erwartete, erklang stattdessen ein schallender Laut von Metall, das auf Metall schlägt, hell wie das Läuten einer Glocke. Eine Kriegermaid aus der Mitte der Menschen hatte sich vor ihren König geworfen und den Hieb mit ihrem Schild abgefangen. Ihre Rüstung glänzte gülden wie ihr Haar und ohne ein Wort zu sprechen riss sie ihren Schild hoch und schleuderte den schwarzen Bullen einige Schritte zurück. Bragh kochte vor Wut und Vorfreude. Er stürzte auf seine neue Gegnerin zu, doch in diesem Moment ging hinter

ihm die Sonne auf, spiegelte sich leuchtend im Brustpanzer der Kriegermaid und blendete ihren Gegner. Seinem ersten Schlag wich sie geschickt aus und durchschnitt mit ihrem Schwert seine Flanke. Seinen zweiten Schlag blockte sie mit dem Schild und stieß ihre Waffe in seinen Körper. Einen dritten Schlag konnte er nicht mehr ansetzen, weil ihr Schwert emporschoss und den Giganten enthauptete. So erschien die Göttin Sunna den Menschen und rettete ihr Volk an jenem Tag. In den folgenden Jahren führte Sunna die Stämme der Menschen dieser Lande, die Askar, die Beidar und die Gjothar – und ihre Verbündeten der Lande von Equitaine – zu Siegen über die Oger, Anbeter der dunklen Götter und Rattenmenschen. Doch noch immer schwelte im Herzen Vetias ein finsternes Geschwür: Avras, die größte Stadt dieser Zeit und Sitz des finsteren Rattenkönigs. Dieser schickte Sunna einen Emissär. Frieden gegen Unterwerfung – so lautete das Angebot, das der Rattenmensch überbrachte. Doch niemals unterwerfen sich die Götter der Finsternis. Sunna enthauptete den lästerlichen Rattling und sammelte ihre Truppen, um diese Beleidigung zu rächen. Sie zog gen Avras und reinigte die Stadt von den Ratten. Hier trat sie ihrem letzten Kampf entgegen, als sie auf einer Brücke über den Omiphorous auf den sagenumwobenen Rattenkönig traf. Dieser erkannte, dass er in einem ehrlichen Kampf keine Chance gegen die Göttin hatte. Daher ließ er sie bereits vorher von einem der Ihren mit einer giftigen Klinge verwunden. Als ihm nun die geschwächte Göttin gegenübertrat, forderte er sie zu einem Zweikampf heraus. Sunna nahm an und schritt auf ihren Gegner zu. Zweimal verwundete sie den Rattenkönig. Dann stürzten zwei seiner Untertanen auf sie zu, bissen in ihren Arm und entrissen ihr Sonnsthahl, ihr göttliches Schwert, das der Götterschmied Volund persönlich erschaffen hatte. Sunnas Männer erschossen die beiden Ratten – und diese fielen gemeinsam mit dem Sonnsthahl in den Fluss. Der Rattenkönig aber sah seine Chance gegen die unbewaffnete und vergiftete Göttin und griff an. Doch Uther von Gascone, der erste König von Equitaine, nahm sein eigenes Schwert, Glaivepieuse, und warf es Sunna zu. Diese fing das Schwert und mit einer schnellen Drehung stieß sie es tief in den Körper ihres Gegners hinein. Sie hatte gesiegt. Doch als sie sich zu ihren Männern umdrehte, sahen diese ihren blutüberströmten Körper. Aus ihren Händen fiel die Giftklinge des Rattenkönigs. Sunna lächelte den Ihren gütig zu und sprach: „Das Sonnsthahl wird die Menschen befreien. Findet es und eure Lande werden wahrhaft die euren sein. Meine sterbliche Hülle ist für euch gestorben. Doch mein Geist ist mit euch immerfort.“

Jedes Kind kannte diese Gründungsgeschichte des Reiches, dachte vom Tann, doch niemand von diesen Narren ahnte, was er nun wusste. Er blickte in die Runde. Die anderen schienen etwas Ähnliches zu denken: Meisterin Schwanhilde lächelte ihn vielsagend an. Der junge Waldemar blickte triumphierend in seinen Krug, als könne er es nicht fassen, Teil dieser Entdeckung zu sein. Und vom Tanns Leibwächter Lothar sprach es geradeheraus aus:

„Als Kind kannte ich dieses Lied auswendig, fast so gut wie jeder Barde. Wenn ich mit meinen Freunden gespielt habe, dann nannte ich meinen Holzstecken Sonnsthahl und fühlte mich so stark wie die Göttin selbst. Aber niemals hätte ich mir träumen lassen, dass ich dabei helfen würde, das sagenumwobene Schwert der Göttin zu finden.“

Entgeistert blickte der Botenjunge auf: „Ihr habt das Sonnsthahl entdeckt? Ist das... Das ist die Nachricht, die ich überbringen soll?“

„Nein, mein Junge!“ Vom Tann sah sich misstrauisch um. Er mochte den Gedanken nicht, dass Fremde von ihrer Entdeckung erfahren. „Wir haben Hinweise gefunden. Nicht mehr. Hinweise, denen wir nachgehen werden. Wir werden bereits morgen auf Burg Wyscanswacht mit dem Baron reden und um Truppen bitten, um der Sache auf den Grund zu gehen. Du aber hältst den Inhalt deiner Botschaft besser geheim. Hast du verstanden? Wir sind sicherlich nicht die einzigen, die an der Wiederent...“

Aus den Augenwinkeln konnte Sigismund vom Tann eine Gestalt erblicken, tief in ihre Gewänder gehüllt, die sich vom Nebentisch erhoben hatte und das Gasthaus verließ. Er sprang auf und bahnte sich seinen Weg zur Türe. Von draußen schlug ihm kalte Winterluft entgegen. Doch in der Dunkelheit der Nacht war niemand zu sehen.

„Lothar, Ihr Narr!“ Vom Tann hatte sich wieder gesetzt. „Konntet Ihr unser Geheimnis nicht noch ein wenig lauter ausplaudern? Ihr werdet den Jungen begleiten und persönlich dafür Sorge tragen, dass unsere Botschaft ankommt. Habt ihr verstanden? Und wir sollten uns beeilen. Wer weiß, wem dieser ungebettene Gast die Neuigkeiten verkaufen wird.“

Einleitungen der einzelnen Völker

Vampire und Sonnsthäler

Der Wintersturm brachte den ersten Schnee mit sich. Unerbittlich zog die Kälte in jede Ecke des Burggemäuers. Baron Gunnar von Schleichhafen hatte seinen Pelzmantel fest um sich gewickelt, als er durch die Gänge der Burg lief. Er hatte nicht schlafen können. Ohne es greifen zu können, hatte ihn ein tiefes Unbehagen ergriffen. Irgendetwas stimmte nicht in dieser Nacht. Leise schloss er die Türe des Schlafzimmers seiner Tochter. Zum Glück war sie wohl auf, ebenso wie sein Sohn und seine Frau. Vielleicht hatte er sich nur geirrt. Langsam ließ seine Überzeugung nach, dass etwas Finsteres passierte an diesem Abend. Doch das Unbehagen blieb wie ein flaues Gefühl in seinem Magen. Mit dem Ruf der Wache zog es sich zu einem Krampf zusammen.

Von Schleichhafen war sogleich zum Tor geeilt. Ein Mann begehrte Einlass. Offenbar schwer verwundet. „Lasst ihn herein!“, hörte er sich selbst mehr aus Pflichtgefühl denn aus Überzeugung sagen. Seine Hand tastete nach seinem Schwert, als die Zugbrücke herabgelassen wurde. Doch die Gestalt, die ihm entgegenkam, war schwerlich furchteinflößend. Ein mittelalter Mann, blutüberströmt, in der Robe eines kaiserlichen Zauberers. Hinter ihm lag ein Pferd, von Pfeilen durchbohrt, bis zur Erschöpfung in den Tod geritten und zusammengesbrochen.

„Habt Dank, mein Herr! Meister Sigismund vom Tann, Hoher Rat von Eichtal.“, brachte der Verwundete hervor. „Ihr solltet das Tor hinter mir schließen.“

Nachdem Sigismund vom Tann mit dem wichtigsten versorgt war, saß er in Decken gehüllt am Feuer der großen Halle und blickte in ungläubige Gesichter. Er hätte selbst wohl nicht geglaubt, was er zu berichten wusste, also wiederholte er, um die Wahrheit seiner Erzählung zu unterstreichen:

„Wir stießen auf Spuren, die uns mit etwas Glück zum Sonnstaahl geleiten können. Also machten wir uns auf, um beim Baron von Wyscanswacht Truppen und Hilfe zu erbitten. Er lud uns ein, wir erzählten ihm alles, er versprach Hilfe. Doch meine Kollegin, Meisterin Schwanhilde von Donnerswill, war lange Zeit magische Gehilfin der Inquisition und sie ist... Sie war Expertin für alle möglichen Arten dunkler Magie. Sie bemerkte einen Schleier, der sich auf uns gelegt hatte. Ein Schleier, der unsere Sinne benebelte, der uns einnahm. Ein Schleier, der auch den Baron umgab. Seine Frau ist eine liebliche Erscheinung und wir wären – obgleich Experten in diesem Feld – ihrer Magie verfallen, wenn Meisterin Schwanhilde uns nicht gewarnt hätte. Glaubt mir: Sie ist eine Lamia, eine Vampirin, die den Baron tief in ihren Bann gezogen hat. Wir beschlossen den Baron zur Rede zu stellen. Aber er hörte uns nicht an. Eine unmenschliche Wut brach aus ihm hervor und er rief seine Männer, uns festzunehmen. Zum Glück hatten wir unsere Flucht vorbereitet. Doch hatten wir nicht damit gerechnet, wie tief die Burg der Frau bereits verfallen war. Die Toten dieser Lande ruhen nicht. Sie verfolgten uns, töteten meine Kollegen... und sie wissen, wo nach dem Sonnstaahl zu suchen ist. Ihr müsst mir glauben und mir helfen. Ich flehe euch an, bei Sunna!“

Equitanier

Die Angriffe der Goblins hielten bereits für Monate an. Große Teile der Ernte der Baronie fielen den Angriffen zum Opfer. Kaum ein Bauer traute sich mehr auf die Felder. Doch nun endlich war es Baron Jasper de la Ripsylve gelungen, die Goblins mit einer kleinen Schar seiner Männer über die Gewache zu verfolgen. Er hatte nicht vor tief in das Gebiet von Sonnstahl einzudringen, doch würde er sein Volk vor den Grünhäuten schützen.

Statt Goblins stieß er allerdings auf etwas ganz anderes: Kampflärm. Zwei Männer erwehrten sich vergeblich gegen die Angriffe einer Horde an Rattenmenschen. Der Baron zögerte keinen Herzschlag lang, sondern gab Befehl den Sonnstahlern zu helfen. Der kleinere Mann war bereits zusammengebrochen und eines der Ungeziefer durchwühlte die Kleidung des Toten. Es zog Briefe hervor, quiekte erfreut und ließ seine Gefährten im Stich. Jaspers Männer vertrieben die Ratten, doch die beiden Menschen konnten sie nicht retten. Ihre Körper waren von Wunden scharfiger und giftiger Klingen durchbohrt.

Welche Botschaft konnte einen Scharm Rattlinge dazu bewegen, gezielt Boten anzugreifen? Bevor Jasper sich eine Antwort erdenken konnte, kam einer seiner Ritter auf ihn zu: „Monseigneur, wir haben der Ratte nachgestellt. Wir konnten sie nicht mehr finden, doch sie hat einen der Briefe fallenlassen.“ Er überreichte dem Baron das Schriftstück. Der Brief war mit dem Wappen der Gesellschaft von Eichtal versiegelt, einem Magierorden aus Sonnstahl. Doch ohne ihn zu öffnen, würde man nicht erfahren, wer der Empfänger sein sollte. Also brach Jasper das Siegel.

„Wir kehren um! Louis, nehmt zehn unserer besten Männer und setzt den Goblins nach. Die anderen folgen mir. Wir müssen uns um etwas anderes kümmern. Wie es aussieht, wurde das Schwert von Sunna gefunden. Wir werden diese Reliquie aus der Gründungszeit unserer Heimat der Herrin zum Opfer bringen – und ganz gewiss werden wir verhindern, dass das Sonnstahl in die Hände der Ratten fällt. Auf die Pferde!“

Der Schwarm

Die Menschen wissen nicht viel über den Schwarm. Sie wissen nichts von den Gängen unter ihren Städten. Sie wissen nichts von den Möglichkeiten, Finsterstein zu verwenden. Und sie wissen nicht, dass jeder gute Rattentyrann und jeder Häuptling Spione unter den Menschen bezahlt. Die Menschen wissen auch nicht, dass man keine Spione an den Höfen der Herrscher haben muss. Alles, was man über die Welt der Menschen wissen muss, kann man viel einfacher in ihren Schänken und Spelunken erfahren. Clanhäuptling QuekRachnaz jedenfalls hatte seine Spione in vielen Schänken – und er war stets informiert über die Schwächen der Menschen und der Zwerge aus dem nahen Gebirge.

