



GESICHTSLOSE

VS

WIEDERGEBORENE

KAMPAGNE

THE
EDGE
DAWNFALL

GESICHTSLOSE, PROLOG

Wir marschieren. Wir hören nie auf. Selbst wenn ein Körper rastet, hört er den Widerhall tausender Füße in seinem Hinterkopf. Jetzt gerade fließen wir den Hügel herab, eine Parade aus verdrehtem Fleisch und gezacktem Metall. Am Fuße des Abhangs essen die anderen. Eine kleine Gruppe. Schwache, junge Körper. Kaum der Existenz würdig. Sie hatten Glück, jemanden zu fangen, der noch jämmerlicher als sie war. Die frischen Kadaver, deren Essenz sie ausgesaugt haben, erfüllen uns mit Neid. Und Hunger.

Wir kommen näher. Plötzlich gibt es keine „anderen“ mehr. Nur uns.

Unsere Gedächtnisse verschmelzen, so wie die Haut einer Hand sich an die Muskeln und Knochen darunter anschmiegt. Sie zeigen uns Visionen von verängstigten zweibeinigen Kreaturen mit unwahrscheinlichem Geruch. Von uns kommt die Erinnerung an einen langen Treck durch verlassene Schlachtfelder.

Eine unserer neuen Erinnerungen erweckt unser Interesse: ein anschraubbarer Klingensarm durchbohrt eine blasse Kreatur, die in Felle und Blattwerk gekleidet ist. Es fließt kein Blut. Die Haut teilt sich wie Gummi und lange Ranken brechen hervor und ergreifen unsere Waffe. Mit einem schrillen Schrei geht die Kreatur zum Gegenangriff über und treibt die Spitze ihres Speers durch unser Auge. Die Erinnerung wird dunkel. Wir werden weniger.

Jetzt, da wir wieder mehr sind und unsere Umgebung durch hunderte unterschiedlicher Ansichten erkennen, erhaschen wir einen Blick auf eine größere Gruppe aus Waldkreaturen, die am Horizont verschwinden.

Sie sind weit aus ihrem Gebiet herausgekommen. Sie sollten nicht hier sein. Und sie werden hier nicht lange sein.

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 nur ungewöhnliche Dinge und vom Standard abweichende Platzierungen, welche statt der üblichen Vorbereitungen ausgeführt werden.

- » Für diese Kampagne wird der Oberwelt-Plan gebraucht (deren Sticker-Plätze beginnen mit den Buchstaben A, B und C) und einem Satz Sticker mit dem Buchstaben B. Der Oberwelt-Kampagnenplan enthält drei Reihen mit je 5 Sticker-Plätzen, die unterschiedliche Symbole tragen. Von oben gesehen sind das: Streitkräfte (eine Armee), Stärken (ein magischer Kreis), Verluste (ein Grab).
- » Die Wiedergeborene-Leiste auf dem Kampagnenplan wird zur Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige, die darstellt, wie viele Soldaten dem Orakel des Zorns noch verbleiben. Setze einen Marker auf 10.
- » Die Gesichtslose-Leiste auf dem Kampagnenplan wird zur Gesichtslose-Entwicklungsanzeige, welche darstellt, wie groß und mächtig die Formen werden, welche die Gesichtslosen bilden konnten. Setze einen Anzeiger auf 1. Nimm 5 Marker

WIEDERGEBORENE, PROLOG

Als sie gerade mal ein Sprössling war, hatte Iris einen wiederkehrenden Traum. Oder besser: einen Albtraum. Sie rannte durch die Wälder und versuchte, einem Raubtier zu entkommen, das sie verfolgte. Es ließ sich nicht abschütteln. Ihre Beine wurden schwach, ihr Atem kurz, doch das Raubtier schien nicht an Stärke zu verlieren. Nicht einmal die tiefsten Gehölze des Mutterforsts, an denen ihre falsche Menschenhaut hängen blieb, konnten die Baummaid verbergen. Das Ende war immer gleich. Ein heißer, feuchter Atem in ihrem Nacken. Das Gefühl, wie ihre Beine versagten. Blanker Terror.

In den letzten beiden Tagen waren diese Erinnerungen zurück gekommen, als sie vor Reihen aus Gesichtslosen davonlief, die aus allen Richtungen zusammenkamen. Diese Monstrositäten schliefen nie und rasteten nie – exakt wie das Raubtier aus ihrem Traum. Ihre Albträume wurden Realität.

Vor einem Mond, als das Orakel ihr sagte, dass sie durch kraterübersäte Felder jenseits der Menschenzuflucht Eld-hain gehen würden, wusste Iris, dass die Mission gefährlich werden würde, doch vertraute sie auch der Weisheit ihrer Königin. Vielleicht etwas zu viel. Nicht einmal das Orakel hatte die dämonische Offensive vorhergesehen, die ihren Weg mit frischen Schlachtfeldern und geschleiften Dörfern pflasterte, und wo niemand Zeit zum Begraben seiner Toten hatte. Und so marschierten Iris und ihre Kampfeinheit direkt in den größten Gesichtslosen-Befall, den sie je erlebt hatte.

Zu Beginn blieb Aesha, ihre Feldkommandantin, noch ruhig. „Diese Leichenfresser können überlistet werden,“ sagte sie. „Es gibt alte Riten, die unseren Geruch verbergen und uns vor ihren Blicken schützen können.“ Doch die Magie versagte. Zum Entsetzen aller im Kriegstrupp schienen die Gesichtslosen zu ihnen hingezogen zu werden, wie junge Blätter zur Sonne. Iris wusste, dass bald nur noch eines passieren würde.

Sie würde das Grauen ihrer Kindheit erneut durchmachen – ohne irgendeine Hoffnung auf Überleben.

und setze sie auf die Plätze 2, 4, 6, 8 und 10 dieser Leiste. Sobald der Anzeiger jeden Marker erreicht, nimmt der Gesichtslose-Spieler den Marker weg und gibt ihn sofort für einen der Entwicklungs-Boni aus, die im nächsten Abschnitt aufgelistet sind.

- » Beide Anzeiger können nie höher als 10 oder niedriger als 0 sein.

MODIFIKATIONEN DES KAMPAGNENPLANS

- » Manchmal fordert euch ein Skript auf, einen Sticker auf einen bestimmten Platz des Haupt-Kampagnenplans zu kleben. Diese Sticker können alles Mögliche darstellen, von geschleiften Zitadellen oder niedergebrannten Brücken bis hin zu gefährlichen Monstern oder seltsamen Kräften, die durch eure Aktionen entfesselt wurden.
- » Um den Kampagnenplan nicht zu beschädigen, werdet ihr niemals aufgefordert, Sticker wieder zu entfernen. Immer, wenn euch ein Szenario auffordert, einen Sticker zu deaktivieren (wenn zum Beispiel ein Bonus ausläuft oder eine Spezialeinheit stirbt), klebt ihr einen Deaktiviert-Sticker darüber, sodass die Zahl des ursprünglichen Stickers noch erkennbar bleibt.
- » Lasst nach dem Ende der Kampagne alle Aufkleber an ihrem Ort, um die dauerhaften Veränderungen in der Welt von The



Edge: Dawnfall zu markieren. Dies kann zu unerwarteten Ergebnissen in weiteren Kampagnen führen und kann euch Teile der Geschichte entdecken lassen, die ihr sonst nicht erreichen würdet. Vor dem Spiel anderer Kampagnen müssen alle Sticker auf den „Streitkräfte“, „Stärken“ und „Verluste“-Bereichen des Kampagnenplans deaktiviert werden, um Verwirrung zu vermeiden.

- » Wenn ihr eine Kampagne verliert oder abbricht, deaktiviert ihr alle ihre Sticker und beginnt von vorn. Wenn euch die Sticker ausgehen, könnt ihr welche herunterladen und ausdrucken oder euch die Texte notieren.

GESICHTSLOSE ENTWICKLUNGSBONI:

Während der Kampagne erhöhen die Gesichtslosen ihre Entwicklungsanzeige und erhalten Entwicklungsboni. Sie stellen neue Kräfte und Formen dar, die durch die Assimilation feindlicher Körper oder die Anpassung an feindliche Taktiken erworben werden. Immer, wenn du einen Bonus wählen sollst, nimmst du einen aus dieser Liste. Jeder Bonus darf nur 1x gewählt werden.

- » Schrein — klebe den Sticker „Schrein der Gesichtslosen“ (B23) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt stellst du den Schrein der Gesichtslosen zu Beginn jeder Schlacht wie im normalen Spielmodus auf, es sei denn, die Szenarioregeln besagen etwas anderes.
- » Bannerkarte — klebe den Sticker „Banner der Gesichtslosen“ (B01) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt darfst du das Gesichtslose-Banner nutzen, wie beim normalen Spiel beschrieben, es sei denn, die Szenarioregeln besagen etwas anderes.
- » Aktionskarten-Pack 1 — Wähle 5 der verbleibenden Aktionskarten der Gesichtslosen und mische sie in dein Deck. Nur 1 davon darf eine Entwicklungskarte sein.
- » Aktionskarten-Pack 2 — Wähle 5 der verbleibenden Aktionskarten der Gesichtslosen und mische sie in dein Deck. Nur 1 davon darf eine Entwicklungskarte sein.
- » Aktionskarten-Pack 3 — Wähle 5 der verbleibenden Aktionskarten der Gesichtslosen und mische sie in dein Deck. Nur 1 davon darf eine Entwicklungskarte sein.

START-EINHEITEN UND DECKS

Anders als in normalen Partien beginnen die Spieler mit einem Bruchteil ihrer Streitmacht und einem kleinen vorkonstruierten Kartendeck. Stärkere Einheiten, Schreine, Bannerkarten und zusätzliche Aktionskarten kommen im Verlauf der Kampagne hinzu. Außerdem wird die Basisregel aufgehoben, die eure Decks auf Trupps beschränkt, die in eurer Armee vorhanden sind. Euer Deck bleibt zwischen den Schlachten bestehen und kann sogar Karten enthalten, die bei bestimmten Situationen von keinem Trupp genutzt werden können. Denkt daran, dass die obere Aktion der Karte trotzdem für einen beliebigen Trupp eingesetzt werden kann!

Bevor ihr das erste Szenario beginnt, stellt ihr euer Start-Deck gemäß der Liste unten zusammen und legt unbenutzte Karten beiseite.

Start-Aktionskarten:

Gesichtslose:

- » 3x Opferwahl
- » Zurück zur Quelle
- » Hölle
- » Schwarm
- » Absorbieren
- » Ausbrüten
- » Osmose
- » Taumeln

Wiedergeborene:

- » 2x Rammbock
- » 2x Untergrund-Attacke
- » 2x Verwurzelt
- » Anlocken
- » Blitzüberfall
- » Beseelte Wälder
- » Verborgten

WICHTIG! Anders als in normalen Partien enden die Schlachten der Kampagne nicht, wenn die Spieler keine Aktionskarten mehr haben. Sollte das passieren, werden die abgelegten Karten gemischt und daraus ein neues Aktionsdeck gebildet.

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, legt ihr einen Zeitmarker auf Platz 1 der Leiste. Dann legt ihr die im Szenario angegebenen Zugmarker auf die entsprechenden Plätze. Sie dienen als Erinnerungstütze dafür, dass Ereignisse stattfinden.

Beachtet, dass der Zeitmarker nur weiterschreitet, nachdem BEIDE Spieler 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
- » Zeitmarker auf 2 ziehen; Ereignisse checken
- » Zug Spieler A
- » Zug Spieler B
- » Zeitmarker auf 3 ziehen; Ereignisse checken
- » (...)