Die Spione brachten Nachrichten von Handelszügen, von Funden von Finsterstein und von Armeen, denen man aus dem Weg gehen sollte. Doch selten brachten sie ihm eine Nachricht wie diese: Einige Magier in einer Schänke in der Nähe des Waldes von Wyscan glaubten, die Klinge gefunden zu haben, die der mächtige Rattenkönig seiner Mörderin abgeknüpft hatte, bevor sie ihn hinterrücks ermordete. Diese Klinge musste mächtig gewesen sein. Sehr mächtig! Gerade passend für Queks große Pläne für sich und sein Haus.

Er sandte einige seiner Krieger aus, die Boten der Magier abzufangen. Doch eine Streitmacht von Rittern überraschte sie. Nur ein Krieger namens Gnaak entkam mit einem der Briefe. Gut genug für Quek. Bald schon würde er das heilige Schwert der Menschen führen und seine Familie zu einer der mächtigsten Familien des Schwarms machen.

Grünhäute

Es gibt nur wenige kluge Strategen unter den Grünhäuten. ForgnikBauchschlitzer ist einer von ihnen. Den ganzen Sommer und Herbst über hatte er erfolgreich Angriffe auf die Länder der Ritter auf der anderen Seite des Flusses und auf die Zwerge in den nahen Bergen geführt. Seine Goblins kamen schnell und leise, schlachteten die Menschen und Zwerge und stahlen ihr Hab und Gut. Mittlerweile nannte er sogar eine kleine Sammlung von glänzenden Rüstungen und einige Schilder sein Eigen, deren Heraldik er mit den Seinen ein wenig umgestaltet hatte. Besonders gut gefiel ihm ein Bild eines Kelches, auf dem nun ein Goblin sein Geschäft verrichtete. Doch dieses Mal waren die Ritter der Menschen einem seiner Trupps gefolgt. Zum Glück waren sie abgelenkt von einem Kampf zwischen Ratten und Menschen. Forgniks Späher berichtete ihm alles ganz genau.

„Du bist dir sicher, dass der Häuptling der Menschen vom Sonnstahl gesprochen hat?“ Forgniks Augen leuchteten. Wenn die Menschen nach dem Schwert suchten, würde es viel Beute zu machen geben – und er wollte schon immer ein noch schöneres Schwert besitzen. Mit einigen wenigen optischen Änderungen könnte dieses Schwert genau das richtige für ihn sein.

Bestienhorden

Borrhor Krüppelhorn führte keine große Herde. Er war ein guter Krieger und ein kluger Strateg, aber um eine Herde anzuführen, um Großhäuptling zu werden, musste man Mut besitzen, andere Häuptlinge herausfordern und siegreich bleiben. Borrhor scheute diese Kämpfe. Zu sehr mochte er sein Leben, um es den stärkeren Häuptlingen vor die Füße zu werfen. Manche würden Borrhor vielleicht einen Feigling nennen, aber er hatte lange genug gekämpft, um seine kleine Herde anzuführen – und was ihm an Mut fehlte, das glich er durch Klugheit wieder aus. Lange hatte er seinen Schamanen angewiesen zu studieren. Seine Herde hatte Hunger gelitten, kaum Raubzüge begangen, nur hier und dort ein paar Dörfer und Gehöfte der Menschen geplündert. Doch jetzt war der Schamane erfolgreich gewesen: Er hatte gelernt, wie die Bäume im Wald der Alben miteinander redeten. Er hatte ihre Sprache ergründet und nun konnte er verstehen, was der Wind in den Wipfeln erzählte. Man muss nicht mutig sein, wenn man die Pläne seiner Gegner kennt!

Doch was Borrhor erfuhr war größer, als er erwartet hatte. Die Elfen wussten von seiner Herde und sie wussten auch von anderen Kriegsscharen, die auf dem Weg in den Wald waren, um ein altes Artefakt von unbegrenzter Macht zu bergen. Mut und Ambition sind grundverschieden. Mut ist nur eines von vielen Mitteln, Ambitionen zu verfolgen. Borrhor hatte große Ambitionen, aber bisher hatte er kein Mittel gefunden, seine Ambitionen umzusetzen. Eine solche Waffe und die Beute der anderen Kriegsscharen wären allerdings ein gutes Mittel, um endlich Großhäuptling zu werden. Er musste nur diejenigen besiegen, die in seinem Weg waren. Und wie jedes gute Raubtier weiß, beginnt man am besten mit der schwächsten Beute, in Borrhors Fall: die Elfen, die nicht wussten, dass er das Flüstern der Bäume verstand und alle ihre Pläne kannte.

Zwerge

Krashnak, Neffe des Krishnik, war stolz, Unterhauptmann in dem Heer zu sein, dass sein Onkel aussandte, um Rache an den Goblins zu nehmen, die Handelszüge in der Nähe der Festung angegriffen hatten. Als vor einigen Tagen ein Späher die Nachricht brachte, dass man die Spur der Goblins gefunden hatte, waren die Truppen der Festung gesammelt worden. Die Goblins waren leicht zu finden gewesen und Krashnak hatte seinen Teil der Truppen gut geführt. Es war aber auch nur wenige Goblins gewesen, einige Hundert vielleicht. Nichts, mit dem man seinem Namen Ehre machen konnte. Nun sah Krashnak bei der Befragung eines überlebenden Goblins zu.

„Sag uns, wo die anderen von deinem Stamm hin sind, und vielleicht verschonen wir dich, elende Kreatur!“, donnerte der hohe Richter. Um seine Drohung zu unterstreichen – immerhin nicht die erste, die er aussprach – presste er das glühende Schmiedeeisen tief in die Haut der Grünhaut. Diese schrie schmerzverzehrt auf. Die Zwerge kannten Goblins allzu gut. Ihre Loyalität zu ihresgleichen war schnell gebrochen, wenn sie sich selbst retten konnten. Ehre war diesen Wesen fremd.

„Ahhh! In Wald ziehen. Schwert von Menschen holen. Stahl von Sonne.“, spie der Goblin aus. Die Zwerge blickten sich verwundert an. Dann trat der Priester Grombur hervor.

„Mein Herr, ich habe vor einigen Wochen geträumt, dass ein Schwert vom Amboss des Götterschmiedes gefunden werde. Das Sonnsthahl ist nach den Legenden der Menschen von Volund geschmiedet, einem Gott der Menschen – vielleicht ein Irrglaube, der auf unsere Götter hinweist. Doch selbst wenn nicht, ist es eines der größten Schmiedewerke der Welt.“

König Krishnik rieb sich durch den Bart. Der Priester hatte Recht und, wenn die Goblins bereits unterwegs waren, eilte ihnen die Zeit davon. Doch er hatte nicht die Vorräte, um ohne weitere Vorbereitung eine große Armee mitten im Winter in die Wildnis zu schicken.

„Ich verstehe, Grombur. Offenbar haben die Götter Euch ausgewählt, dieses Schwert zu finden. Mein Neffe und seine Männer werden euch begleiten. Bringt uns dieses Schwert und ihr erweist euren Ahnen und Göttern große Ehre.“

Krashnaks Herz pochte wie ein Schmiedehammer auf einem Amboss, als er seine Axt ergriff und sich erhob. Dann schlug er zum Zeichen, dass er diesen Auftrag annahm und erfolgreich beenden würde, dreimal mit dem Schaft seiner Axt auf seinen Schild. Ohne ein weiteres Wort setzte er seinen Helm auf und stapfte los, seine Truppen zu sammeln.

Waldelfen

Der Kosmos fließt, harmonisch und in wohlgeordneten Rhythmen. Nur den Unverständigen erscheint unsere Welt wild, ungezügelt und chaotisch. In Wahrheit hat sie ihre eigenen Zeiten, ihre eigenen Gesetze und ihre eigene Vernunft, wenn man es mit einem Namen der Menschen bezeichnen will. Wer die Welt verstehen will, muss alles in ihr in seiner Gesamtheit erschauen: den Raum, die Zeit, den Wandel, das Beständige, den Geist, die Materie. Alles und nichts muss man begreifen. Denn es gibt keinen Raum ohne Zeit und keine Zeit ohne Raum, keinen Wandel ohne Beständiges und kein Beständiges ohne Wandel, keinen Geist ohne Materie und keine Materie ohne Geist. Sie sind bloße Hilfsmittel geringerer Wesen, um das Göttliche in der Welt in Begriffe zu fassen.

Wandel und Beständiges. Jedes Jahr kehrt Cyma, die Winterprinzessin, zurück in unsere Mitte, um mit uns die kalten Monate zu verbringen. Sie pflückt das Laub von den Bäumen. Sie hüllt den Boden in Schnee. Sie schenkt allen Wesen Ruhe. Ohne diese Ruhe könnten wir ihre Schwester Sura im Frühjahr nicht mit Kraft und Freude begrüßen. Nur durch den Wandel bleibt alles beständig. Daher bereiten wir das Fest vor, mit dem Cymas Wiederkehr gefeiert wird, und nichts soll dieses Fest stören.

Zeit und Raum. Tula, die Greisin, ist die Großtante von Sura und Cyma. Sie besitzt alle Weisheit der vergangenen Zeitalter. Doch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft sind stets an einem Ort. Nichts passiert – außer es passiert irgendwo. Und daher passiert alles, jederzeit, nirgendwo. Tula weiß dies. Und sie kennt die künftigen Zeiten, die immer auch irgendwann vergangen sind. Daher verwundert es nicht, dass ihre Priesterin, Ymglaids, die kommenden Störungen unserer Feiern sah, bevor sie geschahen. Tiermenschen und andere würden in unsere Wälder kommen und Cymas Wiederkehr stören, wenn wir sie nicht aufhielten.

Materie und Geist. Alle Materie ist auch Geist und kein Geist ist ohne Materie. Jeder Baum hat eine Seele, jedes Tier, selbst die Steine und die Erde bilden einen Geist und sind Teil von ihm. Wir Trewi wissen, wie wir mit den Geistern unserer Welt reden können. Und so konnten uns die Geister von den Menschen berichten, die am Rande des Waldes geforscht hatten und die glaubten, sie hätten Spuren eines alten mächtigen Schwertes gefunden, das tief in unserem Wald ruht. Es war nicht schwierig, Ymglaids Warnung mit diesem Flüstern des Waldes in Verbindung zu bringen. Fremde würden kommen und unsere Heimat sowie die Wiederkehr Cymas in ihrem beständigen Wandel stören. Daher sandten wir Kämpfer aus, das Herz des Waldes zu beschützen, während die meisten von uns zuhause blieben und den Göttern huldigten. Das Schwert sollte tief in den Wald gebracht und dort verborgen werden.

Grundprinzipien

Völkeraufteilung & Rivalität

Gute Völker	Kürzel	Mission	vs	Böse Völker	Kürzel	Mission
Empire of Sonnstahl	EoS	Magier	<->	Vampire Covenant	VC	Kämpfer
Kingdom of Equitaine	KoW	Kämpfer	<->	Vermin Swarm	VS	Magier
Sylvan Elves	SE	Magier	<->	Beast Herds	BH	Kämpfer
Dwarven Holds	DH	Kämpfer	<->	Orks 'n' Goblins	OG	Magier

Siegbedingungen

Gewinner der Kampagne ist der Spieler mit den meisten Szenariopunkten (SP) am Ende der Kampagne.

Szenariopunkte gibt es für folgende Dinge:

- Gewinn einer Hauptmission wird mit **2 SP** belohnt
- Erfüllen einer Nebenmission wird mit **1 SP** belohnt
- Der Gewinner der Magier-Mission wird mit **2 SP** belohnt
- Der Gewinner der Kämpfer-Mission wird mit **2 SP** belohnt
- Am Ende von Spiel 4 erhält jedes Volk **1 SP**, das die letztmögliche Schlacht gegen den direkten Rivalen gewonnen hat
- Am Ende von Spiel 5 wird jedes Volk der Gewinnerpartei mit **2 SP** belohnt
- Am Ende von Spiel 5 wird das Volk mit **1 SP** belohnt, das das Missionsziel, den legendären Sonnstahl, besitzt

Armeeorganisation

Jeder Spieler stellt eine Armee anhand seines Armeebuches auf. Die Armeekomposition aus dem jeweiligen AB wird außer Kraft gesetzt. Es kommen folgende, geänderte Zusammenstellungsregeln zum Einsatz:

- 1000 Punkte Kerneinheiten (Zielbereich 990...1010 Punkte)
- 1000 Punkte für Charaktermodelle und Special-Auswahlen
- Diese 2000 Punkte bilden den Stamm der Armee
- Dazu vier Blöcke an weiteren Auswahlen aus Special und den volksspezifischen Kategorien mit jeweils etwa 750 Punkten
- Pro Schlacht wird es eine wechselnde Zahl von Blöcken zum Armeestamm geben. Diese Kombination bildet die Armee
- Für Charaktere gibt es folgende Beschränkungen/Besonderheiten:
 - keine Lord-Level Charakter (angelehnt an die 8te Edition), keine Wizard Master
 - Armeegeneral ist kostenlos zusätzlich der Armeestandartenträger und besitzt die Regel Channel (1)
 - Es gibt 50 Punkte zusätzliches, magisches Budget, das frei zwischen den eigenen Chars verteilt werden kann

Ablauf

Gespielt werden 5 Spielrunden mit wechselnden Paarungen, Missionen und Spielerzahlen pro Partie. Armeen, die während einer Schlacht Verluste erleiden, werden von Schlacht zu Schlacht schwächer. Das Maß der Verluste ist volksabhängig. Zu sehen in unten stehender Tabelle

Prinzipiell:

- Am Ende jeder Schlacht wird bei jeder Einheit die Differenz an LP zwischen Schlachtbeginn und Schlachtende ermittelt.
- Für jeden derartigen Differenzpunkt wird 1W6 geworfen. Bei 3+ erhält die Einheit den HP zurück.
- Außerdem darf jeder Spieler am Ende der Schlacht beliebig 1 Heilpunkt (HP) frei verteilen. Dies ist gedacht um zumindest den General nicht zu verlieren.
- Nicht-Kern-Einheiten die nach diesen zwei Heilungsschritten keinen HP mehr haben, werden aus der Armee gestrichen. Sie sind unwiederbringlich tot.
- Kerneinheiten werden vor der neuen Schlacht immer zumindest auf 50% (aufgerundet) wieder aufgefüllt.
- Zusätzlich zum 3+ hat jedes Volk bestimmte Heilmechanismen, die den Charakter der Armee besser darstellen.
- Einheiten unter 25% ihrer Startgröße können aufgelöst und Kerneinheiten angeschlossen werden. Dazu berechnet man die Punktzahl der restlichen HP der Einheit prozentual zur Startgröße und errechnet sich die Modellanzahl, die man der gewünschten Kerneinheit hinzufügen darf. Die Größe der Kerneinheit darf den Armeelisteneintrag nicht überschreiten

Volk	Hintergrund	Besonderheit
EoS	Marschiert für Sunna	Für jeden überlebenden Channel am Ende der Schlacht darf ein weiterer HP beliebig verteilt werden
KoE	Euch folgen wir weiter	Jeder LP, der in der Vorschlacht von einem eigenen Modell in einem Duell verursacht wurde, darf zum Heilen genutzt werden. (Beritten 2 LP : 1 Heilungen)
SE	Magie des Waldes	Die Armee erhält einen kostenlosen Druidism-Apprentice. Überlebt dieses Modell die Schlacht, dürfen 1W3 zusätzliche HP verteilt werden
DH	Zwergische Sturheit	Jeder Verlust der Vorschlacht (und nur diese!) werden auf 6+ geheilt. Sie haben sich von ihren schweren Wunden erholt und kämpfen weiter
VC	Nekromantie	Nicht-Chars heilen LP nur auf 5+. Kerneinheiten automatisch voll. Einheiten können das Spiel mit mehr LP beenden als sie es begonnen haben (AL ist max.)
VS	Spielzeuge des Rats	Kerneinheiten können nicht unter 67% der Anfangsgröße schrumpfen (aufgerundet). Entwicklungen und Waffen können nicht ganz sterben. Sie bleiben mit mind. 1 HP auf der AL
BH	Zustrom zur Herde	Nach dem 3+ Wurf wird die Differenz der aktuellen Anzahl zur Startanzahl der Einheit als W6 geworfen. Auf 6+ werden diese LP geheilt
OG	Die Härtesten (Orklastig)	Der Spieler wählt vor dem 3+-Wurf eine seiner Einheiten aus. Diese heilen sogar auf 2+ und erhalten Magieresistenz (2) in der nächsten Schlacht
	Bin mal kurz weg (Goblinlastig)	Modelle, die gestorben sind während sie auf der Flucht waren (Plattenrand, Eingeholt,...) kommen ohne 3+ Wurf wieder.

Neutrale Parteien:

Es kann vorkommen, dass nicht nur die von den Regeln abgedeckten Zwei-Parteien-Kämpfe stattfinden. Am häufigsten kommt dies vor, wenn eine Neutrale Partei am Kampf teilnimmt. Die Bewegung dieser neutralen Partei wird in den Szenarioregeln abgedeckt. Für Fernkampfattacken in einen Nahkampf von zwei anderen Parteien als der eigenen, ist nicht eine Einheit das Ziel, sondern der NK an sich. Die Anzahl der Treffer muss möglichst gleichmäßig unter allen beteiligten Einheiten aufgeteilt werden. Dabei ist die Größe der Einheiten irrelevant. Es geht lediglich um die Einheitenanzahl. Für Angriffe gegen einen solchen NK erklärt der angreifende Spieler was er genau angreifen möchte. Also, ob nur eine Einheit oder mehrere. Ist es physikalisch nicht nur eine Einheit anzugreifen, dann müssen mehrere Einheiten als Ziel genannt werden. Für den Fall, dass mehrere Einheiten als Ziel angesagt werden, wird die Angriffsdistanz so bestimmt, dass man zur kürzest möglichen, regulären Position misst. Ist der Wurf geschafft, darf die Einheit an seinen Zielen maximieren, wie sie möchte. Es müssen aber trotzdem die Grundregeln zum Maximieren bestmöglich eingehalten werden.

Missionen

Hauptmissionen

Jede Schlacht hat ein Missionsziel, das nur von genau einer Partei gewonnen werden kann. Der Gewinner erhält SP, der Verlierer nicht. Diese Missionsziele sind beiden Spielern bekannt. War man im vorigen Spiel siegreich, darf man sich frei zwischen den nächsten Booten entscheiden. Der Verlierer muss in der nächsten Schlacht ein Boot aus der Vorschlacht nutzen.

Nebenmissionen

Jeder Spieler erhält vor der Schlacht geheim ein Nebenmissionsziel, das bei Erfüllung zusätzliche SP bringt. Diese Nebenmissionsziele unterscheiden sich so, dass es manchmal möglich ist, dass alle beteiligten ihre Nebenmissionen erfüllen können. Dies muss aber nicht immer der Fall sein.

Rivalität

Jedes Volk hat einen direkten Rivalen, ein Volk, das man noch weniger mag als den Rest. Es ist nicht vorhersehbar wie oft man gegen diesen Rivalen im Verlauf der Kampagne spielen wird, aber es kommt auf das letzte Spiel gegen ihn an. Wer aus dieser Begegnung siegreich hervorgeht, erhält SP. Dieser Bonus wird nach Schlacht #4 berechnet.

Kämpfer-Mission

Manche Völker werden naturgemäß von Helden angeführt, die über ein sehr großes Selbstbewusstsein verfügen. Diese Individuen streben vor allem während der Kampagne nach Macht und Ansehen. Wie könnte man das besser zur Schau stellen als in Duellen Mann gegen Mann. Völker mit dieser Mission müssen nebenbei mitzählen wie viele Kills sie in Herausforderungen erreichen. Der Gewinner einer solchen Herausforderung erhält 1 Kämpfer-Punkt pro LP des unterlegenen Modells (normalerweise also 1 pro umgehauenen Champion und 3 für ein besieгtes Charaktermodell). Am Ende von Schlacht 5 wird derjenige / diejenigen mit den meisten Kämpfer-Punkten mit SP belohnt. Um das Naturell dieser Aufstrebenden Helden besser zum Vorschein zu bringen, dürfen die Spieler eines Kämpfer-Volks den Gegner einmal pro Schlacht dazu zwingen eine Herausforderung anzunehmen. Diesem Zwang kann nur mit einem Champion nachgekommen werden, wenn es kein weiteres Charaktermodell in der Einheit gibt. Der herausfordernde Spieler muss den Zwang zu seiner Herausforderung mit Ansagen bevor der reagierende Spieler eine Entscheidung über Ablehnen oder die Wahl des Duellgegners trifft.

Magier-Mission

Einige Völker definieren sich nicht über den kämpferisch besten General, sondern über besonders aufstrebende Magier. Sie sammeln Erfahrung, indem sie immer mächtigere Zauber zu kontrollieren vermögen. Magierpunkte werden gemäß der unten stehenden Tabelle gesammelt/abgegeben. Am Ende von Schlacht 5 erhält das Volk SP als Belohnung, das die fähigsten Magier im Sinne dieser Mission gestellt hat. Um das Mitwirken der Magier zu verdeutlichen, erhalten Völker mit der Magier-Mission einen Pech-Reroll. Sie dürfen also während der Schlachteinmal den Gegner zwingen einen einzelnen Würfel eines Panik-/ Geländetests oder Angriffs-/ Schutzwurfs zu wiederholen.

Ereignis	Magierpunkt
Zauber erfolgreich durchgebracht (nach evtl. Bannversuch)	1
Komplexitätswert >10 erreicht (vor evtl. Bannversuch)	1
Komplexitätswert >15 erreicht (vor evtl. Bannversuch)	2
Komplexitätswert >20 erreicht (vor evtl. Bannversuch)	4
Komplexitätswert >25 erreicht (vor evtl. Bannversuch)	6
Höchster erreichter Komplexitätswert der Spielrunde unter allen Magiern (nach evtl. Bannversuch)	3
Komplexitätswurf >15 gebannt	2
Komplexitätswurf >20 gebannt	3
Komplexitätswurf >25 gebannt	4
Erfolgreicher Bannversuch	1
Keinen Zauber in einer Magiephase durchgebracht	-3
Kontrollverlust erlitten	Abzug entsprechend Triple (nach Modi)
Komplexität nicht erreicht	-1

Runde 1

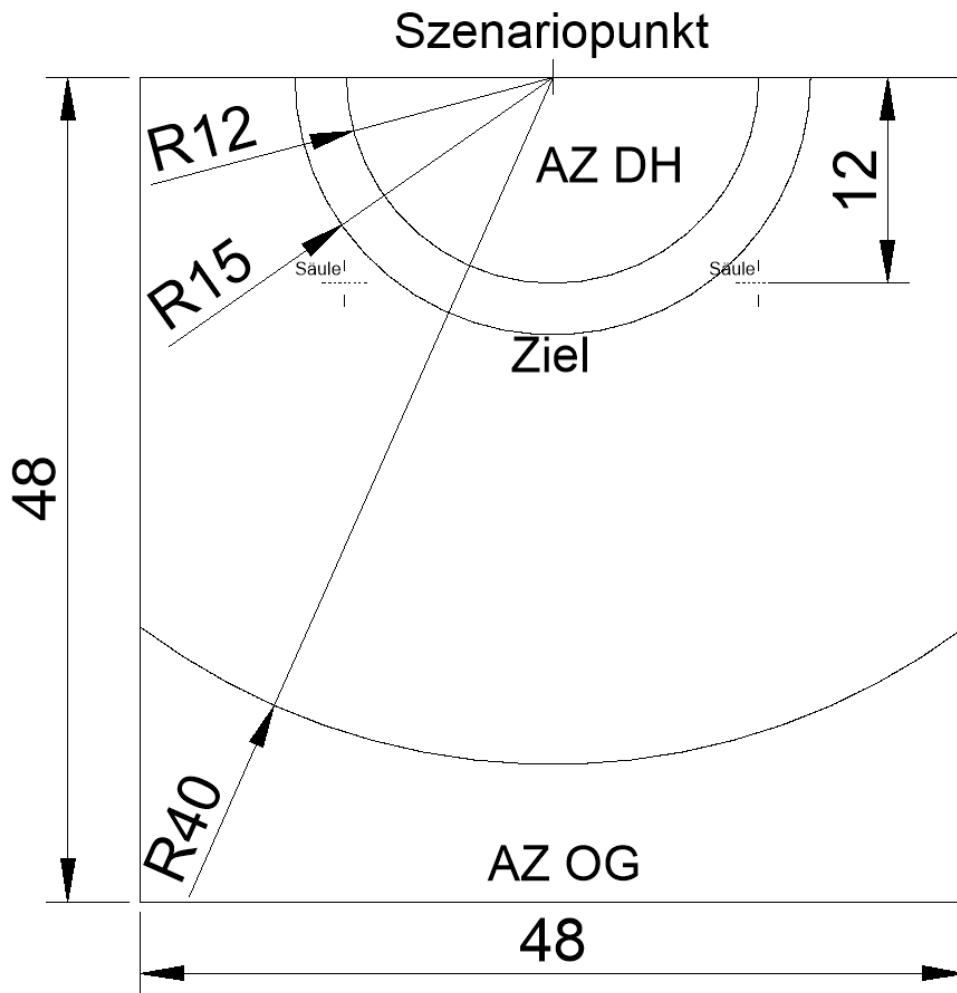
Vier Spiele jeweils Eins gegen Eins

Spiel 1 – Haltet sie fern

OnG – DH

Die Zwerge sind schnellstmöglich zum letzten, bekannten Aufenthaltspunkt der Goblins gereist. Es handelt sich um ein zwergische Grabstätte, die geschändet wurde. Dem nicht genug, entpuppt es sich als Falle. Als die Zwerge sich daran machten die Stätte zu reinigen, sehen sie sich einer Streitmacht Goblins ausgesetzt.