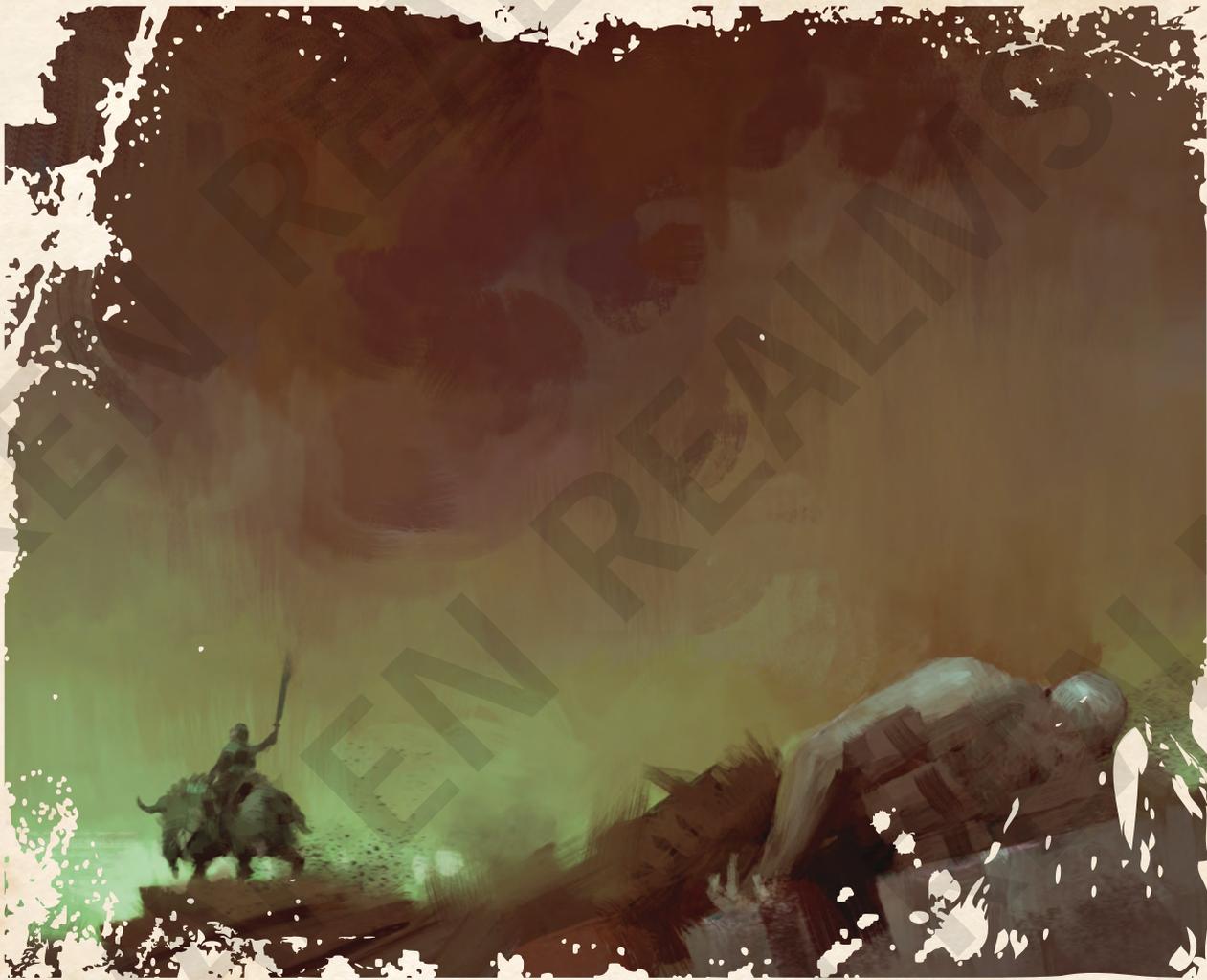
FORTSCHRITT SPEICHERN

Obwohl die Kampagnenschlachten kürzer als reguläre Schlachten sind, wird die ganze Kampagne viele Stunden in Anspruch nehmen. Wenn ihr inmitten der Kampagne pausieren wollt, notiert euch die aktuelle Szenarionummer und den Status beider Kampagnenleisten, inklusive ungewählter Entwicklungsboni.

Danach verstaut ihr das Spielmaterial, bis ihr wieder weiterspielen könnt; haltet aber eure Kampagnendecks von den anderen Karten getrennt. Alle eure Entscheidungen im Szenario bleiben bestehen, denn sie werden durch Sticker festgehalten, die im Spielverlauf auf den Kampagnenplan geklebt werden.

SZENARIO 1

DIE JÄGER UND DIE BEUTE



GESICHTSLOSE:

Je näher wir unseren Feinden sind, desto mehr von uns kommen. Wir alle werden zu dieser Gruppe Waldkreaturen hingezogen. Ein Verlangen, stärker als Hunger; manchmal für uns unbegreiflich, jedoch gehorchen wir. Wir verschmelzen dabei mit anderen Gruppen, die jede ihre Erinnerungen mit einbringt.

Ein paar alte Berserker erinnern sich, wie man die baumartigen Wachen bekämpft. Sie können uns zeigen, wo hinter der dicken Rinde weiches, verletzliches Fleisch ist.

Ein einsamer Ernter weiß, wie man sich gegen den Ansturm der massigen Forstvierbeiner stellt.

Zwei Klingenbrüter erinnern sich an den Geruch und das leichte Prickeln der Luft, wenn die Baummaidens sich anschicken, ihre Magie zu benutzen.

Durch das Teilen dieses Wissens werden wir klüger. Es gibt kaum etwas, mit dem sie uns überraschen könnten. Wir verdoppeln unser Tempo und schon haben wir ihre Nachhut erreicht. Ihnen bleibt nur der Kampf.

WIEDERGEBORENE:

Als sich Gesichtslose auf ihren Kriegstrupp stürzten, waren Aesha, Iris und andere Baummaidens starr vor Angst. Nicht wegen des Feinds, denn schließlich hatte die Pflanzenwelt keine Vorstellung von Sieg oder Niederlage. Sie kannte nur das Vorwärtstreben, junge Triebe, die sich gegen Felsen und Stadtmauern drängten, ebenso wie gegen den weichen Boden. Nein, Aeshas Truppe hatte Angst, weil sie immer geglaubt hatten, dass ihr Orakel jede mögliche Zukunft würde erkennen können. Die Tatsache, dass die Gesichtslosen sie eingekesselt hatten, konnte nur das eine oder das andere bedeuten: entweder hatte das Orakel geplant, dass sie getötet und auf schreckliche Weise assimiliert würden, oder die prophetische Fähigkeit des Orakels hatte versagt.

Ihre Mission, die wichtigste Aufgabe, die jede von ihnen je erhalten hatte, war dem Untergang geweiht. Die Aussaat würde niemals den Mutterforst erreichen; alles wäre verloren, bevor die Wiedergeborenen es hätten nutzen können.

Ihre Furcht hielt nicht lange an. Bald kehrte wieder klares Denken ein, das einen geraden Pfad vorwärts aufzeigte. Sie mussten die Aussaat bis zuletzt schützen, mit allem was sie hatten. Und außerdem hatten sie die größte Ansammlung reiner Kristalle diesseits des Eld-hain-Kraters dabei...

VORBEREITUNG:

- » Der Wiedergeborene-Spieler beginnt die Aufstellung.
- » Die Spieler stellen ihre Schreine und Banner nicht auf.
- » Nachdem alle Figuren und Marker auf dem Spielplan platziert wurden, dreht der Gesichtslose-Spieler 1 gewählten Trupp auf dessen entwickelten Modus.
- » Danach platziert der Wiedergeborene-Spieler 2 Dickichte mindestens 2 Areale von der Spielfeldkante entfernt, nicht in  mit irgendwelchen Markern oder Figuren.

SPEZIALREGELN:

- » Der Gesichtslose-Spieler beginnt und der Wiedergeborene-Spieler darf seine Streitkräfte nicht verteilen.
- » Die Wiedergeborenen beginnen mit einem Vorrat aus 4 statt 2 Kristallen.

Nutzt die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiert die Züge III und V auf der Leiste.

- » **Zug III:** Lies Skript 11 (es sei denn, das Pestbrand-Reittier ist tot, siehe „Erfolge“).
- » **Zug V:** Letzter Zug. Der Wiedergeborene-Spieler darf 2 statt 1 Einheit aktivieren und deren Bewegungen und Angriffe in beliebiger Reihenfolge ausführen.

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

GESICHTSLOSE-STREITKRÄFTE:

- » Ernter
- » 2 Trupps Berserker

Aufgabe: Töte alle Baummaid.

Spezialaufgabe: Töte alle Baummaid und 1 Urwächterin.

Belohnung: Lies Skript 15.

Spezialbelohnung: Wenn alle Baummaid und 1 Urwächterin getötet wurden, lies Skript 15 und zähle dann +1 zur Entwicklungsanzeige hinzu.

Strafe: Setze die Entwicklungsanzeige um 1 zurück.

WIEDERGEBORENE-STREITKRÄFTE:

- » Pestbrand-Reittier
- » 1 Trupp Baummaid
- » 1 Trupp Urwächterinnen (mit nur 1 Figur)

Aufgabe: Überlebe mit mindestens 1 Baummaid.

Spezialaufgabe: Überlebe mit mindestens 2 Baummaid und 1 Urwächterin.

Belohnung: Lies Skript 16.

Spezialbelohnung: Wenn 2 Baummaid und 1 Urwächterin überlebt haben, lies stattdessen Skript 19.

Strafe: Lies Skript 18.

ERFOLGE:

- » **Gesichtslose:** Wenn die Gesichtslosen das Pestbrand-Reittier in Zug I oder II töten, wird Skript 11 in Zug III der Schlacht übersprungen.



SZENARIO 2

VERRAT IM MUTTERFORST



WIEDERGEBORENE:

Das Orakel des Zorns zuckte zurück, fassungslos wegen der Vision des Abschlachtens. Sein kostbarer Kriegstrupp, die besten seiner Vorreiter – maskiert durch die Gesichtslosen! Es kannte die meisten seit der Zeit, als sie kleine Sprösslinge gewesen waren. Jetzt war ihnen das Leben vollständig ausgesaugt worden und sie wurden zu grotesken, ekelhaften Leibern direkt vor seinen Augen.

Es setzte sich auf einen knorrigen Ast unter dem wispernden Dach des Mutterforsts. Es wollte sich beruhigen. Ihm war klar, dass das, was es gerade gesehen hatte, noch nicht geschehen war. Es war nur eine Vorahnung. Eine mögliche Zukunft unter vielen. Es könnte Aeshas Gruppe noch retten und – viel wichtiger – die Aussaat. Zumindest hoffte es das.

Die Zeit war knapp und es hatte keine Möglichkeit zu sagen, wo sein Kriegstrupp jetzt gerade war. Allerdings gab es in seiner Vision einen Hinweis, der seine Aufmerksamkeit erregte. Der Ruf. Dieser mysteriöse Zug, den die Gesichtslosen in Richtung ihrer Brüder fühlten, stärker als Aeshas Tammagie.

Das Orakel berührte die warme Borke des Zeitlosen Baums und tauchte in Visionen hinab, versucht, die Quelle des Rufs zu lokalisieren. Bald gab es einen neuen Schock. Die Quelle war direkt hier! Es hatte einen dunklen Unterschlupf in den Ausläufern des Mutterforsts entdeckt. Jemand dort nutzte eine schwache mentale Verknüpfung zwischen den Gesichtslosen, um etwas zu ihren entfernten Herden zu senden. Das Orakel fühlte, wie Zorn seinen Körper wie ein heißer Strom durchfloss. Dieser Verrat durfte nicht sein!

GESICHTSLOSE:

Vor nicht langer Zeit wussten wir nicht, was „Gefangener“ oder „Gast“ bedeutete. Uns interessierten die Geräusche, die lebende Kreaturen mit ihren Mündern von sich gaben, nicht. Heute sind unsere Körper gut versorgt, größer und klüger, doch wir können immer noch nicht sagen, ob wir in dieser seltsamen Behausung nun Gefangene oder Gäste sind.

Es begann, als eine Gruppe der Pelzmänner uns nahe des Waldes angriffen. Wir waren hungrig, schwach, dumm. Sie erschlugen die meisten von uns und fingen den Rest ein („gefangen“ – ein weiteres Wort, das wir erst kürzlich gelernt haben). Sie brachten uns her. Sie fütterten uns mit lebenden Baummaidens, die schreiend in unsere Grube geworfen wurden. Wir tranken sie, assimilierten jedes Stückchen ihrer sehnigen Körper. Wir gewöhnten uns an ihr Vorhandensein.

Als sich unser Bewusstsein erweiterte, verwirrte uns, was die Pelzmänner taten. Wir wissen, dass lebende Kreaturen ein Konzept namens „Rache“ kennen. Wollten sie „Rache“? Immerhin waren sie einst Menschen. Geködert durch die Waldhexen. In ihren Forst gelockt. Durchs Herz mit einer fluchbeladenen Hexenklinge gestochen.

Vielleicht ging es um Rache. Vielleicht nicht. Es interessierte uns nicht, so lange Fressen in die Grube geworfen wurde. Zumindest, bis eine große Gruppe Waldkreaturen die Behausung angriff, angeführt von ihrem Orakel.

WIEDERGEBORENE-VERSTÄRKUNGEN:

- » Mische beliebige 5 Aktionskarten des Orakels des Zorns oder der Kriegsbestie in dein Kampagnendeck.

VORBEREITUNG:

- » In dieser Schlacht platzieren die Spieler nur je 1 Kristallquelle und dürfen keine Schreine platzieren.
- » Der Gesichtslose-Spieler beginnt die Aufstellung, indem er 4 Baummaid-Figuren auf beliebige Areale an der Spielplankante aufstellt, Markiere diese Figuren mit roten Markern – sie stellen transformierte Baummaid dar, die von den Gesichtslosen assimiliert wurden (siehe Spezialregeln).
- » Danach platziert der Wiedergeborene-Spieler einen großen Marker, der den „Ausgang des Unterschlupfs“ darstellt, mindestens 3 Areale von der Spielplankante entfernt.
- » Der Wiedergeborene-Spieler platziert außerdem 2 Dickichte irgendwo außerhalb  mit anderen Markern oder Figuren.

SPEZIALREGELN:

- » Der Wiedergeborene-Spieler beginnt, der Gesichtslose-Spieler darf seine Streitkräfte nicht verteilen.
- » Während dieser Schlacht besitzt der Gesichtslose außerdem die 4 besonderen Wiedergeborene-Figuren (transformierte Baummaid). Sie haben 1 Initiative, 1 Angriff, 2 Verteidigung, 1 Bewegung und keine Ausdauermarker. Sie dürfen nie angreifen, können aber vom gegnerischen Spieler angegriffen oder getötet werden. Sie können, wenn sie im Kampf sind, aber einen Gegenangriff ausführen.
- » Immer wenn der Gesichtslose-Spieler einen seiner Trupps aktiviert, darf er außerdem alle transformierten Baummaid bewegen.
- » Wenn eine transformierte Baummaid in  mit dem Marker „Ausgang des Unterschlupfs“ kommt, wird sie aus der Schlacht entfernt. Sie ist dann sicher und zählt am Ende des Szenarios als lebendig.

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

GESICHTSLOSE-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Berserker
- » 1 Trupp Klagenbrüter
- » 1 Trupp Baummaid (sie stellen die transformierten Baummaid dar, siehe Spezialregeln)

Aufgabe: Überlebe mit mindestens 1 transformierten Baummaid.

Spezialaufgabe: Überlebe mit mindestens 2 transformierten Baummaid.

Belohnung: Lies Skript 23.

Spezialbelohnung: Wenn mindestens 2 transformierte Baummaid den Ausgang erreicht haben, erhöhe die Entwicklungsanzeige um 1, dann lies Skript 23.

Strafe: Lies Skript 28.

WIEDERGEBORENE-STREITKRÄFTE:

- » Orakel des Zorns
- » 1 Trupp Kriegsbestien
- » 1 Urwächterin (Teil-Trupp mit nur 1 Figur).

Aufgabe: Töte alle transformierten Baummaid.

Spezialaufgabe: Töte zusätzlich mindestens 4 Gesichtslose-Figuren (außer den transformierten Baummaid).

Belohnung: Lies Skript 21.

Spezialbelohnung: Wenn die Gesichtslosen außerdem mindestens 4 Figuren (außer Baummaid) während der Schlacht verloren haben, lies stattdessen Skript 24.

Strafe: Verringere die Wiedergeborene-Streitkräfte um 1.

Spezialstrafe: Wenn die Wiedergeborenen es nicht geschafft haben, mehr als 2 transformierte Baummaid zu töten, lies Skript 27.

ERFOLGE:

- » **Wiedergeborene:** Wenn irgendeine Kriegsbestie eine transformierte Baummaid angreift, lies Skript 22.



SZENARIO 3

DER VORBOTE ERHEBT SICH



WIEDERGEBORENE:

Rache fühlte sich gut an, doch das Orakel wusste, dass sie nicht viel änderte. Aeshas Kriegstrupp war immer noch in Gefahr, ungeschützt auf trockenen Ebenen, umgeben von Gesichtslosen, die bald lernen würden, sie zu entdecken.

Es blieb nur eine Option. Das Orakel rief Ungeziefer herbei, um seine Worte in alle Teile des Mutterforsts zu tragen. Es forderte die besten seiner übrigen Krieger auf, eine neue Kohorte zu bilden, die in das feindliche Land eindringen und Aeshas Zug Unterstützung bringen sollte.

Viele meldeten sich. Aelis – eine alte, blinde Baummaid, die den Zeitlosen Baum schon gepflegt hatte, als er ihr bis zu den Knien reichte. Vershka – die wildeste der Bullenreiterinnen, deren Leder-Brustpanzer mit einer Lage aus Menschen- und Dämonenzähnen verstärkt war. Donnerschritt, von den ältesten Urwächterinnen „das Steinbiest“ genannt. Sie alle waren überrascht, als sie hörten, dass das Orakel selbst den Konvoi anführen wollte. Es war das erste Mal in Jahrhunderten, dass ein Orakel den Mutterforst verlassen wollte.

Der Preis war das Risiko wert.

GESICHTSLOSE:

Zwei Teile von uns kämpfen, haben sich ineinander verbissen.

Das passiert in großen Herden oft. Je größer wir werden, desto hungriger sind wir. Und diese beiden Erschütterer bestanden bereits aus vielen, vielen Leibern.

Es ist uns egal, wer verliert oder wer gewinnt. Das schwache Fleisch würde das starke Fleisch umso stärker machen. Das ist unsere Art.

Wenn der Kampf aufhört, bleibt nur einer der Kolosse übrig, hoch über uns thronend, den Bauch vollgeschlagen. Sein Geist und Körper sind uns nun weit überlegen. Ein seltsames Bild erscheint in unserem Geist. Ein schwebender Baum, mit verdrehten Ästen, die aus seinem Stamm ragen. Die Gedanken werden schneller. Alles wird klarer. Zum ersten Mal fühlen wir mehr als Hunger. Es gibt nun auch einen Zweck. Einen Plan.

Erster Schritt: lass die Waldkreaturen ihre beiden Streitmächte nicht kombinieren. Mit dem Erschütterer an der Spitze bewegt sich unsere größte Herde auf eine neue Gruppe zu, die den Wald verlassen hat und von der Baumhexe selbst angeführt wird.

WIEDERGEBORENE-VERSTÄRKUNGEN:

Klebe entweder den Sticker „Schrein der Wiedergeborenen“ (B22) oder „Bannerkarte der Wiedergeborenen“ (B02) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt platziert und nutzt der Wiedergeborene-Spieler seine Schrein/Bannerkarte während jeder Schlacht, gemäß der Basisregeln.

Mische 5 zusätzliche Aktionskarten der Wiedergeborenen in dein Kampagnendeck.

VORBEREITUNG DES KAMPAGNENPLANS:

Der Wiedergeborene-Spieler klebt die Sticker:

- » „Donnerschreiterin, Wachen-Matriarchin“ (B07)
- » „Aelis, die Baumverehrerin“ (B08)
- » „Vershka, Reiter-Veteranin“ (B09)

auf die „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans. So lange sie sich dort befinden, sind diese benannten Heldinnen am Leben und können den Ausgang zukünftiger Schlachten beeinflussen.

VORBEREITUNG:

- » Die Spieler bereiten alles nach den Basisregeln vor. Der Spieler, der das vorige Szenario verloren hat, wählt, wer beginnt.
- » Nachdem alle Figuren und Marker auf dem Spielplan platziert wurden, platziert der Wiedergeborene-Spieler 1 Dickicht außerhalb von  mit anderen Markern oder Figuren.

SPEZIALREGELN:

Nutzt die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiert die Züge IV und VI auf der Leiste.

- » **Zug IV:** Lies Skript 33.
- » **Zug VI:** Letzter Zug. Die Schlacht endet, nachdem beide Spieler ihre Aktionen vollendet haben.

GESICHTSLOSE-STREITKRÄFTE:

- » Erschütterer
- » 1 Trupp Berserker
- » 1 Trupp Klingenbrüter

Aufgabe: Habe gleich viel oder mehr Siegpunkte, wenn die Schlacht endet.

Spezialaufgabe: Führe mit mindestens 4 SP Vorsprung, wenn die Schlacht endet.

Belohnung: Lies Skript 32.

Spezialbelohnung: Wenn die Gesichtslosen mit mindestens 4 SP Vorsprung gewinnen, lies stattdessen Skript 38.

Strafe: Verringere die Entwicklungsanzeige um 1.

WIEDERGEBORENE-STREITKRÄFTE:

- » Orakel des Zorns
- » Pestbrand-Reittier
- » 1 Trupp Baummaid

Aufgabe: Habe die meisten Siegpunkte, wenn die Schlacht endet.

Belohnung: Lies Skript 31.

Strafe: Donnerschreiterin opfert sich und macht den Weg für deine gestrandete Streitmacht frei. Deaktiviere den Sticker „Donnerschreiterin, Wachen-Matriarchin“ (B07).

ERFOLGE

- » **Wiedergeborene:** Wenn du einen Trupp Berserker oder Klingenbrüter auslöschst, lies Skript 37.
- » **Gesichtslose:** Wenn du das Orakel des Zorns töten konntest, lies Skript 35.



SZENARIO 4

IN DEN SCHLUND DER ERDE



WIEDERGEBORENE:

Dieses verfluchte Erdbeben! Das Orakel konnte nicht fassen, wie einfach es dadurch überrumpelt worden war. War es zu sehr auf die Schlacht konzentriert? Oder lockerte sich sein Zugriff auf die Zeitströme etwa?

Das Ergebnis war eine Katastrophe. Im Hin-und-her zwischen tiefen Abgründen und den Feindgruppen waren seine Krieger zu spät, um Aeshas Kriegstruppe noch zu retten. Eine große Herde Gesichtslose hatte sie gefunden und angegriffen. Alles, bis hin zum letzten, schmerzlichen Detail, hatte sich exakt so entwickelt, wie es das Orakel vorhergesehen hatte. Die Reiter wurden von ihren Tieren gezogen. Die Baummaidens massakriert. Die Aussaat war verloren.

Nun: fast verloren. Zumindest eine der Wächterinnen, die Baummaid Iris, hatte überlebt. Sie war verloren, schwer verletzt, doch hatte sie sehr unwahrscheinliche Verbündete gefunden: eine Gruppe bewaffneter Menschen, drei Dutzend stark. Zur Verblüffung des Orakels hatten sie die Menschen nicht sofort getötet, sondern sich um ihre Wunden gekümmert. Sie mussten bemerkt haben, dass ihr menschliches Äußeres bloß Tarnung war, dennoch zwang sie ihr starkes Mitleid dazu, Hilfe zu leisten.

Dadurch war Iris natürlich nicht vollkommen sicher. Die Menschengruppe wurde ihrerseits von den Gesichtslosen verfolgt. Um ihnen zu entkommen, hatten sie einen gefährlichen Weg gewählt: ein langes, dunkles Labyrinth, das lange vor dem jüngsten Tag unter den Hügeln gegraben worden war.

Wenn der Sticker „Twine, Feldärztin“ (A32) auf dem zugehörigen Platz des Kampagnenplans ist, lies außerdem Skript 41.

GESICHTSLOSE:

Manchmal tötet sich unsere Beute, bevor wir sie fangen können. Dumm! Des Tod hält uns nicht davon ab, uns das zu nehmen, was unseres ist. Frisches Fleisch steckt dennoch voller Essenz. Hirne können wiederhergestellt werden. Lebende Kreaturen sehen den Tod als eine Art Fluchtmöglichkeit an, aber er bringt ihnen nur um so mehr Schmerzen. Mehr Grauen.

Dieses Mal verfiel eine Gruppe Menschen diesem Wahnsinn. Anstatt gegen uns zu kämpfen, rannten sie zu einem Platz des Todes. Tief unter die Erde, in ein Netz aus dunklen, halb verschütteten Tunneln. Wir kennen diese Gänge. Viele unserer Körper sind hier gestorben, unter dem Geröll zerquetscht, in Abgründe gestürzt. Doch wenn die Menschen dort kämpfen wollen, werden wir es auch. Sie brauchen Licht, um etwas sehen zu können. Wir nicht.

Die kleineren unserer Leiber quetschen sich in die Tunnel. Die größeren nehmen den Weg an der Oberfläche, durch steile Hügel.

VORBEREITUNG:

- » In diesem Szenario setzen die Spieler keine Schreine auf den Spielplan.
- » Der Gesichtslose-Spieler beginnt mit nur 1 Berserker-Figur. Seine anderen Figuren kommen nach und nach dazu und werden gemäß der Spezialregeln aufgestellt (siehe unten).
- » Der Wiedergeborene-Spieler beginnt mit 4 Kristallen.
- » Im ersten Zug der Schlacht fordert ein Skript den Gesichtslose-Spieler dazu auf, 6 verdeckte Anzeiger zu platzieren, wie in diesem Skript beschrieben. Diese Anzeiger stellen Nebengänge und Passagen des Untergrund-Labyrinths dar, das während der Schlacht erkundet wird.

SPEZIALREGELN:

- » Jede Wiedergeborene-Figur im selben Areal wie ein verdeckter Korridor-Marker kann wählen, diesen entweder als kostenlose Aktion aufzudecken (was eine schnelle, riskante Suche darstellt) oder ihre gesamte Bewegung aufzugeben (was eine sorgfältige Untersuchung darstellt). Dann würfelt der Spieler mit einem Würfel – weiß für die schnelle Suche, rot für die sorgfältige Suche.

Wende die Modifikationen an und checke das Resultat in der Tabelle unten:

- » -1, wenn der Gesichtslose einen Überfall-Marker auf den Korridor gelegt hat.
- » +1 für jeden Fortschrittsmarker.

Ergebnis

- 0-2 Nichts passiert
- 3-5 Laute Geräusche hallen durch die Gänge und ziehen die Gesichtslosen an. Der Gesichtslose-Spieler kann sofort eine Zusatzbewegung mit einem seiner Trupps ausführen.
- 6 Gesichtslose springen aus der Dunkelheit hervor! Setze 1 neue Berserker-Figur in  mit der suchenden Figur.
- 7+ Ausgang entdeckt! Der Wiedergeborene-Spieler gewinnt!
- » Nachdem ein Korridor-Marker aufgedeckt wurde, nimmt sich der Wiedergeborene-Spieler 1 Aufladungsmarker, der seinen Fortschritt darstellt – was die weitere Erforschung vereinfachen wird. Danach setzt der Gesichtslose-Spieler 1 Berserker-Figur auf einen der zuvor entdeckten Korridore.
- » Im Zug des Gesichtslosen kann jede Gesichtslose-Figur versuchen, einen Überfall auf jeden Korridor-Marker in  auszuführen. Markiere den Korridor mit einem Ausdauermarker – er wird nun gefährlicher bei der Suche. Diese Überfall-Marker addieren sich nicht auf.
- » Der letzte, sechste aufgedeckte Korridor-Marker ist immer der Ausgang. Sobald die Baummaid den Ausgang erreicht, endet die Schlacht.

Nutzt die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiert die Züge I, III, VI und VIII auf der Leiste.

- » **Zug I:** Lies Skript 42.
- » **Zug III:** Lies Skript 44.
- » **Zug VI:** Lies Skript 46.
- » **Zug VIII:** Letzter Zug. Alle übrigen Korridor-Marker werden automatisch aufgedeckt. Der Wiedergeborene-Spieler führt die Korridor-aufdecken-Würfe in beliebiger Reihenfolge aus. Bei diesen Würfeln gilt das Ergebnis „3“ wie die Ergebnisse „0-2“.

In diesem Szenario können die Spieler keine SP erhalten, also bleibt die SP-Leiste ungenutzt.

GESICHTSLOSE-STREITKRÄFTE:

- » 2 Trupps Berserker (die einzeln nacheinander in der Schlacht auftauchen, gemäß der Spezialregeln).