Ziel der Zwerge ist es, dass keine Goblinseinheit am Ende der 6ten Runde innerhalb von 15" zum Missionsziel steht. Dementsprechend wollen die Goblins dies erreichen. Dafür haben die Goblins den ersten Zug.

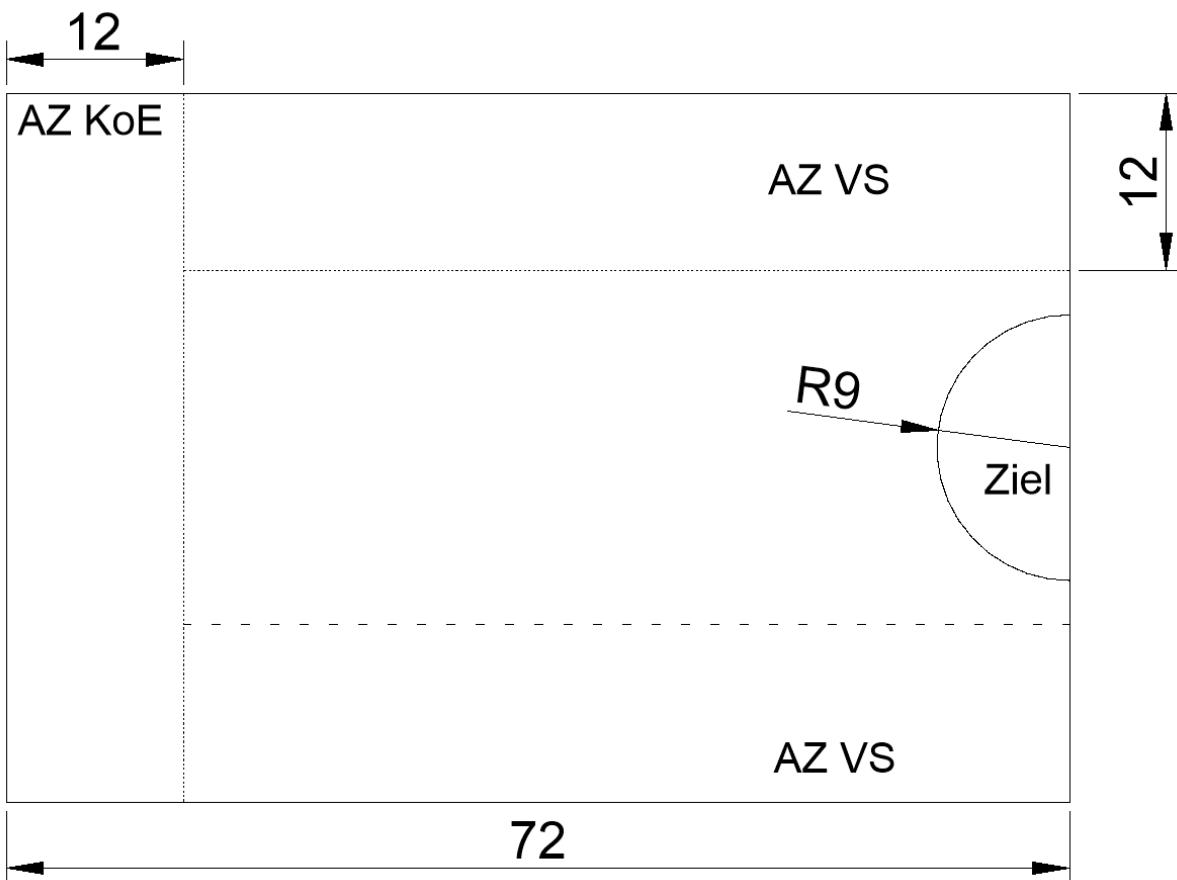


Spiel 2 – Ein Hinterhalt

KoE – VS

Die Ratten waren schneller als gedacht und überraschten die Streitmacht der Equitainier. Von allen Seiten drangen pelzige Ungetüme auf die tapferen Ritter ein, deren einziges Ziel es war möglichst unbeschadet am Treffpunkt des Feldherrn zu sein. Eile war geboten. Zu spät zu kommen, bedeutet vermutlich das Schwert nicht bergen zu können...

KoE muss mit einer Einheit ins Zielgebiet durchbrechen. Dann würden die Ratten ihren Mut verlieren und den Equitainiern nicht mehr zusetzen. Die Schlacht endet damit sofort und KoE hat dieses Szenario gewonnen. Schaffen es die Ratten 6 Züge lang dies zu verhindern, so gewinnt VS. Ambushende Einheiten werden dafür nicht gewertet Dafür hat KoE den ersten Zug. Der Segen wird davon nicht negativ beeinträchtigt. Die inspirierende Gegenwart des VS-Generals erstreckt sich nicht nur über die üblichen 12"-Radius, sondern auch über die gesamten Aufstellungszonen der Ratten.

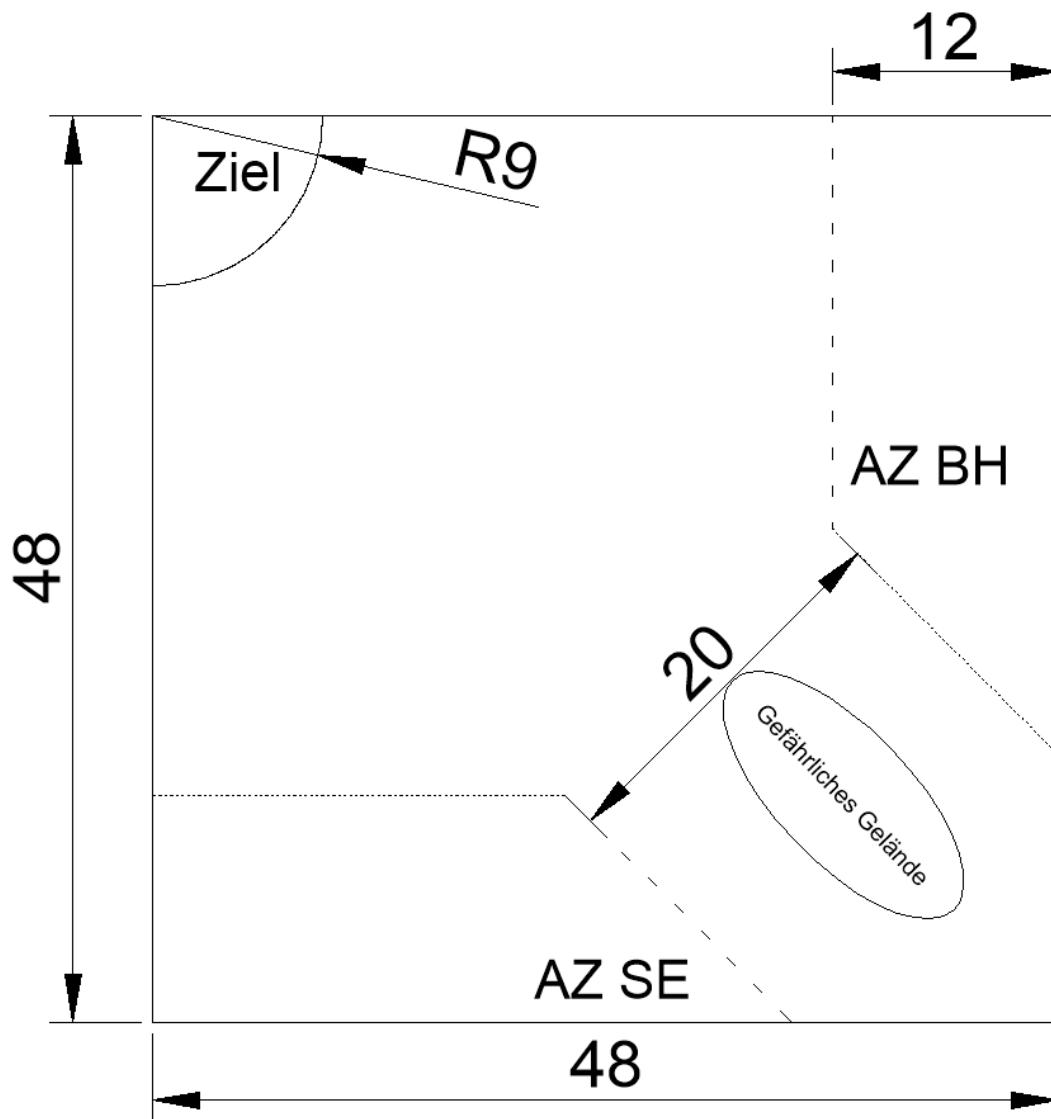


Spiel 3 – Die Lichtung

SE – BH

Für die Waldelfen waren die ersten Störer des Waldes schnell gefunden. Es wurde eine Herde Tiermenschen entdeckt, die offenbar auf dem Weg zu einem geweihten Hain waren. Es war ein Wettlauf gegen die Zeit.

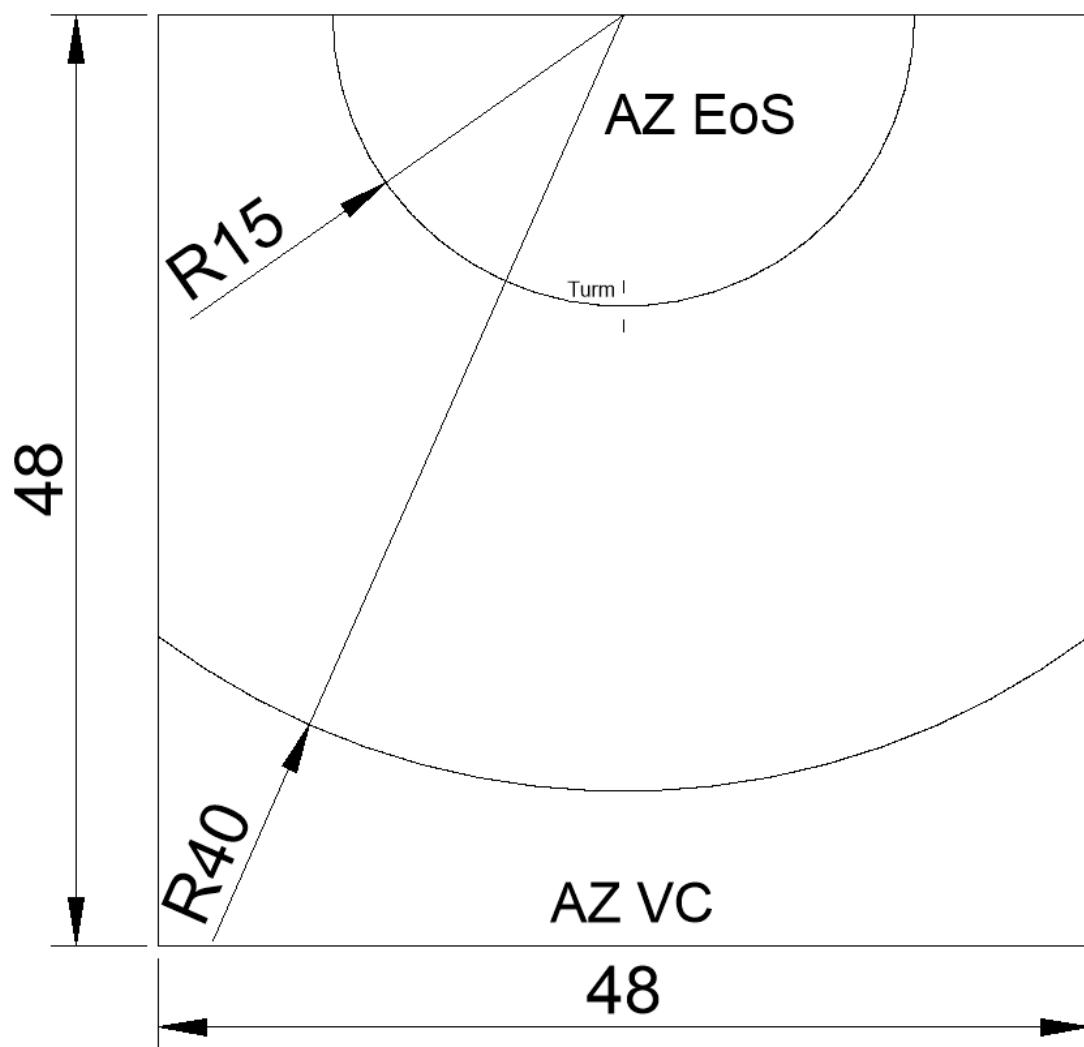
Die Tiere versuchen einen Scorer am Ende der 6ten Runde im Zielbereich zu haben. SE wollen das verhindern. Ambush funktioniert nur innerhalb beider Aufstellungszonen. **Das gefährliche Gelände hat DT(3) zur Folge für alle Einheiten, die darin etwas anderes als normale Advance-Bewegungen machen.**



Spiel 4 – Der Informant

EoS – VC

Die Vampire wollen den Informanten zum Schweigen bringen bevor er noch weiteren Schaden anrichtet. Deshalb wird der EoS-Außenposten angegriffen. EoS stellt alles außer ein Boot. Dieses Boot kommt als Ambush ab der zweiten Runde auf 3+ (Würfle pro Einheit). Sie dürfen von jeder Stelle kommen außer der VC-AZ. EoS bestimmt drei Einheiten, die zu Beginn der Spiels auf der Platte stehen und dann wählen die VC geheim exakt ein Modell aus diesen 3 Einheiten. Das ist der Informant. Sollte der Informant als Verlust entfernt werden, gewinnt VC. Kann EoS das 6 Runden lang verhindern, dann gewinnt EoS.