Aufgabe: Töte die Baummaid.

Belohnung: Lies Skript 49.

Strafe: *Die Gesichtslosen stolpern viele Stunden lang auf der Suche nach ihrer Beute blindlings durch das Labyrinth. Scharfe Felsen und plötzliche Abgründe fügen ihnen Verluste zu.* Klebe den Sticker „Schwäche“ (B11) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. In der nächsten Schlacht reduziert sich die Bewegung aller Gesichtslose-Figuren um 1 (kann nicht unter 1 fallen). Am Ende des nächsten Szenarios wird der Sticker „Schwäche“ deaktiviert.

Spezialstrafe: Wenn es Iris gelingt, in nur 5 Zügen zu entkommen, wird die Entwicklungsanzeige um weitere 2 reduziert.

WIEDERGEBORENE-STREITKRÄFTE:

- » 1 Baummaid (Teil-Trupp mit 1 Figur, die Iris darstellt, und mit 1 Bonus-Ausdauermarker)
- » 1 Urwächterin (Teil-Trupp mit 1 Figur), nur dann, wenn der Sticker „Iris' Wache“ (B04) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist.

Aufgabe: Erreiche den Ausgang.

Spezialaufgabe: Erreiche den Ausgang innerhalb von 5 Zügen.

Wiedergeborene-Belohnung: Lies Skript 43.

Wiedergeborene-Strafe: -1 für die Wiedergeborene-Streitkräfte.

ERFOLGE

- » **Gesichtslose:** Wenn die Urwächterin besiegt wurde, lies Skript 47.



SZENARIO 5

FELDER DES TODES



WIEDERGEBORENE:

Das Orakel hatte auf der anderen Seite des Labyrinths gewartet. Während die Menschen in den Tiefen gegen die Gesichtlosen kämpften, hatte es und seine Getreuen den Weg um die Hügel herum genommen – direkt zu einem Ort, an dem, jedenfalls zufolge seiner Visionen, böse zugerichtete menschliche Überlebende herauskommen sollten.

Dieses Mal entsprachen die Visionen der Wahrheit.

Den menschlichen Kommandanten erschreckte das plötzliche Auftauchen der Wiedergeborenen. Dann zeigte er auf Iris und erklärte, dass seine Sanitäter der Baummaid geholfen hatten. Anscheinend hoffte er, dies würde ihm in irgendeiner Weise helfen. Das Orakel lächelte nur. Und dann riss es ihm einfach den Kopf ab.

Über der kopflosen Leiche stehend erklärte das Orakel den Menschen, dass die Natur keine Dankbarkeit kennt. Die starken Gewächse vernichten die schwachen. Es war schon immer so. Es gab ein Zeichen und seine Krieger griffen an, töteten die Hälfte der Menschen, während die andere davon lief. Dann schlepften die Wiedergeborenen die Leichen zum Höhlenausgang und begannen ihre Arbeit, wirkten ihre Magie.

Das Orakel zog Iris zu sich und umarmte sie. Die Waffe war in Sicherheit.

GESICHTSLOSE:

Ein Ausgang! Manche von uns stolpern ins Freie. Einen Augenblick lang sind wir sowohl von der Helligkeit geblendet als auch von Dunkelheit umgeben. Wir folgen denen, die vorangegangen sind. Draußen formieren wir uns. Wir werden unverzüglich angegriffen.

Die Waldkreaturen töten einige Menschen und drapieren deren Leichen am Ausgang. Seltsame Pflanzen mit dicken, violetten Stengeln entsprossen den Körpern, ihre Wurzeln sind tief in Fleisch und Knochen verankert.

Eine Gruppe Waldkrieger springt von drei Seiten auf uns zu. Wir sind jetzt aber nicht mehr so dumm. Wir wissen, was die Menschen ein „Ablenkungsmanöver“ nennen – eine Gruppe will uns aufhalten, während ihr Orakel davonläuft. Wir müssen sie schnellstens besiegen. Wir rufen um Hilfe und ziehen mehr von uns aus den Hügeln jenseits des Labyrinths hierher.

WIEDERGEBORENE-VERSTÄRKUNGEN:

- » Klebe entweder den Sticker „Schrein der Wiedergeborenen“ (B22) oder „Bannerkarte der Wiedergeborenen“ (B02) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans, je nachdem, welche verfügbar ist. Ab jetzt platziert und nutzt der Wiedergeborene-Spieler seine Schrein/Bannerkarte während jeder Schlacht, gemäß der Basisregeln.
- » Mische 5 zusätzliche Aktionskarten der Wiedergeborenen in dein Kampagnendeck.

VORBEREITUNG:

- » Vor dem Aufstellen der Figuren nach den Basisregeln nimmt sich der Wiedergeborene-Spieler eine Anzahl Marker, wie in der Tabelle unten angegeben, und platziert sie an beliebigen Stellen auf dem Spielplan. Sie stellen die Leichenpflanzen dar, welche den Gegnern während der Schlacht Schaden zufügen (siehe Spezialregeln).

Gesichtslose-Entwicklung Leichenpflanze-Marker

0-2	1
3-4	2
5-6	3
7+	4

- » Nachdem alle Figuren und Marker auf dem Spielplan platziert wurden, platziert ein Wiedergeborene-Spieler 1 Dickicht irgendwo, nicht in  mit anderen Markern oder Figuren. Dies ist das letzte Mal, dass der Wiedergeborene-Spieler Bonus-Dickichte erhält.

SPEZIALREGELN:

- » Jederzeit darf der Wiedergeborene-Spieler eine beliebige aufgedeckte Leichenpflanze zum Schießen benutzen, gemäß der Basisregeln, mit Reichweite 5 und mit einer Modifikation von -1 auf den Wurf. Wenn die Gesichtslose-Figur getroffen wird, erleidet sie 1 Verletzung.
- » Nach dem Schießen markiere den Pflanzenmarker mit einem Ausdauermarker. In der Ernte-Phase der Wiedergeborenen entfernst du diese Ausdauermarker wieder. Ab jetzt sind die Leichenpflanzen wieder einsatzbereit.
- » Der Gesichtslose-Spieler kann Leichenpflanzen zerstören – jede hat 1 Verteidigung, ist bei 2 Verletzungen getötet (markiere diese mit Siegpunktmarkern der Gesichtslosen) und kann sich weder bewegen noch einen Gegenangriff ausführen.
- » Immer wenn eine Leichenpflanze getötet wird, explodiert sie in einem Dornenregen, was jeder angrenzenden Figur 1 Verletzung zufügt.

Nutzt die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiert die Züge IV und VI auf der Leiste.

- » **Zug IV:** Lies Skript 55.
- » **Zug VI:** Letzter Zug, Lies Skript 51.

In diesem Szenario können die Spieler keine SP erhalten, also bleibt die SP-Leiste ungenutzt.

GESICHTSLOSE-STREITKRÄFTE:

- » Erschütterer (nur wenn der Sticker „Schlemmender Erschütterer“ (B25) nicht auf dem Kampagnenplan ist)
- » Ernter
- » 1 Trupp Klängenbrüter
- » 2 Trupps Berserker

Aufgabe: Töte mindestens 5 Feindfiguren.

Spezialaufgabe: Zerstöre alle Leichenpflanzen.

Belohnung: Erhöhe die Entwicklungsanzeige um 1.

Spezialbelohnung: Erhöhe die Entwicklungsanzeige stattdessen um 2.

Strafe: Lies Skript 52.

WIEDERGEBORENE-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Kriegsbestien
- » 1 Trupp Baummaiden
- » 1 Trupp Wyrms

Aufgabe: Überlebe mit nicht mehr als 4 getöteten Figuren.

Spezialaufgabe: Habe mindestens 2 Leichenpflanzen am Ende der Schlacht übrig.

Belohnung: Erhöhe die Wiedergeborene-Streitkräfte um 1.

Spezialbelohnung: Wenn mindestens 2 Leichenpflanzen die Schlacht überlebt haben, lies Skript 58.

Strafe: Lies Skript 59.



SZENARIO 6

GEHEIMNIS DER AUSSAAT



WIEDERGEBORENE:

Die Menschen, dezimiert und geschockt von der Aggression der Wiedergeborenen, wurden als Futter für die Gesichtslosen zurückgelassen. Die meisten verloren alle Hoffnung. Es gab nur noch etwa ein Dutzend, eingeschlossen zwischen zwei tödlichen Mächten. Doch dann erschien ein seltsamer Wanderer. Obwohl offenkundig verrückt und bedeckt mit Streifen aus Gesichtslosen-Haut, wusste er, wie man den anstürmenden Monstern ausweichen konnte. Außerdem gab er den Überlebenden ein Ziel. Eine Aufgabe, der er höchste Wichtigkeit zumaf.

Die Menschen verfolgten die Wiedergeborenen und fingen einen einsamen Kriegsbestien-Kundschafter ein. Ein Priester der Kirche exorzierte die Bestie, bis der auf ihr liegende Fluch so lange nachließ, dass sie reden ... und Schmerz fühlen konnte. Und so erfuhren die Menschen die grausige Wahrheit: Die Baummaid, der sie vor einer Weile geholfen hatten, trug eine Waffe, mit deren Hilfe die menschliche Rasse ausgelöscht werden konnte. Zum Glück hatte der Wanderer eine Idee.

GESICHTSLOSE:

Waldkreaturen bewegen sich schnell. Es war uns klar, dass wir sie nicht so einfach wiederfinden würden. Die nagende Frustration, die von unserem Erschütterer herrührte, ging auf uns alle über.

Dann kam eine Nachricht. Sie blitzte in unserem Geist auf; Worte und Bilder, hell wie die Sonne. Angst einflößend. Keiner unserer Leiber hatte eine Erinnerung an so etwas. Die Nachricht beschrieb eine Waffe der Wiedergeborenen, die Aussaat. Eine kristalldurchzogene Spore, die sich sehr schnell verbreitet und alles Leben auslöscht. Viel stärker als die Pflanzen, gegen die wir gerade gekämpft haben.

Die Nachricht besagte, dass die Blasen mit der Aussaat innerhalb mehrerer Baummaid transportiert werden. Eine lebt noch. Sie ist eine Gefahr, die wir zerstören müssen und diese Nachricht sagte uns, wo wir sie finden würden.

VORBEREITUNG:

- » Nachdem alle Einheiten gemäß der Basisregeln vorbereitet wurden, platziert der Wiedergeborene-Spieler einen Anzeiger auf dem Sockel der Baummaid-Figur. Diese stellt Iris dar, die Trägerin der Aussaat und das Hauptziel des Gesichtslosen.

GESICHTSLOSE-STREITKRÄFTE:

- » Erschütterer
- » Ernter
- » 1 Trupp Klingenbrüter
- » 1 Trupp Berserker
- » 1 Trupp Fleischfetzter

Aufgabe: Töte Iris oder gewinne durch Siegpunkte.

Spezialbelohnung: Töte das Orakel und alle Baummaid.

Belohnung: Lies Skript 61.

Strafe: Verringere die Entwicklungsanzeige um 1. Sollte die Entwicklungsanzeige bei 0 sein, lies Skript 60.

WIEDERGEBORENE-STREITKRÄFTE:

- » Orakel des Zorns
- » Pestbrand-Reittier
- » 1 Trupp Urwächterinnen
- » 1 Trupp Kriegsbestien
- » 1 Trupp Baummaid (Teil-Trupp mit nur 1 Figur, die Iris darstellt, und mit 1 zusätzlichen Ausdauermarker)

Aufgabe: Überlebe mit Iris und gewinne durch Siegpunkte.

Belohnung: Lies Skript 63.

Strafe: Wenn die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige bei 2 oder weniger ist, lies Skript 62. Ist sie höher, lies stattdessen Skript 69.

Spezialstrafe: Wenn sowohl Iris als auch das Orakel sterben, verringere die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige um 2. Danach, falls die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige bei 2 oder weniger ist, lies Skript 62. Ist sie höher, lies stattdessen Skript 66.

ERFOLGE

- » **Gesichtslose:** Wenn Iris vom Erschütterer oder dem Ernter getötet wird, lies Skript 65.
- » **Wiedergeborene:** Sobald Iris keine Ausdauermarker mehr hat, lies Skript 67.



SZENARIO 7

FEIND MEINES FEINDES



WIEDERGEBORENE:

Die Menschen feierten den Wanderer – er hetzte die Wiedergeborenen und die Gesichtlosen aufeinander und löste damit gleich zwei Probleme. Doch der alte Mann war zu bescheiden, das Lob anzunehmen, insbesondere, weil ihn ein hartnäckiger Gedanke quälte. Eine Nachricht an alle Gesichtlosen zu schicken hatte anscheinend, obwohl das sehr effektiv war, mehr Aufmerksamkeit auf seinen Kubus gelenkt, als er gehofft hatte.

Der Wanderer hatte allen Grund, besorgt zu sein. Zwei Tage nach der Schlacht wachten er und seine Freunde umzingelt von Wiedergeborenen auf, deren verwundetes Orakel voller leisem Zorn war. Die Menschen gerieten in Panik, den sicheren Tod vor Augen, doch das Orakel erklärte, dass die Natur keine Rache kannte. Stattdessen wollte es wissen, welche Macht sie genutzt hätten, um die Gesichtlosen zu lenken.

Der Wanderer presste die Zähne aufeinander. Er würde den Kubus niemals preisgeben.

„So sei es, Mensch,“ sagte das Orakel. „Wachen! Tötet einen von den Seinen!“

Der Wanderer sah schreckensblass zu, wie Baummaiden ein Kind vor ihn zerrten. Doch bevor sie dem Kind etwas antun konnten, kehrten die Kundschafter zurück und gaben Alarm. Die Gesichtlosen kamen.

GESICHTSLOSE:

Nach der Schlacht gegen die Wiedergeborenen mussten wir uns der anderen Bedrohung widmen. Die seltsame Nachricht, die uns vor der Aussaat gewarnt hatte, war in sich bereits alarmierend. Irgendetwas oder irgendjemand hatte Zugang zu unserem Geist. Dass musste aufhören.

Der Erschütterer sammelte alle unsere Erinnerungen und prüfte jedes Detail. Er fand Spuren von etwas, das sich unseren Sinnen schon lange Zeit entzogen hatte. Ein Parasit, der sich in unserer Herde verbarg. Ein Gestaltwandler.

Der Erschütterer stellte seine Sinne auf diese merkwürdige Magie ein und führt uns zu ihrer Quelle. Wir fanden sie umgeben von Wiedergeborenen vor. Wir durften dem Wald keine Gelegenheit geben, einen Schlüssel zu unserem Geist zu erobern! Wir griffen an.

VORBEREITUNG:

- » Der Spieler, der die vorige Schlacht verloren hat, beginnt diese.
- » Dieser Spieler platziert außerdem einen kleinen Marker verdeckt (oder eine Pilger-Figur, wenn verfügbar) mindestens 3 Areale von jeglichem Rand des Spielplans. Dieser Marker stellt den Wanderer und seinen Kubus dar. Der Wanderer ist eine neutrale Einheit, die nach einem festen Schema handelt, das in den Spezialregeln dieser Schlacht beschrieben ist.
- » Es dürfen keine Figuren, Kristallquellen oder Schreine auf Arealen platziert werden, die zum Startareal des Wanderers angrenzend sind.

SPEZIALREGELN:

Der Wanderer kann nicht angegriffen werden und bewegt sich zu Beginn jedes Zuges nach folgendem Schema:

1. Wenn der Wanderer seinen Zug in  mit anderen Figuren beginnt, zähle, wie viele seiner Sockelseiten in Kontakt mit Wiedergeborene-, Gesichtslose- oder neutralen Figuren sind – diese Zahlen geben den Einfluss jeder Fraktion wieder.
Dann würfle mit 1 roten Würfel, beginnend mit der Fraktion, die den höchsten Einfluss hat. Zähle das Ergebnis zum Einfluss hinzu. Bei einem Ergebnis von 9 oder höher wurde der Wanderer gefangen genommen. Die Schlacht endet.
Nach einer erfolglosen Gefangennahme kommt ein Erschöpfungsmarker auf den Wanderer. Jeder Erschöpfungsmarker bedeutet +1 für jeden späteren Gefangennahmewurf.
2. Wenn der Wanderer nicht gefangen genommen wurde, und Schusslinie zur Spielplankante hat, bewegt er sich 2 Areale in dieser Richtung, wobei er den kürzesten Weg wählt.
3. Gibt es keine Schusslinie zu keiner Spielplankante, bewegt sich der Wanderer stattdessen 1 Areal weg von der nächsten Gesichtslose- oder Wiedergeborene-Figur.
4. Ist nichts vom oben beschriebenen möglich, wird der Wanderer von dem Spieler gefangen genommen, der die meisten Figuren in  mit dem Wanderer besitzt.
5. Wenn der Wanderer von neutralen (Menschen) Einheiten gefangen genommen wird oder die Spielplankante erreicht, endet die Schlacht sofort. Lies Skript 75.

Nutzt die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen.

- » **Zug I:** Führe die Bewegung des Wanderers aus.
- » **Zug II:** Führe die Bewegung des Wanderers aus. Wenn der Sticker „Zerbrochenes Banner von Verreden“ (A18) nicht auf dem entsprechenden Platz des Kampagnenplans ist, lies Skript 72.
- » **Zug III:** Führe die Scharfschützen-Salve aus (wenn zutreffend) und führe die Bewegung des Wanderers aus.
- » **Zug IV:** Führe die Scharfschützen-Salve aus (wenn zutreffend) und führe die Bewegung des Wanderers aus. Lies Skript 73, wenn der Sticker „Vershka, Reiter-Veteranin“ (B09) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist. Dann lies Skript 71, wenn die Entwicklungsanzeige 6 oder höher ist. Am Ende lies Skript 74.

- » **Zug V:** Führe die Scharfschützen-Salve aus (wenn zutreffend), führe die Infanterie-Bewegungen aus und führe die Bewegung des Wanderers aus.
- » **Zug VI:** Führe die Scharfschützen-Salve aus (wenn zutreffend), führe die Infanterie-Bewegungen aus und führe die Bewegung des Wanderers aus. Letzter Zug. Beide Spieler erneuern alle ihre Kristalle.

In diesem Szenario können die Spieler keine SP erhalten, also bleibt die SP-Leiste ungenutzt.

GESICHTSLOSE-STREITKRÄFTE:

- » Erschütterer
- » 1 Trupp Klingenbrüter
- » 1 Trupp Fleischfetzter
- » 2 Trupps Berserker

Aufgabe: Nimm den Wanderer gefangen.

Spezialaufgabe: Nimm den Wanderer gefangen, bevor die Verreden-Infanterie eintrifft.

Belohnung: Verringere die Entwicklungsanzeige um 1 und lies dann Skript 77.

Spezialbelohnung: Wenn der Wanderer gefangengenommen wurde, bevor die Menschen-Streitkräfte eintrafen, ziehen die Gesichtslosen fast unbeschadet ab. Lies Skript 77.

Strafe: Lies Skript 78.

WIEDERGEBORENE-STREITKRÄFTE:

- » Orakel des Zorns
- » Pestbrand-Reittier
- » 1 Trupp Urwächterinnen
- » 1 Trupp Kriegsbestien
- » 1 Trupp Baummaidens

Aufgabe: Nimm den Wanderer gefangen.

Spezialaufgabe: Nimm den Wanderer gefangen, bevor die Verreden-Infanterie eintrifft.

Belohnung: Verringere die Wiedergeborene-Streitkräfte um 1 und lies dann Skript 76.

Spezialbelohnung: Wenn der Wanderer gefangengenommen wurde, bevor die Menschen-Streitkräfte eintrafen, ziehen die Wiedergeborenen fast unbeschadet ab. Lies Skript 76.

Strafe: Lies Skript 79.

NEUTRALE STREITKRÄFTE:

- » Der Wanderer und die Verreden-Infanterie, die in der Schlacht eintrifft.

SZENARIO 8

VERKOHLTES HERZ



WIEDERGEBORENE:

Das Orakel brach beinahe zusammen, als der grüne Wall des Mutterforsts am Horizont erschien. Es hatte genug von Ödland, kargen Hügeln und Feldern voller Toten. Es schwor, den Forst nie wieder zu verlassen.

Dann entdeckte es die ersten beunruhigenden Details. Rauchfäden stiegen zwischen den Bäumen auf. Ein breiter Pfad aus niedergebrannten Bäumen zog sich bis ins Herz des Waldes. Aasvögel zogen Kreise über die Wipfel.

Der Forst wurde angegriffen! Es hatte nicht die Spur einer Warnung empfangen. Es waren keine Boten gekommen, die um Hilfe baten. Es gab keine Visionen.

Eine Kleinigkeit zu übersehen, die fernab des Forsts geschah, konnte leicht vorkommen. Doch eine direkte Gefahr für das Heimatland nicht zu bemerken, war etwas ganz anderes. Das Orakel konnte nicht glauben, dass seine Kräfte es derart verlassen hatten. Dennoch trieb es seine Kampftruppe an, verdoppelte das Tempo. Es konnte nur noch an eins denken: den Zeitlosen Baum: die Quelle seiner Macht.

Währenddessen kämpften Baumwachen inmitten des Herzens des Waldes einen aussichtslosen Kampf.

Klebe den Sticker „Abgebrannte Wüste“ (B20) auf den Kampagnenplan.

GESICHTSLOSE:

Wir kannten den Baum-der-durch-die-Zeit-wächst. Wir hörten davon durch unsere Körper, die dem Versteck der Fellmänner entkommen waren, die Baummaiden-Fleisch gegessen und das Wissen des Waldes getrunken hatten.

Sobald der Erschütterer erkannte, was der Baum war, änderte er die Pläne. Die Hexe war unwichtig. Ihre Waffe war unwichtig. Das einzige, was zählte, war der Baum.

Um unseren Feind im Unklaren zu lassen, jagte der Erschütterer die Hexe mit unseren stärksten Kriegeren, während der Hauptteil einen ~~anderen~~ Weg nahm und das Herz des Waldes angriff.

VORBEREITUNG:

- » Bevor er irgendwelche Figuren aufstellt, platziert der Wiedergeborene-Spieler den Marker des Zeitlosen Baums auf irgendeinem Areal der Spielplankante.
- » Keine Gesichtlose-Figuren dürfen innerhalb von 3 Arealen Abstand zum Baum platziert werden.
- » Der Baum wird das Ziel einer besonderen Umwandlungsmechanik, die über den Schlachtausgang entscheidet (siehe Spezialregeln).

SPEZIALREGELN:

- » In diesem Szenario verleiht die Ernte dem Spieler 2 Kristalle pro Kristallquelle in seinem Besitz statt 1. Das Ernten einer umkämpften Kristallquelle gibt jedem Spieler 1 Kristall statt keinem.
- » Lege einen Marker auf den ersten Platz der SP-Leiste. Dieser Umwandlungs-Marker stellt die zunehmende Assimilation des Baums durch die Herde der Gesichtlosen dar.
- » Immer wenn sich eine Gesichtlose-Figur mit dem Baum vereint (Skript 81), erhöht sich die Umwandlung um einen Wert, welcher der Sockelgröße der Figur entspricht. Wenn der Umwandlungs-Marker das Ende der Leiste erreicht, gewinnen die Gesichtlosen.
- » Alle Berserker der Gesichtlosen werden in diesem Szenario zu brennenden Berserkern. Immer wenn ein brennender Berserker in  mit einem Dickicht kommt, darf der Gesichtlose beide, Berserker und Dickicht, aus der Schlacht nehmen.
- » Die Gesichtlosen stellen eine nicht enden wollende Herde dar. Um dies umzusetzen, stellt der Gesichtlose-Spieler immer dann, wenn eine Figur brennender Berserker getötet oder vom Spielplan entfernt wird, eine neue Figur brennender Berserker auf die Spielplankante, direkt gegenüber vom Zeitlosen Baum.

Nutzt die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiert die Züge V und VII auf der Leiste.

- » **Zug V:** Lies Skript 85.
- » **Zug VII:** Letzter Zug. Der Gesichtlose-Spieler darf 2 statt 1 Einheit aktivieren und deren Bewegungen und Angriffe in beliebiger Reihenfolge ausführen.

In diesem Szenario können die Spieler keine SP erhalten und die SP-Leiste dient zur Anzeige des Umwandlungs-Levels.

GESICHTSLOSE-STREITKRÄFTE:

- » Ernter (wenn die Entwicklungsanzeige höher als 8 ist)
- » 1 Trupp Klingenbrüter (wenn die Entwicklungsanzeige höher als 6 ist)
- » 1 Trupp Fleischfetzter (wenn die Entwicklungsanzeige höher als 4 ist)
- » 2 Trupps brennende Berserker (siehe Spezialregeln)

Aufgabe: Wandle den Zeitlosen Baum um.

Spezialaufgabe der Gesichtlosen: Wandle den Zeitlosen Baum vor Zug V um.

Belohnung: Lies Skript 87.

Spezialbelohnung: Wenn der Gesichtlose den Baum vor Zug V umwandelt, erhöht sich die Entwicklungsanzeige um 1 und dann lies Skript 87.

Strafe: Die Elitemacht der Gesichtlosen wird bei der Umwandlung des Baums fast vernichtet. Reduziere die Entwicklungsanzeige um 1.

WIEDERGEBORENE-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Urwächterinnen (nur wenn der Sticker „Zusätzliche Baumwache“ (B06) auf dem Kampagnenplan ist)
- » 1 Trupp Wyrms
- » 1 Trupp Baummaidens
- » 1 Trupp Kriegsbestien

Aufgabe: Verteidige den Zeitlosen Baum.

Belohnung: Lies Skript 83.

Strafe: Lies Skript 89.

Spezialstrafe: Wenn es den Gesichtlosen vor Ende des Zugs V gelungen ist, den Zeitlosen Baum umzuwandeln, lies stattdessen Skript 84.

ERFOLGE

Gesichtslose: Immer wenn eine Gesichtlose-Figur in  mit dem Zeitlosen Baum kommt, lies Skript 81.



SZENARIO 9

DUNKLE OFFENBARUNGEN



WIEDERGEBORENE:

Als das Orakel zum Zeitlosen Baum rannte, war es von einem einzigen, nagenden Gedanken erfüllt. Wenn die Gesichtlosen das Heiligtum erreicht haben sollten, war es bereits zu spät. Doch es könnte dieses Ereignis dennoch abwenden, durch die Barriere der Zeit brechen und eine Warnung in die Vergangenheit senden. Das tun, was der Baum selbst hätte tun müssen.

Das Orakel hielt einen Augenblick inne und sammelte seine Magie. Nichts passierte.