Runde 2

Vier Spiele Eins gegen Eins

Spiel 1 – Der Tunnel

Gewinner Spiel 2 und und Verlierer Spiel 3

VS: Die Ritter konnten aufgehalten und Infos über einen Tunnel eingeholt werden. Um keine Zeit zu verlieren, marschiert die VS-Streitmacht bei Nacht zum Tunnel zu kommen.

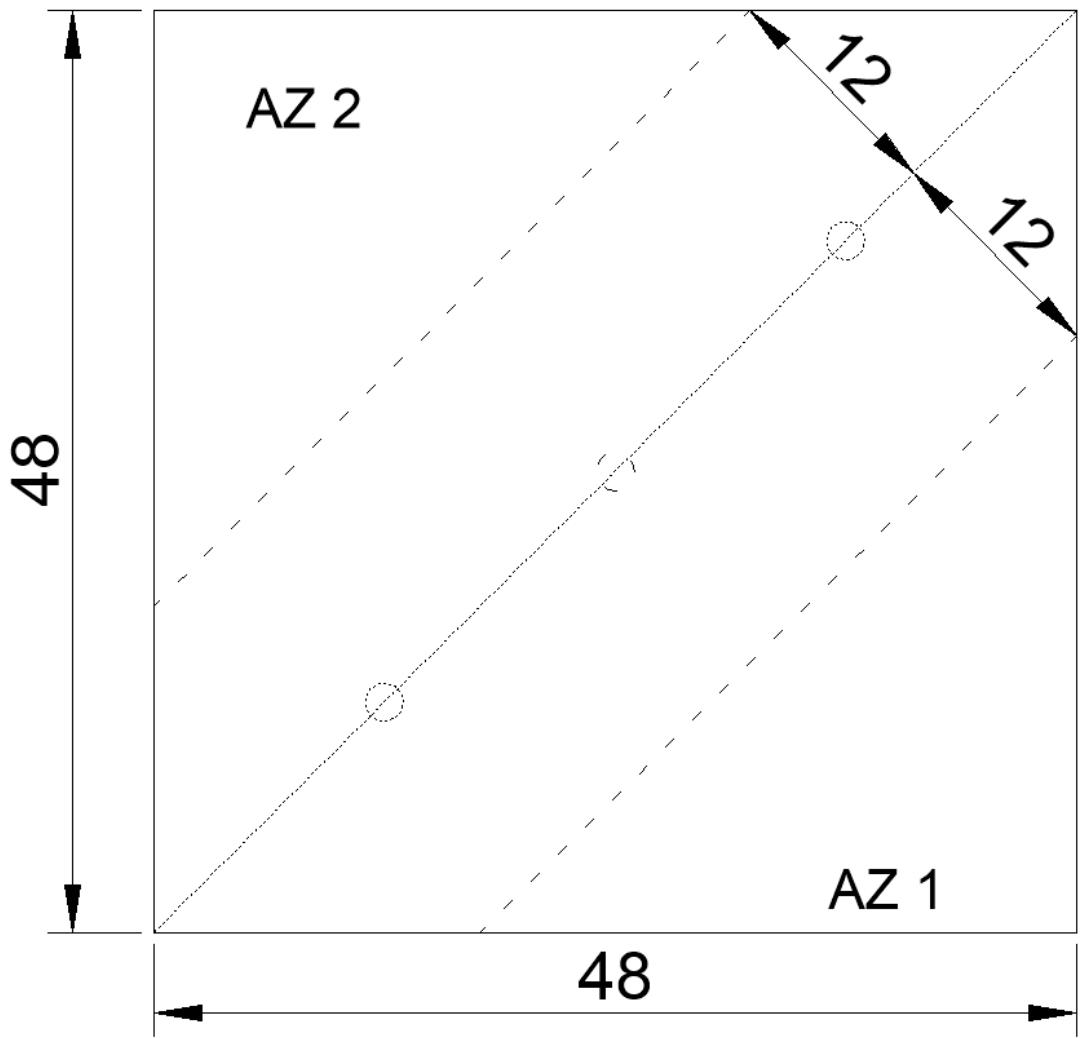
KoE: Man konnte die VS abschütteln und möchte jetzt schnellstmöglichst zum Tunnel. Im Dunkel der Nacht wartet aber schon der nächste Feind.

SE: Man konnte den Hain nicht schützen und wurde weggetrieben. Das war schrecklich doch die nächsten Störer waren schon auf dem Weg zu geplanten Rückzugsort.

BH: Die Tiere wurden in den Wald zurückgetrieben. Als sie ein Lager aufgeschlagen hatten, war schon der nächste Kampf in Aussicht. Dabei offenarte sich ein Tunneleingang.

Beide Parteien stellen verdeckt auf. **Die Missionsziele** befinden sich auf der Mittellinie und die genaue Position wird nach der Aufstellung ausgewürfelt. **Die Mitte der potentiellen Tunneleingänge weichen W6 Zoll in eine zufällige Richtung ab.** Ziel ist es zuerst 2 punktende Einheiten in den **korrekten** Höhleneingang zu bringen. Gelingt das bis zum Ende der 6ten Runde keinem Spieler gewinnen die SE/BH die Partie, da diese ihre Gegner vom eigenen Rückzugsort ferngehalten haben. Eine Einheit betritt die Höhle, wenn sie einen kompletten Zug in Kontakt mit dem Tunneleingang verbracht haben, ohne zu fliehen oder im NK gebunden zu sein. Sie wird vom Feld genommen. Der Kampf findet in der Nacht statt. Fernkampfwaffen reduzieren ihre Reichweite um 6" **außer, wenn sie gegen Einheiten gerichtet werden**, die Flammenattacken oder auf irgendeine Art und Weise an magische Attacken/einen Rettungswurf bekommen können. Zu Beginn weiß kein Spieler aufgrund der schlechten Sichtbedingungen welcher der drei potentiellen Eingänge der Richtige ist. Der SE/BH Spieler darf zu Beginn unter einen Marker gucken, ob sich darunter der Eingang befindet, weil sie sich besser auskennen. Falls es nicht der Eingang war, erfährt er nicht ob Falle oder Schatz darin ist.

Der Spieler der SE/BH darf zu Beginn des Spieles unter einen Tunneleingang gucken. Er kennt sich in der Gegend einfach schon aus.



Spiel 2 – Unklare Hinweise

Gewinner Spiel 3 und Verlierer Spiel 2

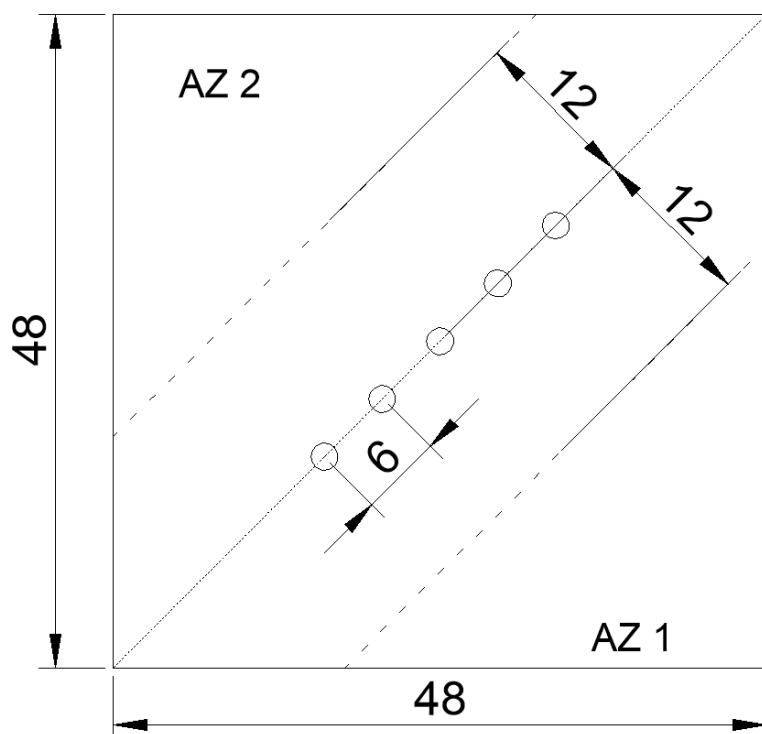
VS: Die Ritter und die Hinweise waren fort. Der Häuptling ging verdrossen seiner Wege und, wie es das Glück wollte, traf er auf andere Kostbarkeiten. Vielleicht war hier noch mehr.

KoE: Der Vormarsch war abgebremst worden. Man musste einen anderen Weg finden. Durch Vorsehung oder pures Glück war man aber scheinbar auf etwas wichtiges gestoßen.

SE: Der Hain war gesichert doch der Wald brauchte weiterhin Hilfe. Am frühen Morgen konnte man den nächsten Feind stellen. Es galt die Kostbarkeiten des Waldes zu schützen.

BH: Nach der Plünderung des Haines hatte der Shamane eine Eingebung. Er konnte seiner Herde einen groben Weg beschreiben. Jetzt galt es zu suchen.

Die Schlacht findet im frühmorgentlichen Nebel statt. Die Sichtweite jeder Einheit wird auf 18" reduziert. Die Aufstellung geschieht verdeckt. Auf dem Feld gibt es mehrere Szenariomarker. Einer davon enthält das Missionsziel. Beginnt eine punktende Einheit ihren Zug auf einem Marker, darf der Spieler diesen aufnehmen. Er ist nicht gezwungen seinem Gegner mitzuteilen um was es sich dabei handelt, außer es ist eine Falle. In diesem Fall wird der Effekt sofort ausgeführt. Die Marker werden platziert und weichen zu Beginn des Spiels W6 Zoll ab. Am Ende der 6ten Runde gewinnt der Spieler mit dem Zielmarker. Falls der Zielmarker nicht aufgenommen wurde, gewinnt der Spieler, der mit einer beliebigen Einheit am nächsten am Ziel dran ist. Marker können wie Spoils-of-War-Marker abgenommen werden. Eine Einheit kann nur einen Marker zugleich aufnehmen, aber mehrere Marker zur selben Zeit tragen. Marker, die Items beinhalten, können am Ende der Schlacht gegen eine Itemkarte getauscht werden.

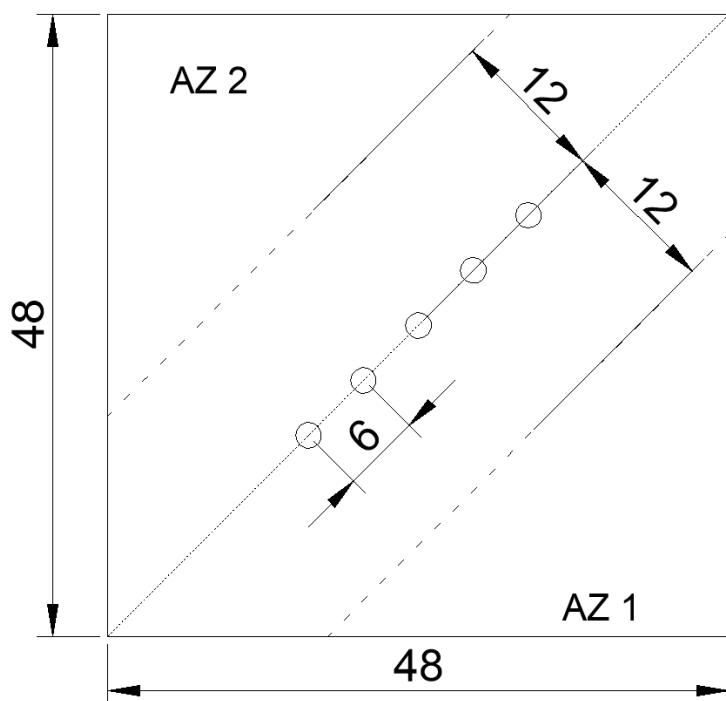


Spiel 3 – Nächtliches Aufeinandertreffen

Gewinner Spiel 1 gegen Gewinner Spiel 4

- DH: Die Goblins wurden vertrieben. In der Grabstätte wurden Hinweise gefunden, die auf ein nahes Feld hindeuteten. Es war Eile geboten um dort schnellstmöglich etwas zu bergen.
- OnG: Die Zwerge hatten jetzt hoffentlich ihre Lektion gelernt. Man konnte die Karte entführen, die auf ein nahegelegenes Feld hindeuteten. Nix wie hin.
- EoS: Der Informant konnte den Weg recht gut erklären. Er führte uns zum letzten Lagerplatz seiner Kameraden. Dieser war jedoch überfallen worden. Vielleicht gibt es noch weitere Hinweise.
- VC: Der Informant konnte den Weg recht gut erklären. Er führte uns zum letzten Lagerplatz seiner Kameraden. Dieser war jedoch überfallen worden. Vielleicht gibt es noch weitere Hinweise.