Verblüfft wiederholte es den Zauber. Und wieder: nichts. Seine Kontrolle der Zeitströme, eine Kraft, die es vom Zeitlosen Baum selbst erhalten hatte, verschwand. Sein nächster Gedanke war noch viel erschreckender. Wenn es – sowie der Baum – nicht mehr die Kontrolle über den Zeitstrom hatte, wer dann? Wer hatte ihm die Vision der abgeschlachteten Kriegstruppe gesandt, die alles begonnen hatte? Wer hatte es aus dem Wald weggelockt und warum? Die Gesichtlosen waren nicht in der Lage, einen ~~solche~~ komplexen Plan zu schmieden!

Und dann erreichte es den Baum und sah, wie er sich verändert hatte. Es brauchte eine Zeit, sich von dem Schock zu erholen, aber dann blieb nur eine kochende Wut übrig. Der Zeitlose Horror musste vernichtet werden! Es befahl einen Angriff, doch seine Streitmacht antwortete nicht. Als es innehielt, um auf die Gesichter der seinen zu blicken, überkam es eine eiskalte Gewissheit. Es hatte nicht nur seine Macht verloren. Es hatte ebenso die Loyalität seiner Leute verloren.

GESICHTSLOSE:

Die Hauptfrau der Baumwache war hin- und hergerissen. Sobald die Gesichtlosen sie weggestoßen und den Baum verwandelt hatten, wurden sie und ihre Krieger weitgehend ignoriert. Sie wusste nicht, was sie tun sollte. Der naheliegende Gedanke war, den umgewandelten Baum zu attackieren. Ihn zu zerstören. Doch Evolution und Anpassung waren heilig für alle Wiedergeborenen. Wechsel war eine Konstante in der Natur. Wer den Wechsel aufhalten wollte, war nicht weiser als ein Mensch.

Und hier, vor ihren Augen, verwandelte sich der Zeitlose Baum. Veränderte sich in etwas Größeres. Wie konnte das Orakel das nicht sehen? Hatte es nicht verstanden, dass der Baum die Gesichtlosen nur deshalb in sein Heiligtum eingelassen hatte, weil er verwandelt werden WOLLTE? Vielleicht waren Gesichtlose und Wiedergeborene gar nicht so verschieden? Oder dass sein Überleben nur bei den Gesichtlosen möglich war? Dachte er, dass die Gesichtlosen eine überlegene Spezies wären, die über die Schwachen triumphieren sollte?

Welchen Grund der Zeitlose Baum auch immer hatte, die Hauptfrau und die Baummaidens hatten geschworen, ihn zu beschützen. Und das war es auch, was sie tun wollten, selbst wenn sie ihn vor ihrer eigenen Rasse schützen müssten. Sie zogen ihre Waffen und stellten sich dem herannahenden Orakel.

GESICHTSLOSE-VERSTÄRKUNGEN:

- » Wenn der Sticker „Gefressene Berserker“ (B13) auf der „Verlust“-Sektion des Kampagnenplans ist, deaktiviere ihn.

VORBEREITUNG:

- » In dieser Schlacht besitzt der Gesichtslose-Spieler eine gemischte Streitmacht aus Gesichtslose- und Wiedergeborene-Figuren. Seine Wiedergeborene-Figuren gelten in Bezug auf die Regeln als Teil der Gesichtslose-Streitmacht.

SPEZIALREGELN:

- » Zu Beginn jedes Zugs darf der Wiedergeborene-Spieler seine verbleibenden Punkte der Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige nutzen, um Verstärkungen herbeizurufen, so lange er noch verfügbare Figuren des gewählten Typs besitzt und er nicht mehr als 5 Trupps in Besitz hat. Verstärkende Einheiten werden auf einer beliebigen Spielplankante eingesetzt, mindestens 1 Areal von anderen Figuren entfernt und verhalten sich danach gemäß der Basisregeln. Die Kosten sind wie folgt:

Einheitentyp	Kosten der Wiedergeborenen
Trupp Baummaid	1
Trupp Urwächterinnen	2
Trupp Kriegsbestien	2
Pestbrand-Reittier	3

Nutzt die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiert die Züge I, III, V und X auf der Leiste.

- » **Zug I:** Wenn Vershka, Aelis und Donnerschreiterin alle auf dem Schlachtfeld vorhanden sind, lies Skript 91.
- » **Zug III:** Lies Skript 93.
- » **Zug V:** Wenn der Sticker „Zweiter Überlebender“ (B03) auf dem Kampagnenplan ist und der Sticker „Die Aussaat“ (B15) nicht auf der „Stärken“-Sektion ist, lies Skript 98.
- » **Zug X:** Letzter Zug. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt die Schlacht.

GESICHTSLOSE-STREITKRÄFTE:

- » Ernter
- » 1 Trupp Berserker
- » 1 Trupp Urwächterinnen
- » 1 Trupp Kriegsbestien

Aufgabe: Töte das Orakel oder gewinne durch Siegpunkte.

Belohnung: Lies Skript 96.

Strafe: *Die Gesichtslosen können den Baum lange genug beschützen, erleiden aber schwere Verluste.* Ziehe 2 von der Entwicklungsanzeige ab.

WIEDERGEBORENE-STREITKRÄFTE:

- » Orakel des Zorns und optionale besondere Trupps wie folgt:
- » Pestbrand-Reittier (nur wenn der Sticker „Vershka, Reiter-Veteranin“ (B09) auf der „Streitkräfte“-Sektion ist, beginnt mit 1 Ausdauermarker)
- » 1 Trupp Uralte Wachen (Teil-Trupp mit 1 Figur und +1 Ausdauermarker, nur vorhanden, wenn der Sticker „Donnerschreiterin, Wachen-Matriarchin“ (B07) auf der „Streitkräfte“-Sektion ist)
- » 1 Trupp Baummaid (Teil-Trupp mit 1 Figur und +1 ANG, nur vorhanden, wenn der Sticker „Aelis, die Baumverehrerin“ (B08) auf der „Streitkräfte“-Sektion ist).

Der Wiedergeborene-Spieler ist außerdem in der Lage, mit seinen verbleibenden Punkten der Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige zusätzliche Verstärkungen zu kaufen, allerdings darf er zu keiner Zeit mehr als 5 Trupps in Besitz haben.

Aufgabe: Gewinne durch Siegpunkte.

Belohnung: Lies Skript 95.

Strafe: *Die Wiedergeborene-Streitkräfte werden in ihren nutzlosen Versuchen, den Baum zu zerstören, aufgegeben.* Reduziere die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige um 2.

ERFOLGE

- » **Gesichtslose:** Wenn die Start-Urwächterin getötet wird, deaktiviere den Sticker „Donnerschreiterin, Wachen-Matriarchin“ (B07). Wenn die Start-Baummaid getötet wird, deaktiviere den Sticker „Aelis, die Baumverehrerin“ (B08). Wenn das Start-Pestbrand-Reittier getötet wird, deaktiviere den Sticker „Vershka, Reiter-Veteranin“ (B09).



SZENARIO 10a

DER BELAGERTE HORROR



WIEDERGEBORENE:

Der Zeitlose Horror, ausgestattet mit den Kräften von sowohl Wiedergeborenen als auch Gesichtlosen, konnte alles sehen und spüren. Er konnte sich durch Zeit und Raum bewegen. Gegen ihn konnte das Orakel lediglich seine schwindende Macht und eine kleine Gruppe ramponierter Überlebender aufbieten.

Und doch gab es etwas, was der Zeitlose Horror übersah. Einen Gegenstand, den das Orakel durch puren Zufall gefunden hatte. Den Kubus. Seine Tarn-Energien konnten ihn von den Geistern der Gesichtlosen abschirmen und der halb-gesichtslose Baum wusste nichts von seiner Existenz.

Und doch hatte das Orakel nicht viel Zeit, seinen Schlag vorzubereiten. Es wusste, dass der Zeitlose Horror in jedem Augenblick einfach so durch die Zeitströme verschwinden könnte. Es sammelte jede Waldkreatur um sich, die noch Waffen tragen konnte, fand den Horror versteckt in einem dunklen Gehölz und begann einen finalen Angriff.

GESICHTSLOSE:

Die Hexe hatte noch eine List in der Hinterhand. Einen Gegenstand, der uns blind und taub machte, der dieselbe Macht nutzte, die der menschliche Wanderer benutzt hatte, um uns auszuspionieren. Mit diesem Gerät fand sie uns und griff an, bevor unser Baum bereit war. Doch wir waren viele und ihre Streitmacht war klein. Wir mussten sie nur lange genug aufhalten, bis der Baum uns helfen konnte.

Eine einfache Aufgabe. Es sei denn, die Hexe hätte noch mehr Tricks auf Lager.

VORBEREITUNG:

- » Bevor irgendwelche Figuren, Schreine oder Kristallquellen auf dem Spielplan platziert werden, setzt der Gesichtslose-Spieler einen Zeitlosen Horror (dargestellt durch den großen Kampagnen- oder den Schattentor-Marker) irgendwo auf den Spielplan, mindestens 3 Areale von der Spielplankante entfernt.
- » Nachdem alle Einheiten aufgestellt sind, setzt der Wiedergeborene-Spieler einen Anzeiger, der den Kubus darstellt, auf den Sockel einer seiner Figuren. Wenn er den Sticker „Die Aussaat“ (B15) auf der „Stärken“-Sektion seines Kampagnenplans hat, legt er einen weiteren Anzeiger, der die Aussaat darstellt, auf irgendeine seiner Baummaidens. Beide Stärken helfen den Wiedergeborenen während der Schlacht (Details in den Spezialregeln).

SPEZIALREGELN:

- » Der Marker Zeitloser Horror besetzt 1 Areal, hat 4 Ausdauermarker und dieselben Werte wie der Erschütterer mit der Entwicklung Verteidigung. Er kann sich nie bewegen, angreifen, keine Gegenangriffe oder sonstige Aktionen ausführen. Der Horror regeneriert bei jeder Ernte der Gesichtslosen 1 Ausdauermarker.
- » Eine Wiedergeborene-Figur mit dem Kubus kann nie das Ziel irgendwelcher Gesichtslose-Angriffe oder Fähigkeiten sein, obwohl sie ganz normal angreifen kann. Einmal pro Zug kann der Wiedergeborene-Spieler den Kubus zwischen zwei Figuren, deren Sockel sich berühren, weitergeben. Wird eine Figur mit dem Kubus getötet, wird der Kubus dort abgelegt, wo die Figur gestorben ist. Wenn irgendeine andere Wiedergeborene-Figur in  mit dem Marker kommt, darf sie ihn kostenlos aufnehmen.
- » Eine Wiedergeborene-Figur mit der Aussaat darf sich opfern und die Aussaat zu jeder Zeit der Schlacht freisetzen. Die Aussaat wird automatisch freigesetzt, wenn die Figur getötet wird. Wenn das passiert, legt jeder Spieler zu Beginn jedes Zugs einen kleinen Marker auf das Schlachtfeld, beginnend mit einem Areal, wo die Aussaat freigesetzt wurde. Jeder Marker, außer dem ersten, muss in  mit einem der vorhandenen Marker sein. Jede Figur, Schrein, Kristallquelle oder Dickicht im selben Areal mit einem Aussaat-Marker wird sofort zerstört. Alle Figuren, die angrenzend zu irgendwelchen Arealen mit Aussaat-Markern erhalten -1 ANG und -1 VER.

Nutzt die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiert die Züge I, III, IV, V und VIII auf der Leiste.

- » **Zug I:** Lies Skript 101.
- » **Zug III:** Wenn der Sticker „Donnerschreiterin, Wachen-Matriarchin“ (B07) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist, lies Skript 102.
- » **Zug IV:** Wenn der Sticker „Vershka, Reiter-Veteranin“ (B09) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist, lies Skript 104.

- » **Zug V:** Wenn der Sticker „Aelis, die Baumverehrerin“ (B08) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist, lies Skript 106.
- » **Zug VIII:** Letzter Zug. Der Spieler mit den wenigsten Figuren kann zwei Einheiten aktivieren und deren Bewegungen und Angriffe in beliebiger Reihenfolge ausführen.

In diesem Szenario können die Spieler keine SP erhalten, also bleibt die SP-Leiste ungenutzt.

GESICHTSLOSE-STREITKRÄFTE:

- » Ernter
- » 1 Trupp Klingenbrüter
- » 1 Trupp Fleischfetzer
- » 1 Trupp Berserker

Aufgabe: Töte das Orakel und mindestens 2 andere Figuren.

Belohnung: Gesichtslose gewinnen die Kampagne. Lies ENDE 1.

Strafe: Verringere die Entwicklungsanzeige um 2. Lies Skript 109.

WIEDERGEBORENE-STREITKRÄFTE:

- » Orakel des Zorns
- » 1 Trupp Kriegsbestien
- » 1 Trupp Wyrms

Der Wiedergeborene-Spieler stellt außerdem beliebige der unten aufgeführten Figuren auf, wenn verfügbar:

- » Pestbrand-Reittier (nur wenn der Sticker „Vershka, Reiter-Veteranin“ (B09) auf der „Streitkräfte“-Sektion ist, beginnt mit 1 Ausdauermarker).
- » 1 Trupp Uralte Wachen (Teil-Trupp mit 1 Figur und +1 Ausdauermarker, nur vorhanden, wenn der Sticker „Donnerschreiterin, Wachen-Matriarchin“ (B07) auf der „Streitkräfte“-Sektion ist).
- » 1 Trupp Baummaidens (Teil-Trupp mit 1 Figur und +1 ANG, nur vorhanden, wenn der Sticker „Aelis, die Baumverehrerin“ (B08) auf der „Streitkräfte“-Sektion ist).

Aufgabe: Zerstöre den Zeitlosen Horror.

Belohnung: Wiedergeborene gewinnen die Kampagne. Lies ENDE 2.

Strafe: Verringere die Wiedergeborene-Streitkräfte um 2. Lies Skript 109.