Die Schlacht findet in der Nacht statt. Fernkampfwaffen reduzieren ihre Reichweite um 6" außer auf Einheiten, die Flammenattacken oder auf irgendeine Art und Weise an magische Attacken/einen Rettungswurf bekommen können. Die Aufstellung geschieht verdeckt. Auf dem Feld gibt es mehrere Szenariomarker. Einer davon enthält das Missionsziel. Beginnt eine punktende Einheit ihren Zug auf einem Marker, darf der Spieler diesen aufnehmen. Er ist nicht gezwungen seinem Gegner mitzuteilen um was es sich dabei handelt, außer es ist eine Falle. In diesem Fall wird der Effekt sofort ausgeführt. Die Marker werden platziert und weichen zu Beginn des Spiels W6 Zoll ab. Am Ende der 6ten Runde gewinnt der Spieler mit dem Zielmarker. Falls der Zielmarker nicht aufgenommen wurde, gewinnt der Spieler, der mit einer beliebigen Einheit am nächsten am Ziel dran ist. Marker können wie Spoils-of-War-Marker abgenommen werden. **Eine Einheit kann nur einen Marker zugleich aufnehmen, aber mehrere Marker zur selben Zeit tragen. Marker, die Items beinhalten, können am Ende der Schlacht gegen eine Itemkarte getauscht werden.**



Spiel 4 – Riesen!

Verlierer Spiel 1 und Verlierer Spiel 4

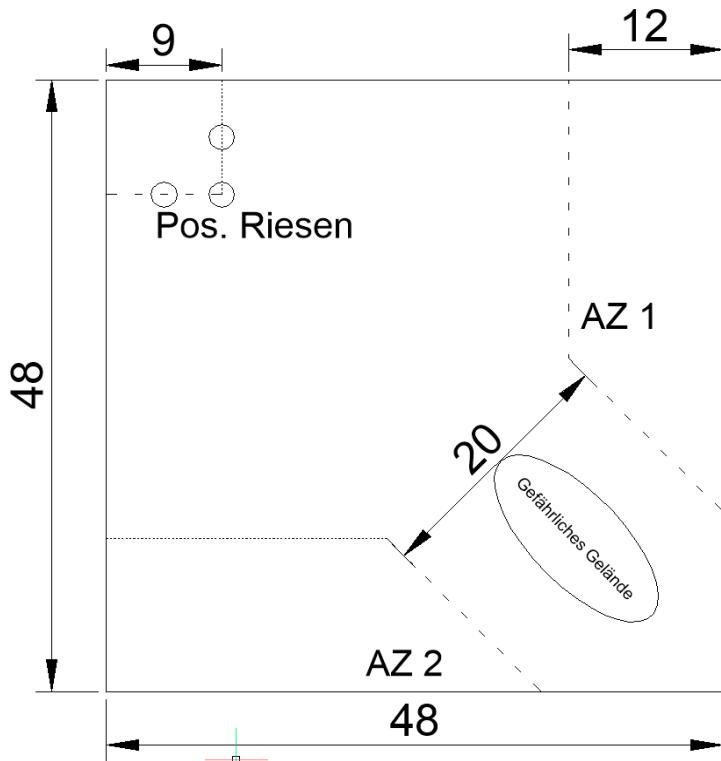
DH: Man blieb verdrossen vom Überfall zurück. Doch lange Zeit blieb nicht um Wunden zu lecken.
Ein dumpfes Stampfen hallte aus der Nähe

OnG: Man blieb verdrossen vom Überfall zurück. Doch lange Zeit blieb nicht um Wunden zu lecken.
Ein dumpfes Stampfen hallte aus der Nähe

EoS: Ohne Informationen war der Weg natürlich beschwerlicher. Doch der Fund des Sonnstahl
war anhand der anstapfenden Riesen nicht das größte Problem.

VC: Ohne Informationen war der Weg natürlich beschwerlicher. Doch der Fund des Sonnstahl
war anhand der anstapfenden Riesen nicht das größte Problem.

Auf der Lichtung stehen 3 Riesen, die sich nach jeder Runde $2W6+3$ Zoll auf den nächsten Feind zubewegen (gemäß Zufallsbewegung). Wenn ein Riese stirbt, hinterlässt er einen Marker an der Sterbestelle. Diese können wie SoW-Marker aufgenommen werden. Einer der Riesen enthält das Missionsziel. Gewinner ist der Spieler, der am Ende der 6ten Runde das Missionsziel hält oder näher dran ist mit einer beliebigen Einheit. **Eine Einheit kann nur einen Marker zugleich aufnehmen, aber mehrere Marker zur selben Zeit tragen.** Marker, die Items beinhalten, können am Ende der Schlacht gegen eine Itemkarte getauscht werden. Falls OnG an der Schlacht beteiligt sind, bewegen sich die Riesen mit ihrer ersten Bewegung so als wären die OnG-Einheiten nicht auf dem Feld. Der OnG-Spieler entscheidet nach der Aufstellung geheim, welcher Riese der Szenarioriese ist. Das gefährliche Gelände hat DT(3) zur Folge für alle Einheiten, die darin etwas anderes als normale Advance-Bewegungen machen.



Runde 3

Zwei Spiele Zwei gegen Zwei

Spiel 1 – Der magische Wirbel

Gewinner Spiel 1 und 4 + ausgewählte Gegner aus Spiel 2 und 3 für ausgeglichene Parteien.

S = Sieger | V = Verlierer

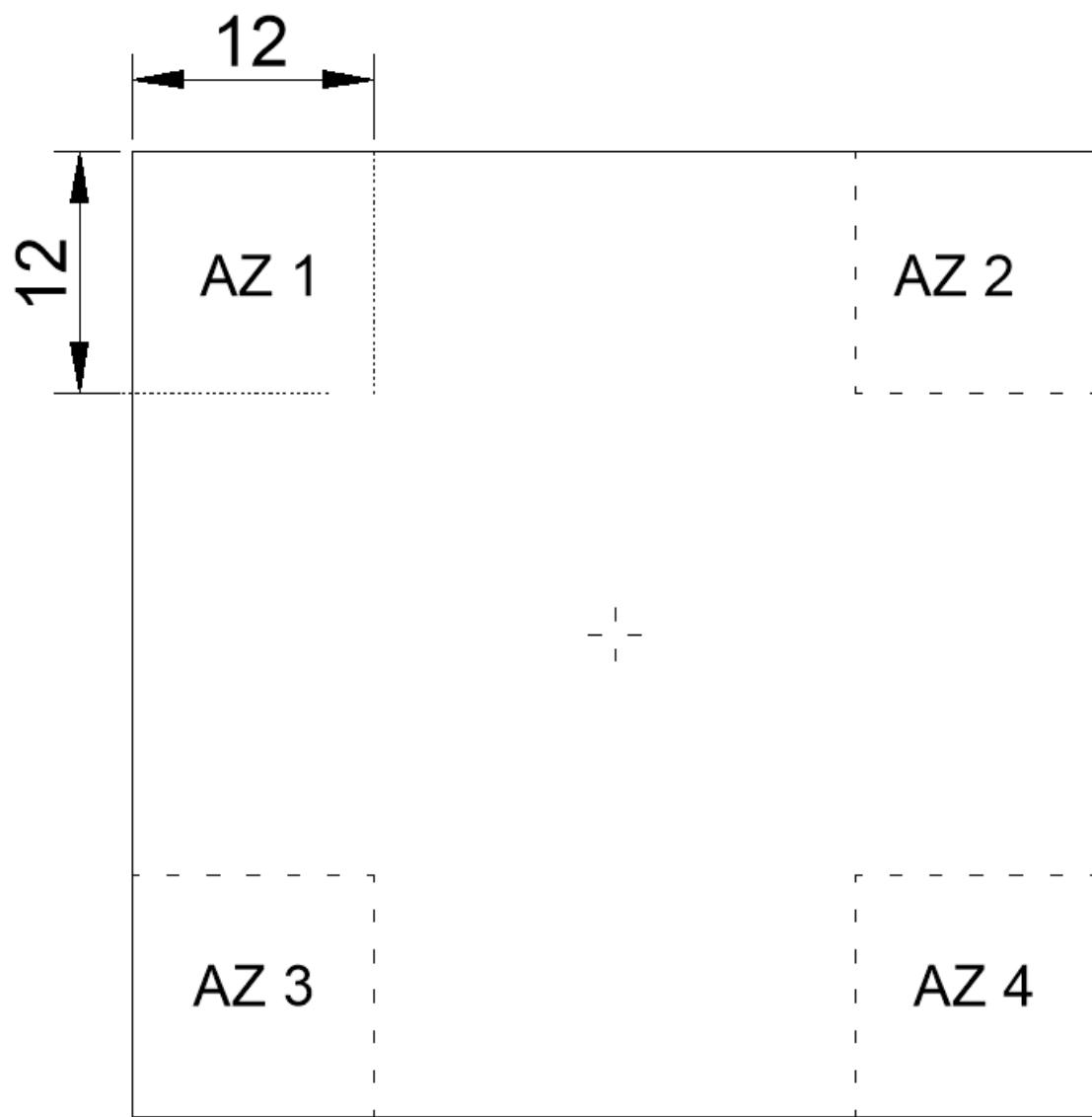
S Tunnel: Der Tunnel führt zu einer lange unberührten Lichtung. Die reisende Streitmacht rastet nach der strapaziösen Reise erst einmal.

S [V] Riese: Der Riese trug die Leiche von Vom Tann's Begleiter mit sich. Trauriger [Glücklicher] weise waren die genauen Aufzeichnungen nicht mehr [noch] da. Allerdings findet sich in dessen Tagebuch ein Hinweis zur Entdeckung eines magischen Altars ganz in der Nähe.

V Hinweise: Der Feind konnte mit Vom Tann's Aufzeichnungen verschwinden. Nachdem sich der Schlachtenlärm gelegt und man Wunden lecken konnte, steht man anscheinend durch puren Zufall an einer Lichtung, in deren Mitte sich ein Altar befindet.

S [V] Nacht: Der Feind konnte mit Vom Tann's Aufzeichnungen verschwinden. Nachdem sich der Schlachtenlärm gelegt und man Wunden lecken konnte, steht man anscheinend durch puren Zufall an einer Lichtung, in deren Mitte sich ein Altar befindet.

Eine Fraktion wandert zum Altar. Direkt bei Berührung erleuchtet dieser und bildet einen Wirbel, der auf dem Schlachtfeld umhertanzt. Dabei hinterlässt er magisch funkelnnde Brocken. Da der Wirbel völlig ungefährlich ist und keine Fraktion zu spät bei den wertvoll aussehenden Brocken sein wollte, begann eine kriegerische Auseinandersetzung bei der man sich schnell 2 Fronten herauskristallisierten. Der Wirbel bewegt sich zu Beginn jedes zweiten Zuges 4W6 Zoll in zufälliger Richtung übers Schlachtfeld und bounced dabei an unpassierbaren Geländestücken und dem Plattenrand ab. Wenn bei der Richtung ein Treffer erwürfelt wird, wählt ein **zufälliger** Spieler die Richtung vor dem Distanzwurf. An jedem Zielpunkt wird ein Marker fallen gelassen, der W3 Punkte wert ist (Wert direkt bei platzieren des Markers bestimmen). Diese Marker werden von Einheiten aufgenommen, die ihren Zug auf einem solchen beginnen. Errungene Marker können nicht mehr verloren werden. Welche der beiden Parteien am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, hat ein magisches Artefakt gefunden, dass offenbar wie ein Kompass in eine bestimmte Richtung strebt. Man muss ihm nur folgen und würde mit Gewissheit etwas Besonderes finden.