SZENARIO 10B

SCHLACHT AM ENDE DER ZEIT



BITTE BEACHTEN:

Die folgenden Ereignisse finden in einer fernen Zukunft statt. Vor dem Spiel dieses Szenarios müssen alle Sticker auf den „Streitkräfte“, „Stärken“ und „Verluste“-Bereichen des Kampagnenplans deaktiviert werden. Das einzige, was weiter benutzt wird, sind die Marker der Gesichtslose-Entwicklungen und der Wiedergeborene-Streitmacht. Der Gesichtslose-Spieler erhält jegliche übrigen Entwicklungs-Boni. Der Wiedergeborene-Spieler benutzt alternative, verbesserte Versionen seiner Einheiten.

WIEDERGEBORENE UND GESICHTSLOSE:

Zuerst floss die Zeit wie ein Fluss, mit fallenden Städten und ganzen Rassen, die Jahr für Jahr vergingen. Dann, die Zeit hatte ein weites Delta erreicht, verlangsamten sich die Ereignisse, als die letzten Kämpfer einander zu feinem Staub zerschlugen. Schließlich breitete sich das Delta in trübe Sumpflände aus und versickerte dann im Boden. Nichts änderte sich noch, und ohne Veränderung verlor die Zeit ihre Bedeutung.

In diesem fernen Zeitalter, als Menschen, Dvergar, Rha-Zack, Dämonen und sogar die alles verschlingende Dunkelheit verschwunden waren, schlug der Zeitlose Horror seine Wurzeln ein. Das Orakel hatte nur eine einzige Möglichkeit, ihn zu erreichen – sich zu verbergen, bis die Zeit gekommen war. Das tat es, wartete Jahrtausende in einer geheimen Zuflucht, wo es schlummerte, während sich seine Streitmacht weiter entwickelte und sich auf die finale Aufgabe vorbereitete.

Und als die Zeit gekommen war, fand die letzte Schlacht statt, in einem lange verlassenen Wüstenland eines toten Planeten, inmitten der Überreste längst vergangener Zivilisationen – ohne Zeugen und ohne jemanden, den der Ausgang der Schlacht interessiert hätte.

SPEZIALREGELN:

- » Der Zeitlose Horror wird durch den großen Kampagnen- oder den Schattentor-Marker dargestellt und mit den übrigen Gesichtslose-Figuren aufgestellt. Er besetzt 1 Areal, hat 4 Ausdauermarker und dieselben Werte wie der Erschütterer mit der Entwicklung Verteidigung, er kann sich jedoch nie bewegen, angreifen oder Gegenangriffe ausführen.

Immer, wenn der Zeitlose Horror aktiviert wird, kann er eine von drei Spezialaktionen ausführen:

- » Eine beliebige Figur vom Spielplan verbannen. Diese Figur zählt nicht als getötet — stelle sie auf ihre Truppkarte. Bei jeder Ernte darf der erntende Spieler eine seiner verbannten Figuren zurück auf den Spielplan stellen, in  mit einer beliebigen seiner Figuren.
- » Auf eine gewählte Figur auf dem Spielplan schießen, unabhängig von Entfernung oder Schusslinie. Der Treffercheck für diese Figur erfolgt mit dem roten Würfel. Effekt: 1 Verletzung.
- » Eine gewählte Figur in  zerschmettern. Diese Figur würfelt sofort mit dem roten Würfel und zählt ihre Verteidigung zum Ergebnis. Wenn das Ergebnis geringer als 6 ist, erhält die Figur 2 Verletzungen.

Außerdem werden alle Trupps Wiedergeborene durch modifizierte Wiedergeborene-Kräfte der Zukunft ersetzt.

Orakel der Vergeltung — eine alte, ergraute Version des Orakels. Es hat nur noch ein Ziel — Rache — und wird alles tun, um sie zu bekommen. Jederzeit während der Schlacht darf das Orakel der Vergeltung wählen, 1 Verletzung zu erleiden, um sofort 1 seiner Einheiten zu aktivieren. Seine anderen Werte und die übrigen Regeln entsprechen denen des normalen Orakels des Zorns.

Eisenbestien — Eine Rasse von Kriegsbestien, die sich gezielt entwickelt hat, um mit ihren Diamantfanzähnen Gesichtslose zu zerreißen und zu fressen. Ihre verstärkten Mägen sind in der Lage, Stahl zu verdauen. Vor der Schlacht durchsuchst du dein Deck nach der Aufwertung Blutdurst und fügst sie der Truppkarte der Kriegsbestien an. Wenn Blutdurst nicht in deinem Kampagnendeck sein sollte, nimm sie stattdessen von deinen übrigen Karten.

Jagdmaidens — Eine besondere Kaste Baummaidens, die versiert in der Jagd auf Gesichtslose sind. Vor der Schlacht durchsuchst du dein Deck nach der Aufwertung Grünes Flirren und fügst sie der Truppkarte der Baummaidens zusammen

mit 2 Aufladungen an. Wenn Grünes Flirren nicht in deinem Kampagnendeck sein sollte, nimm die Aufwertung stattdessen von deinen übrigen Karten.

Zeitlose Wachen — Umschlossen von versteinertem Holz und in der Lage, Klängen der Gesichtslosen aufzuhalten. Vor der Schlacht durchsuchst du dein Deck nach der Aufwertung Verborgenen und fügst sie der Truppkarte der Urwächterinnen zusammen mit 2 Aufladungen an. Wenn Verborgenen nicht in deinem Kampagnendeck sein sollte, nimm die Aufwertung stattdessen von deinen übrigen Karten.

Alpha-Schmetterer — Ein verbessertes, schwer gepanzertes Pestbrand-Reittier, gezüchtet, um durch massive Gesichtslose-Herden zu brechen. Vor der Schlacht durchsuchst du dein Deck nach der Aufwertung Blitzüberfall und fügst sie der Truppkarte der Pestbrand-Reittiere zusammen mit 2 Aufladungen an. Wenn Blitzüberfall nicht in deinem Kampagnendeck sein sollte, nimm die Aufwertung stattdessen von deinen übrigen Karten.

GESICHTSLOSE-STREITKRÄFTE:

- » Zeitloser Horror
- » Ernter
- » 1 Trupp Klängenbrüter
- » 1 Trupp Fleischfetzter
- » 2 Trupps Berserker

Aufgabe: Gewinne durch Siegpunkte.

Belohnung: Die Gesichtslosen gewinnen die Kampagne. Lies ENDE 1.

WIEDERGEBORENE-STREITKRÄFTE:

Spezialregeln:

- » Orakel der Vergeltung
- » Alpha-Schmetterer
- » 1 Trupp Eisenbestien
- » 1 Trupp Jagdmaidens
- » 1 Trupp Zeitlose Wachen

Aufgabe: Gewinne durch Siegpunkte oder töte den Zeitlosen Horror.

Belohnung: Die Wiedergeborenen gewinnen die Kampagne. Lies Ende 3.

ERFOLGE

- » **Wiedergeborene:** Wenn die Wiedergeborenen dem Zeitlosen Horror die erste Verletzung zufügen, lies Skript 10B-1.



SKRIPTE:

11 Aesha wischte das faulige Blut der Gesichtlosen von ihrer Wange. Von ihrem erhöhten Reitersitz aus konnte sie sehen, wie die Schlacht einen unguten Verlauf nahm. Die Gesichtlosen, belebt durch tief in ihrem Körper eingebettete Kristalle, fühlten weder Schmerz noch Furcht. Jeder Teil ihres Körpers war außerdem eine Waffe mit gezackten Klingen, Dornen und Stacheln, die aus ihrem gequälten Fleisch ragten. Weder Zaubersprüche noch Giftwolken konnten sie verlangsamen.

Aesha blickte hinter sich auf eine Gruppe Baummaidens, die von einer Handvoll Urvächterinnen beschützt wurden. Die Aussaat. Sie musste überleben! Viele Reiter kämpften noch immer. Sie sollte sie zu einem letzten, selbstmörderischen Ansturm sammeln, um eine Schneise durch die Mitte der Herde der Gesichtlosen zu schlagen.

Der Wiedergeborene-Spieler wählt:

- » Aesha opfert alle ihre Reiter und versucht, den Baummaidens eine Fluchtmöglichkeit zu verschaffen. Siehe Skript 12.
- » Aesha will ihre Kräfte zusammenhalten: Warum nicht so viele Gesichtlose wie möglich töten? Die Schlacht geht weiter.

12 Aeshas letzter Ansturm blieb nicht ohne Wirkung. Selbst die halb metallischen Gesichtlosen konnten ihrer Kavallerie nicht widerstehen. Riesige Reittiere warfen die Feinde wie Blechdosen um und durchbrachen ihre Formation. Die Baummaidens schnappten vor Erstaunen nach Luft, doch Aesha wusste, dass der Ansturm ihnen nur einen kleinen Aufschub verschaffen würde.

„Lauft!“, rief sie Iris und den anderen zu. „Bringt die Aussaat in Sicherheit!“

Iris begann, sich durch eine Lücke in den Reihen der Gesichtlosen zurückzuziehen. Sie blickte ein einziges Mal zurück, nur um zu sehen, wie die Tiere der Wiedergeborenen zu Boden gezogen und Aesha von Dutzenden Klingennarben in Stücke gerissen wurden. Iris beschloss, dass dieses Opfer nicht nutzlos sein sollte.

- » Entferne die Pestbrand-Reittier-Figur vom Schlachtfeld. Verringere die Streitkräfteanzeige um 1. Der Wiedergeborene-Spieler darf sofort 2 Einheiten aktivieren und deren Bewegungen und Angriffe in beliebiger Reihenfolge ausführen. Die Schlacht geht weiter.

15 Die Schlacht war kurz. Bald waren alle der Waldkreaturen tot oder lagen im Sterben und wir konnten unser Festmahl beginnen. Einige spürten, dass eine einzelne Baummaid auf der Flucht war. Wir waren zu beschäftigt, um sie zu jagen. Jetzt war bloß wichtig, dass wir uns alle diese frischen Körper einverleiben mussten.

- » Erhöhe die Gesichtlose-Entwicklungsanzeige um 1.

16 Der Kriegstrupp der Wiedergeborenen hätte diese Schlacht eigentlich nicht überleben sollen – und doch war es geschehen. Aesha fiel, wie die meisten ihrer Krieger. Viele Baummaidens waren versprengt, versuchten, den Mutterforst alleine zu erreichen. Doch eine kleine, angeschlagene Gruppe überlebte und schlug sich den Weg frei, um dann zu erkennen, dass die Gesichtlosen sich mehr um die Toten als um sie kümmerten.

- » Verringere die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige um 1.

18 Die Gesichtlosen rissen Aeshas Truppe in Stücke, genau wie sie selbst. Obwohl sie und ihre Reiter lange Jahre im Grenzgebiet verbracht hatten, dort gegen Menschen, Dämonen und andere Kreaturen gekämpft hatten, gab es keine Chance gegen diese Übermacht. Die Erwählten des Orakels fielen und es würde die Wiedergeborenen Jahre kosten, sie zu ersetzen.

- » Verringere die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige um 2.

19 Als Iris sich aus der Schlacht löste, stellte sie fest, dass sie nicht die einzige war. Nur etwa hundert Meter weiter südlich brach eine weitere Baummaid, Eyadi, durch die Ränge der Gesichtlosen, flankiert von zwei gewaltigen Wachen. Iris schloss sich ihr an und sie liefen den Hügel hinab, so weit weg vom Feind wie möglich.

„Nein, Iris!“, sagte die andere Baummaid vorwurfsvoll. „Wir müssen uns aufteilen! Mehr Chancen, damit die Aussaat den Mutterforst erreicht. Eine meiner Wachen wird dich begleiten.“

Iris nickte. Sie trennten sich grußlos. Worte waren überflüssig. Sie beide waren einst einem einzigen Stamm entwachsen und kannten ihre jeweiligen Gedanken daher genau.

- » Klebe den Sticker „Zweiter Überlebender“ (B03) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans.
- » Klebe den Sticker „Iris' Wache“ (B04) auf die „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans.

21 Der Angriff auf den Unterschlupf war erfolgreich – was hätte er auch sonst sein können? Und doch klang die Wut des Orakels nicht ab. Es hatte die Verräter bestraft, doch was hatte es ansonsten erreicht? Einige der Kriegsbestien und Gesichtlosen waren entkommen und hatten ihr tödliches Wissen mitgenommen. Es befahl seinen besten Fährtsuchern, sie aufzuspüren, doch es wusste, dass einige durch die Spalten entkommen würden. Ein einziger Gesichtloser, der zu seiner Herde zurückkehrte, würde genügen ...

Nein! Irgendetwas musste das Orakel tun können.

- » Klebe den Sticker „Verräterische Kriegsbestien“ (B05) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans.

22 Eine Kriegsbestie stürzt sich auf die fliehende Baummaid, als eine große Gestalt aus dem Nichts erscheint und sich ihr in den Weg stellt. Zwei Augen blitzen im Dunklen. Ein markerschütternder Schrei ertönt. Eine ergebene Kriegsbestie und ein Verräter fallen übereinander her, bilden ein Knäuel aus blutigem Fell. Sie stammen aus demselben Rudel, doch das hält sie nicht davon ab, sich gegenseitig in Fetzen zu reißen.

„Warum habt ihr uns betrogen?“, schreit der eine und spuckt Blut. „Der vielbeinige Fleischbaum lügt euch an!“

„Nein,“ antwortet der andere, „es ist euer Orakel, das Lügen verbreitet!“

Bald ist der Kampf vorbei. Der Überlebende fällt neben dem gemarterten Körper seines Bruders zu Boden und beginnt zu schluchzen.