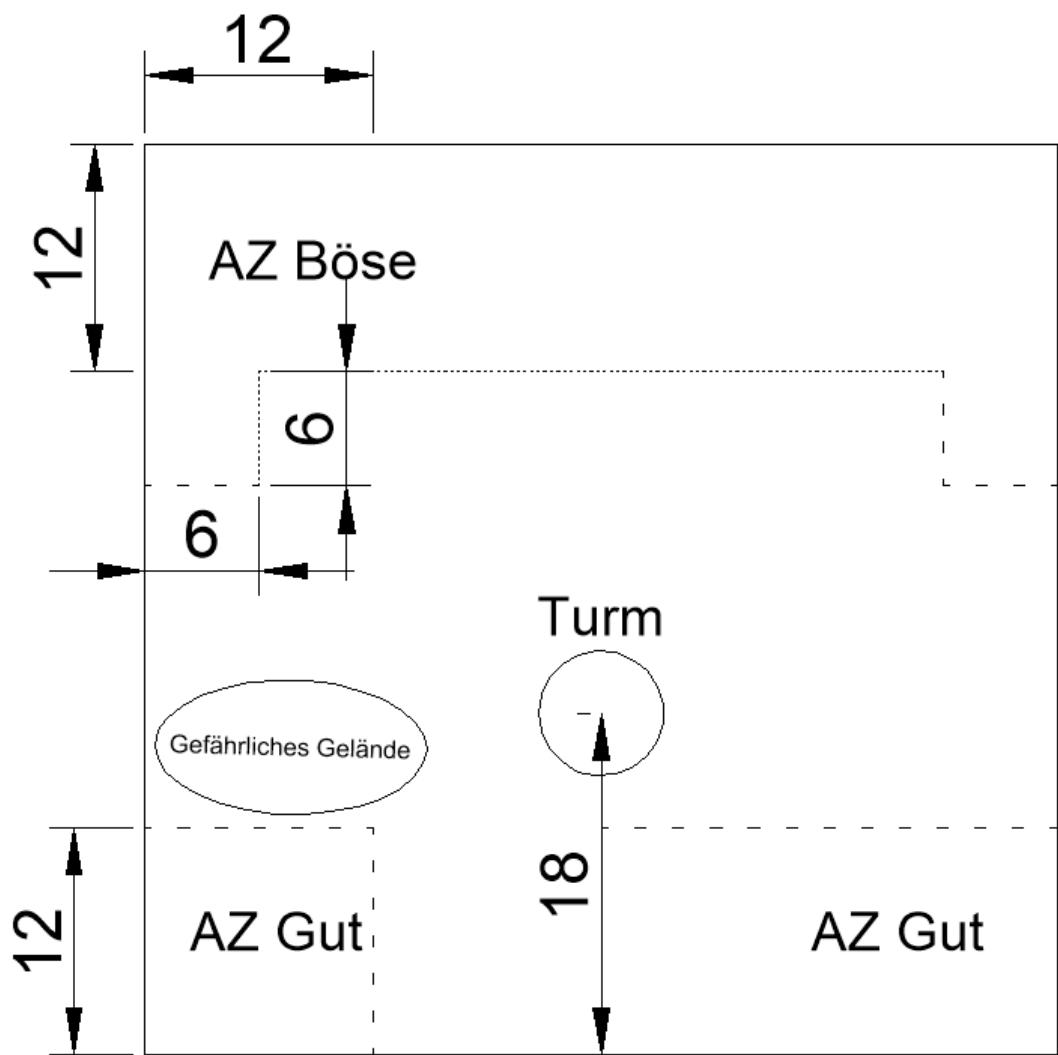


Spiel 2 – Angriff auf den Turm

Verlierer Spiel 1 und 4 + ausgewählte Gegner aus Spiel 2 + 3 für ausgeglichene Parteien

- V Tunnel: Es galt sich nun neu zu sortieren. Als Rückzugsort soll der nahe Wachturm Wyscanswacht genutzt werden.
- [S] V Riese: Man war den Riesen entkommen, jedoch läuft die Expedition nicht nach Wunsch. Zur Neuorientierung werden Späher entsandt, die einen menschlichen Turm ausmachen.
- S Hinweise: Vom Tanns Mannen die geborgen werden konnten, geben die Information, dass der Vom Tann vor seinem Ableben etwas im nahen Wachturm hinterlassen hat. Nix wie hin.
- V [S] Nacht: Auch ein zweiter Überlebender von Vom Tann's Mannen gibt die Auskunft über den Turm und dessen wertvolles Geheimnis.

Der Wachturm wird von einer Streitmacht guter Gesinnung eingenommen. Er wählt eine Einheit, die den Turm bemannt. Es darf sich ein Charaktermodell anschließen. **Dieses Charaktermodell genießt unabhängig von seiner Einheitenkategorie Schutz gegen Fernkampfattacken als wäre es die selbe Kategorie wie die Einheit selbst.** Die restlichen Truppen werden in der Nähe aufgestellt. Die zweite gute Streitmacht betritt das Feld automatisch zu Beginn des ersten, guten Zugs. Beide bösen Parteien kämpfen zusammen um den Turm an sich zu reißen. Für den Turm gelten die Gebäuderegeln aus der 8ten Edition. Jedoch dürfen bis zu 40 Modelle drin sein. Kampfgruppen sind 10 Mann groß. Charaktermodelle zählen dafür als 3 Modelle. Die Partei, die den Turm besetzt (bzw. zuletzt besetzte) gewinnt das Szenario. Die Gute Seite stellt zuerst komplett auf, da diese bereits am Turm ist und hat den ersten Zug.



Runde 4

Zwei Spiele mit je vier Parteien nach ,Triumph&Treuebruch'

Spiel 1 – Beschwörung des Sonnsthals

Vier Spieler, Jeder gegen Jeden

S Wirbel: Der magsiche Kompass führt zu magischen Obelisken. Plötzlich sind frühere Bündnisse vergessen und jeder will der erste sein.

S Turm: Vom Tanns Aufzeichnungen im Turm weisen auf eine Obelsikenformation hin, die womöglich zu Teleportzwecken genutzt werden könnte. Er war guter Hoffnung, dass magisch ausreichend begabte Wesen damit den Sonnsthahl finden können.

Die vier Obelisen müssen von Modellen besetzt werden, die die Sonderregel 'Channel' besitzen. Ein Modell, das einen Obelisen bemannt, darf nicht darauf marschieren oder von ihm herunter angreifen. Auf einem Obelisen erhält das Modell die Sonderregeln 'Unnachgiebig', 'Aegis 3+' und 'Towering Presence'. Ein Spieler sammelt pro besetzten Obelisen pro Runde einen Punkt. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, beschwört den Sonnsthahl für seine Armee und ist der Besitzer in der Finalschlacht. Bei Gleichstand erhält der Spieler den Sonnsthahl, der in der Gesamttabelle weiter hinten steht. Auf einem Obeliken kann immer bloß ein Modell stehen. Die Größe des Modells ändert sich zu Gigantic. Das Modell wird auch immun gegen Multiwunden.

Ein Zauberer auf einem Obelisen unterliegt nicht mehr der Begrenzung von maximal 5 EW pro Zauber. Der Zauber addiert die Anzahl der im Besitz seines Spielers befindlichen Obelisen zu seinen Zauber- und Bannversuchen. Außerdem beherrscht jeder Zauberer während dieser Schlacht zwei zusätzliche Zauber.

Duell 5+

Wähle einen besetzten Obelisen. Das Modell auf diesem Obelisen und der Zauberer werfen 2W6. **Beide Modelle** addieren dazu die Anzahl der durch ihre Spieler kontrollierten Obelisen. Hat der Zauberer ein höheres Ergebnis, dann wird der Gegner 1" neben seinen Obelisen gestellt und verliert 1 HP ohne Schutzmöglichkeit.

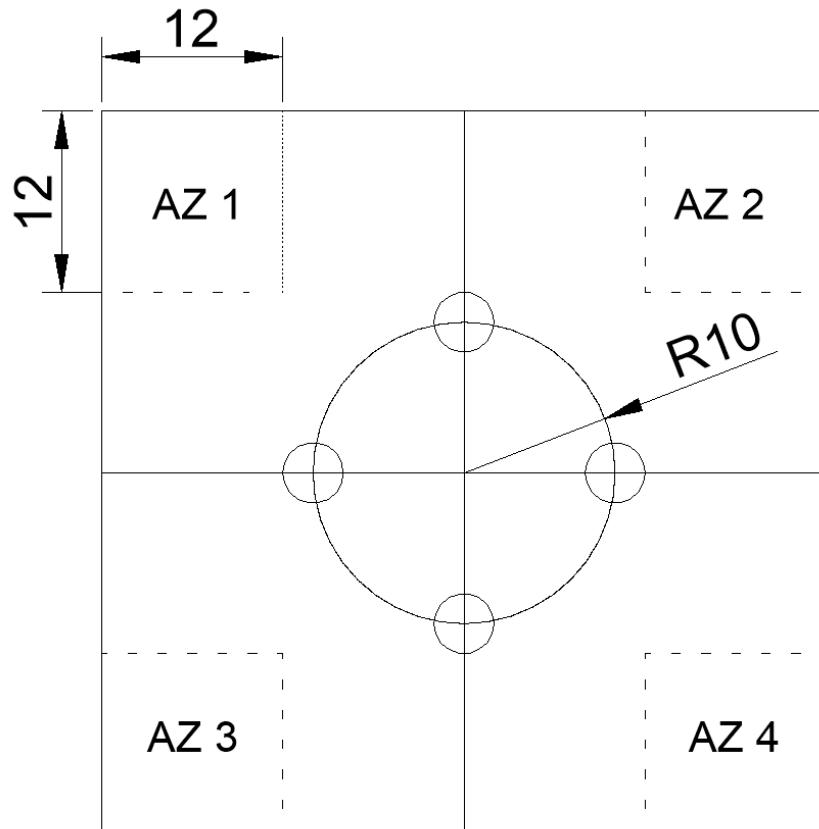
Teleport 5+

Wähle einen freien Obelisen. Der Zauberer wird sofort vom Spielfeld entfernt und auf dem freien Obelisen platziert. Der Zauber kann nur eingesetzt werden, wenn sich die Einheit des Trägers nicht im NK befindet.

Wird ein besetzter Obelisk angegriffen, dann darf nur ein einziges Modell gegen den Besetzer kämpfen. Wenn der Besetzer nicht besiegt wird oder flieht, dann wird die angreifende Einheit 1 Zoll vom Obelisen weggestellt. Der Einheit steht ein Post-Combat-Pivot zu.

Wenn ein Zauberer einen Kontrollverlust erleidet, kommt zum normalen KV noch ein weiterer Effekt zum Tragen: Führe einen weiteren Kontrollverlust-Wurf durch. Ganz normal wird der Wurf von der Anzahl der eingesetzten Würfel beeinflusst.

Ergebnis	Effekt
0	Wähle einen der folgenden Effekte
1 und 2	Alle Modelle auf Obeliken werden zufällig auf einen anderen Obeliken teleportiert
3	Der Zauberer verliert W3 Sprüche. Der erste Spruch ist der zuletzt gezauberte. Wenn kein Spruch mehr übrig ist, dann verliert der Zauberer die Regel 'Channel' und muss den Obeliken verlassen
4	W6 Zauberer auf Obeliken werden in Frösche verwandelt. Der erste Zauberer ist der mit dem KV. Alle Profilwerte werden zu 1, außer die LP. Es können keine Gegenstände oder Zauber genutzt werden. Zurückverwandeln gelingt über das Entfernen von 2 Magie- oder Bannwürfeln.
5	Der Zauberer wird als Verlust entfernt und durch ein 'Wretched One' ersetzt, dass 1" neben dem Obeliken platziert wird.
6	Der Zauberer schließt sich für die Dauer des Besetzens des Obeliken einer anderen Armee an. Dies wird zufällig ausgewürfelt.
7	Der Obelisk wird zerstört. Der Zauberer stirbt. In 2W6 Zoll Reichweite um den Obeliken erleiden alle Einheiten 2W6 Treffer Stärke 6 (AP3)



Spiel 2 – Die fahrenden Kultisten

Vier Spieler, Jeder gegen Jeden

Nach einer Reihe von missglückten Versuchen dem Sonnsthahl näher zu kommen, gab man die Hoffnung, etwas zu finden nun fast auf. Wie es der Zufall wollte entdecken die Späher während der Sicherung des Lagers einen Tross Kutschen. Die Besatzung war aber in jedem Fall zweifelhafter Gesinnung.

- V Wirbel: Ganz ohne weitere Hinweise würde man den Sonnsthahl nie finden. Man war kurz davor die Expedition abzubrechen. Ohne Beute würde man nicht nach Hause zurückkehren.
- V Turm: Es gab hier im Wald nix mehr zu tun. Man würde sich am nächsten Morgen auf den Rückweg machen. Dann traf man auf ungebetene Gäste und würde diese für die eigene Unfähigkeit büßen lassen.

Auf dem Schlachtfeld befindet sich ein Tross aus Kultisten in drei Kutschen. Diese Modelle sind für jeden Spieler feindlich. Sie besitzen folgendes Profil:

Def 4/Res 5/HP 5/4+ AS Off 4/Att 6/Str 4/AP 1/Agi 4 Fearless, Construct, Dis 7

Diese Kutschen bewegen sich nach jedem Spielerzug W6 Zoll vom nächsten Feind weg (jede Kutsche einzeln), wenn sie nicht im NK gebunden sind. Würden sie auf etwas Unpassierbares stoßen, bewegen sie sich auf dem kürzesten Wege darum herum. Sollte sich zu Beginn dieser Bewegung ein Feind innerhalb von 7" um eine Kutsche befinden, so wird die Kutsche auf der Stelle zu diesem Feind gedreht und (wie bei Random Movement - also B wird nicht zur Distanz addiert, und es steht dem Ziel keine Angriffsreaktion zu) die Angriffsdistanz mit 2W6 ermittelt. Bei einem erfolgreichen Angriff erleidet das Ziel W6 Aufpralltreffer Stärke 5.

Das Ziel der kämpfenden Parteien ist es die Kutschen zu besiegen. In einer Kutsche befindet sich das Missionsziel, das wie ein Spoils of War-Marker aufnimmt. Somit darf man nach Erschlagen dieser Kutsche den Marker auf die eigene Einheit legen. **Alle drei Kutschen beinhalten Kostbarkeiten, die als Marker aufgenommen werden können. Jede zerstörte Kutsche hinterlässt zwei Itemmarker, die sofort W6 Zoll vom Zerstörungspunkt abweichen und platziert werden.**

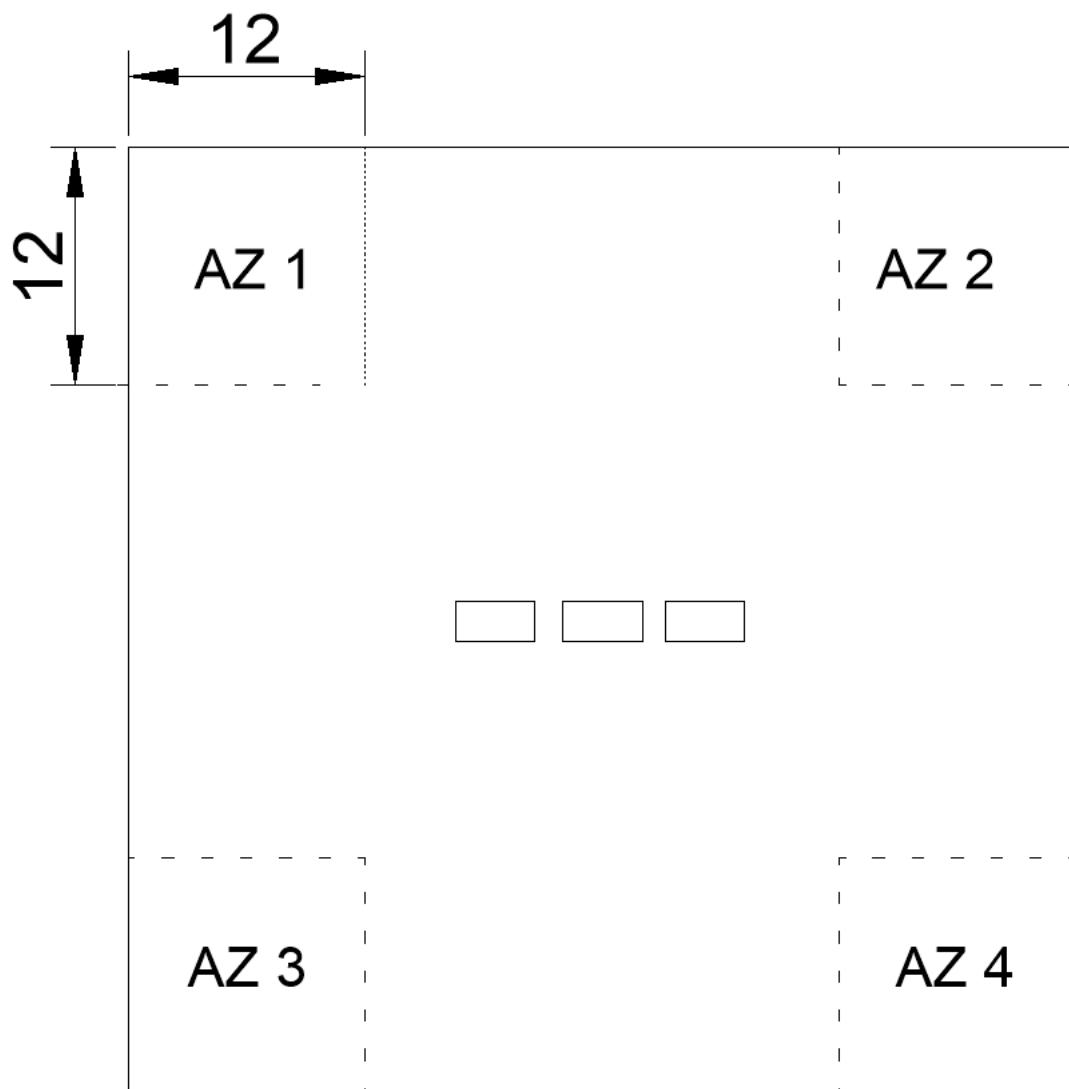
Vor dem Spiel wird zufällig bestimmt wer welches Sonderrecht erhält.

Spieler 1 Schaut unter 1 Kutsche (kennt deren Inhalt) und wählt seine AZ

Spieler 2 Schaut unter 1 Kutsche

Spieler 3 Wählt die AZ für die restlichen 3 Parteien

Spieler 4 Erhält eine T&T Karte



Unglaublich aber wahr: Die Kultisten hatten offenbar den Sonnstahl im Wald gefunden. Doch als man diesen in der Hand hatte, erleuchtete er, stieg in luftige Höhe empor und sauste mit goldenem Kondensstreifen in eine Richtung. Offenbar ging er unweit von hier hernieder. Die goldene Spur führte einen direkt zum Schauplatz der finalen Schlacht.

Runde 5

Eine Schlacht mit zwei Parteien, Vier gegen Vier

Vier gute Völker gegen vier böse Völker. Gespielt wird auf der gesamten Länge einer Tischtennisplatte.

Mit den Obelisen können magisch begabte Wesen umgehen. Sie begreifen schnell, dass die Steinkreise magische Gegenstände orten und herteleportieren können. Nun würde sich also die Suche nach dem Sonnstahl erübrigen. Da zwar zwischen den Parteien noch Zwist herrscht, würde jede Partei trotzdem lieber sterben als den Sonnstahl der komplett falschen Gesinnung zukommen zu lassen. Getreu dem Motto: ‚Feind meines Feindes‘ waren schnell Bündnisse geschlossen

Im **Spiel – Beschwörung des Sonnstahls** wurde entschieden wer Träger des Sonnstahls ist. Um ihn herum scharen sich die Völker seiner Besinnung, denn die anderen Völker werden den Kampf nicht einfach aufgeben. Es kommt zu einer großen Endschlacht. Die Aufstellung ist Schlachtreihe mit folgenden Änderungen:

Der Besitzer des Sonnstahl und sein Rivale (gemeint sind die Generäle bzw. Träger) stehen außerhalb der eigentlichen AZ. Um den Mittelpunkt gibt es einen 24x24 Zoll großen Bereich, den sie jeweils nicht verlassen dürfen. Darin gehören jeweils die nächsten 6 Zoll zu AZ der eigenen Gesinnung mit zur AZ des Besitzers/Rivalen. Es steht den Generälen frei welche und wie viele der eigenen Einheiten von dieser Sonderzone Gebrauch machen. Es ist nur zwingend, dass die Generäle darin aufgestellt werden und darin bleiben. Der Sonnstahl ist eine magische Waffe mit folgenden Eigenschaften: Einhand-NK-Waffe, die automatisch **verwundet** mit AP(10). Wird darauf verzichtet sie auszurüsten (bewusste Entscheidung zu Beginn der Schlacht oder bei Erhalt), erhält der Besitzer die Regel 'unnachgiebig'. Der Besitz der Waffe kann wechseln, sobald der Träger stirbt oder flieht. In dem Moment platziert derjenige Spieler, der für das Fallenlassen verantwortlich war die Waffe in 3" um den ursprünglichen Standort des vorherigen Trägers (Todesort oder Beginn der Flucht). Platziert er ihn auf einem Charaktermodell so wird dieses sofort der neue Träger. Es darf nicht auf Charakter gelegt werden, die außerhalb des Mittelbereichs sind. Der neue Träger und sein Rivale dürfen den Mittelbereich nicht verlassen (Sollte der Rivale sich nicht in der Mitte befinden, so tritt diese Vorgabe erst ein, sobald er einmal im Mittelbereich war). Liegt die Klinge am Ende auf dem Boden, zählt der Spieler als Besitzer, der mit seinem General am nächsten dran steht.

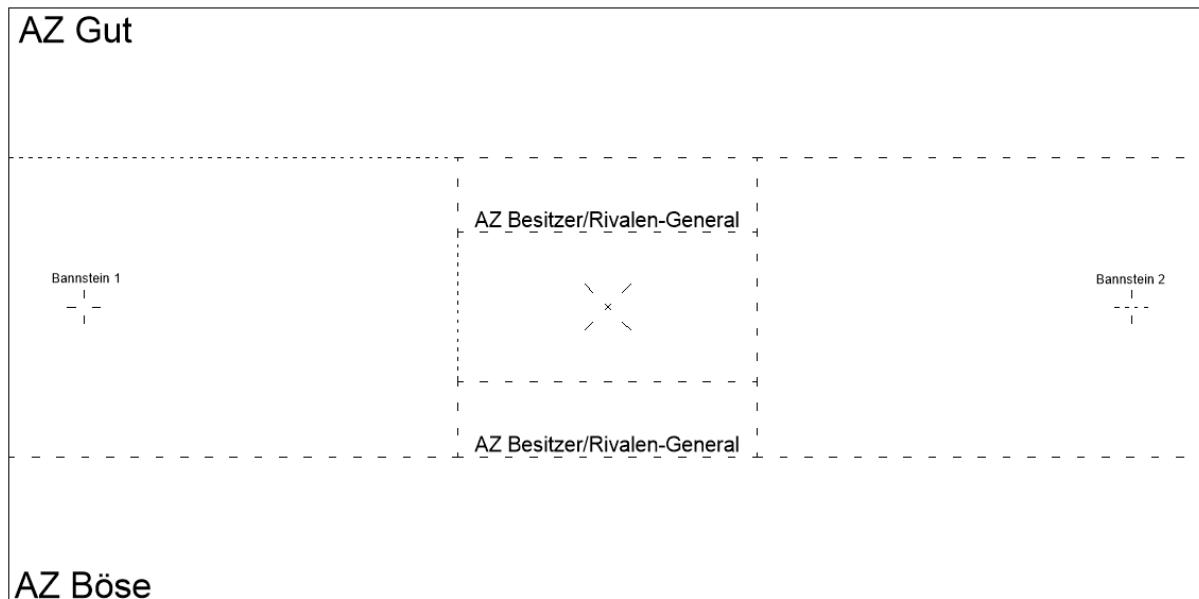
Die Partei, die um den Sonnstahl kämpft, hat noch eine Möglichkeit diesen ohne Kampf zu erhalten. Im äußeren Bereich der Karte befinden sich zwei Bannsteine. Kontrolliert eine Partei zum Ende der Schlacht beide Bannsteine kann sie direkt nach der Schlacht entscheiden, ob sie den Sonnstahl bannt. Dadurch würde keine der beiden Parteien Punkte für die Hauptmission erhalten. Kontrolliert wird ein Bannstein wie ein Secure Target Marker. Die Sonnstahl-tragende Partei muss also verhindern, dass die Gegner beide Bannsteine kontrollieren.

Ein Bannstein befindet sich unter einem der Obeliken aus der Vorschlacht. Man kann ihn freilegen, indem man die Säule wie eine Einheit besiegt. Sie hat die Profilwerte **6 HP, Res 6, 3+ Armour**.

Mit dem Herbeirufen des Sonnstahl wurde auch etwas anderes herbeigerufen. Für kurze Zeit öffnete sich ein Portal zur Chaoswüste und brachte eine Schar Krieger hervor. Mit Schließen des Portals

erscheint wieder der Bannstein. Um zu ihm zu gelangen, muss man sich den Weg frei kämpfen. Die WDG-Einheiten behandeln alle Spieler als Feinde und bewegen sich zu Beginn jedes Zuges W6 Zoll zum nächsten Feind hin. Hat eine WDG Einheit zu Beginn ihrer Bewegung einen Feind in 10", sagt sie einen Angriff auf diesen an, der gemäß den normalen Regeln abgehandelt wird.

Wer den Sonnstahl am Ende der 6ten Runde besitzt, ist Gewinner der Mission. Er und seine Gesinnung erhalten 2 SP fürs Gewinnen. Nur der Besitzer erhält einen weiteren SP für den Sonnstahl selbst. Die Gegenseite geht leer aus. **Wenn die Bannsteine verwendet werden, werden gar keine Punkte für die Hauptmission verteilt.**



Geänderte Magieregeln:

Pro Magiephase werden zwei Magiekarten gezogen. Die zaubernde Partei erhält die Summe der EW in einen gemeinsamen Pool. Jeder Spieler erhält die summierte Anzahl an Veiltoken für sich und addiert seinen Channel-Wert. Daraus kann er Würfel machen, die nur er nutzen kann. Die bannende Partei erhält lediglich die Anzahl an Energiewürfel als Bannwürfel. Sollte ein Magiekartenstapel alle sein, so werden die verbrauchten Karten gemischt und bilden einen neuen Stapel.