- » Dein Angriff auf die transformierte Baummaid ist fehlgeschlagen, kann aber im nächsten Zug fortgesetzt werden. Die Schlacht geht weiter.

23 Wir sorgen uns niemals um unsere Körper. Sie kommen und gehen, doch unser Geist bleibt bestehen, so lange nur einer von uns überlebt.

Dieses Mal wussten wir, dass wir unsere fleischlichen Hüllen retten mussten. Sie enthielten Wissen, das kein anderer Gesichtloser besaß. Einige trugen sogar Teile der Waldkreaturen in sich.

Wir brachen durch unsere Feinde, befreiten uns aus dem Unterschlupf und verteilten uns. Manche von uns kehrten schließlich zu ihren Herden zurück. Viele von ihnen hatten sich auf die Anwesenheit der Waldkreaturen eingestellt. Sie fühlten einen Ruf, der sie in die Richtung des süßen Baummaidens-Fleisches zog.

- » Erhöhe die Gesichtlose-Entwicklungsanzeige um 1.

24 Das Orakel fuhr vor Ekel zusammen, als es durch einen Teppich aus noch warmen Kriegsbestien-Leichen stapfte. Verräter! Undankbare! Nach all den Geschenken, die ihnen der Mutterforst gemacht hatte! Zumindest hatte es dafür gesorgt, dass keiner von ihnen entkommen konnte. Was auch immer dieses Rudel über die Gesichtlosen erfahren hatte, war jetzt zum Glück verloren.

- » Macht mit dem nächsten Szenario weiter.

27 Der Angriff war ein Desaster. Sobald das Orakel und seine Wachen den Unterschlupf erstürmt hatten, quollen dessen Bewohner wie Kakerlaken hinaus – doch diese Kakerlaken hatten 30 Zentimeter lange Fangzähne und rostige Klingennarben. Die meisten entkamen in das dichte Unterholz des Waldes. Das Orakel fühlte sich doppelt betrogen: einmal durch die Werwölfe und einmal durch die Inkompetenz seiner Wachen. Es wusste, dass es eine weitere Abteilung hinaus schicken müsste, um Aesha zu retten. Doch mit derart vielen Gesichtlosen und Rebellen, die frei im Herzen des Mutterforsts herum liefen, konnte es auf keine Kräfte verzichten.

- » Verringere die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige um 2.
- » Klebe den Sticker „Zusätzliche Wachen“ (B06) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans.

28 Wir sorgen uns niemals um unsere Körper. Sie kommen und gehen, doch unser Geist bleibt bestehen, so lange nur einer von uns überlebt. Dieses Mal wussten wir, dass wir unsere fleischlichen Hüllen retten mussten. Sie enthielten Wissen, das kein anderer Gesichtloser besaß. Einige trugen sogar Teile der Waldkreaturen in sich.

Wir versuchten, aus dem Unterschlupf zu entkommen, doch die Waldkreaturen hatten alle Ausgänge verbarrikadiert. Unsere Klingen konnten die dicke Rinde des Orakels und seiner Ehrenwache nicht durchdringen. Sie schlachteten uns ab. Mit jedem einzelnen Tod verschwand auch ein Teil unseres Wissens. Was am Schluss übrig blieb, war ein einzelner Geist. Ein einsamer Berserker, der dem Massaker entgehen konnte.

Wir lebten in ihm weiter, auch wenn seine Existenz viel geringer war als das, was wir gewohnt waren. Sein schwacher Widerhall unseres Wissens ging schließlich zu anderen Herden über.

- » Ziehe 2 von der Gesichtlose-Entwicklungsanzeige ab.

31 Das Orakel brach mit hohen Verlusten an Truppen und Zeit durch die Herde der Gesichtlosen. Verluste, die es sich nicht leisten konnte. Von dem Gefühl geplagt, dass es bereits zu spät sein könnte, machten es und seine Streitmacht dennoch weiter.

- » Verringere die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige um 1.

32 *Unser Erschütterer hatte recht. Es war uns gelungen, zwei Gruppen von Waldkreaturen daran zu hindern, sich zu vereinen. Sie zerbrachen an unserem Wall aus klingensbesetztem Fleisch. Sie ließen viele, viele Leichen zurück. Es war genug da, dass nicht nur der Erschütterer sich vollfressen konnte.*

- » Der Gesichtslose-Spieler klebt den Sticker „Gut genährt“ (B10) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Beginne die nächste Schlacht mit 2 zusätzlichen Ausdauermarkern, die du unter deinen Einheiten aufteilen kannst. Diese zeitweiligen Ausdauermarker werden immer zuerst entfernt, können nicht geheilt werden und verschwinden vollständig, wenn sie einmal benutzt wurden. Wenn beide weg sind, deaktiviere den Sticker „Gut genährt“.
- » Wenn am Ende der Schlacht noch zeitweilige Ausdauermarker übrig sein sollten, behält der Gesichtslose-Spieler den Sticker „Gut genährt“ und verteilt beide erneut zu Beginn des nächsten Szenarios, bis der Sticker deaktiviert wird.

33 *Bodenerschütterungen sind nichts Ungewöhnliches, wenn Streikräfte solcher Größe auf dem Schlachtfeld aufeinander treffen. Doch diese Erschütterungen sind anders. Sie kommen von weit weg; ein Echo eines künstlichen Erdbebens, das inmitten der Menschen-Lande seinen Ursprung hat. Ein Echo, das stark genug ist, die Erde über das gesamte Schlachtfeld hinweg aufzureißen. Das Orakel des Zorns ist wie betäubt. Das hatte es nicht kommen sehen! Hat die Entfernung zum Zeitlosen Baum seinen Sinn für die Zeitströme getrübt?*

- » Jeder Spieler nimmt sich 3 kleine Marker — sie stellen Risse und Spalten dar, die auf dem Schlachtfeld aufgetreten sind. Die Spieler legen sie abwechselnd aus, beginnend beim Spieler, der die größte Anzahl Figuren in dieser Schlacht verloren hat. Bis zum Ende der Schlacht darf sich keine Figur auf oder durch ein Areal bewegen, auf dem ein Riss-Marker liegt. Wenn der Marker auf ein besetztes Areal gelegt wird, bewegt man die darin stehenden Figuren hinaus in Richtung der nächsten befreundeten Figur.

Dann wählt der Gesichtslose-Spieler:

- » Fülle die Risse mit einem nicht versiegenden Strom aus Gesichtslose-Leibern: Lies Skript 34.
- » Bewege dich um die Risse herum: Die Schlacht geht weiter.

34 *Ohne zu Zögern werfen sich die Gesichtslosen in die Erdspalten und vergraben ihre Klängen und Arme tief in den Seitenwänden. Sie halten dort lange genug aus, damit die anderen hinüber laufen können, doch bald verschlingt der Abgrund einen nach dem anderen von ihnen.*

- » Ab jetzt bis zum Ende der Schlacht kann der Gesichtslose-Spieler ins einem Zug entscheiden, eine Figur in  mit einem Riss-Marker als kostenlose zusätzliche Aktion zu opfern. Die Figur wird auf den Riss-Marker gestellt. Ab jetzt ignorieren alle Gesichtslosen diesen Riss.

35 *Unsere Leiber umzingeln den Forst mit einem Wall aus Fleisch und Metall. Wir bringen das Orakel zur Strecke. Wir beginnen, es zu verzehren. Es hält nicht lange durch. Es sammelt seine Kräfte und stößt einen ohrenbetäubenden Schrei aus, der uns zur Seite schleudert und unsere Augen und Ohren bluten lässt. Bevor wir wieder handlungsfähig sind, ist es weg, hinfort getragen von seinen Wachen. Doch selbst die wenigen, sehnigen Bisse, die wir aus seinem Fleisch reißen konnten verleihen uns merkwürdiges, neues Wissen.*

- » Der Wiedergeborene-Spieler bewegt alle Gesichtslose-Figuren, die angrenzend zum Orakel sind, um 1 Areal in einer Richtung seiner Wahl weg von ihm (außer besetzte Areale oder Areale mit kleinen Markern). Die Schlacht geht weiter.
- » Erhöhe die Gesichtslose-Entwicklungsanzeige um 1.

37 *Obwohl es unmöglich schien, konnten einige Wiedergeborene durch die Horde der Gesichtslosen brechen und einen sicheren Hügel erreichen. „Weiter!“, ruft das Orakel, „folgt euren Schwestern!“ Die Kinder des Waldes springen herbei, von einem Gefühl der Hoffnung beseelt.*

- » Der Wiedergeborene-Spieler aktiviert während seines nächsten Zugs 2 Einheiten statt 1. Er führt ihre Bewegungen und Angriffe in beliebiger Reihenfolge aus. Die Schlacht geht weiter.

38 *Die Waldkreaturen sind zurückgeschlagen, doch es ist noch nicht vorbei. Jetzt sind wir zwischen zwei Begehren hin und hergerissen. Eins ist unser natürlicher Drang, zu essen und stärker zu werden. So viel frisches Fleisch liegt hier herum! Doch da ist auch unser Plan. Wir sollten schnell machen, das Orakel verfolgen und es mit all seinen Geheimnissen verzehren. Der Erschütterer erstarrt. Auch für ihn ist es schwer, ein frisches Schlachtfeld zu verlassen.*

Der Gesichtslose-Spieler wählt:

- » Der Erschütterer bleibt zurück und labt sich an den Gefallenen: Füge 2 zur Entwicklungsanzeige hinzu. Klebe den Sticker „Schlemmender Erschütterer“ (B25) auf den Kampagnenplan und stelle die Erschütterer-Figur beiseite; sie wird in der nächsten Schlacht, in der sie aufgestellt werden soll, nicht verfügbar sein (Szenario 5).
- » Der Erschütterer verfolgt das Orakel: Weiter mit dem nächsten Szenario.

41 *Ein Gesicht. Ein schönes Gesicht, voller Sommersprossen und lächelnd. Das war das erste, was Iris sah, als sie begann, sich von ihren Verletzungen im Lager der Menschen zu erholen. Zum Laufen zu schwach verbrachte die Baummaid viele Stunden im Gespräch mit dieser seltsamen Medizinfrau. Es war das erste Mal, dass sie sich mit einem echten Menschen unterhalten hatte.*

Ihr Name war Twine und trotz ihres Lächelns war sie innerlich gebrochen. Iris konnte das deutlich spüren. Auch die Baummaid war gebrochen, eine einsame Überlebende, verletzt und von den ihren verlassen. Vielleicht rührte daher diese Art Sympathie zwischen beiden. Eine fremde Waldkreatur zu heilen gab Twine eine Aufgabe. Dass sich jemand um sie kümmern wollte, gab Iris das Gefühl, gebraucht zu werden.

Dank dieser Verbundenheit veränderte sich etwas in Iris. Sie begriff, dass Menschen doch nicht so anders

waren. Und sie waren sicherlich nicht die blindwütigen Zerstörer, für die sie die Kinder des Waldes hielten.

- » Klebe den Sticker „Iris' Zweifel“ (B12) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

42 *Iris hatte nie bemerkt, wie sehr sie enge Plätze hasste, bis sie sich in einem wiederfand. In dem halb begrabenen Labyrinth passte selbst ihr schlanker Körper nicht durch einige der Gänge. Für ihre menschlichen Begleiter war es noch schlimmer. Mit ihren massigen Rüstungen waren sie gezwungen, nur die breitesten, offenkundigsten Wege zu nehmen. Als die Gesichtslosen hinter ihnen auftauchten, sprang Iris in das nächste Loch, in der Hoffnung, dass ihre Retter die Gesichtslosen lange genug aufhalten könnten, bis sie entfliehen konnte. Schließlich war kein Gefühl der Verbundenheit wichtiger als ihr eigenes Leben.*

- » Der Gesichtslose-Spieler legt 6 kleine Marker verdeckt auf beliebige leere Areale der Spielplankante, mindestens 2 Areale voneinander entfernt. Diese Marker stellen Seitengänge und Passagen des Labyrinths dar. Sie werden gemäß der Spezialregeln dieser Schlacht aufgedeckt. Die Schlacht geht weiter.

43 *Iris hetzte so schnell durch die uralten Korridore, dass sie vor allen anderen wieder draußen war. Daher hatten ihre Verbündeten mehr Zeit, sich auf die nächste Schlacht vorzubereiten.*

- » In der nächsten Schlacht (Szenario 5) platziert der Wiedergeborene-Spieler 1 zusätzliche Leichenpflanze auf dem Spielplan.

44 *Ein einsamer Gesichtsloser stolpert aus der Dunkelheit direkt auf Iris zu. Die Baummaid zuckt zusammen. Ihr Herz rast. Sie braucht einen Augenblick, um zu erkennen, dass es sich nicht um den Feind handelt. Es ist ein Mensch, in stinkende Streifen Gesichtslosen-Fleisches gehüllt, mit struppigem Bart und Wahnsinn im Blick. Er behauptet, dass er hierher mit der Herde der Gesichtslosen gekommen sei und die Tunnel als Möglichkeit zur Flucht und um seine Leute zu erreichen genutzt habe.*

Er wedelt mit einer Schriftrolle voller unleserlicher Zeichen. „Das hier muss zum Hohepriester und den Heiligen Rittern,“ sagt er. „Hilf mir und ich werde dir helfen.“

- » Der Wiedergeborene-Spieler setzt 1 Klängenbrüter-Figur mit markiertem Sockel angrenzend zur Baummaid. Diese Figur stellt den Wanderer dar und bleibt im Besitz des Wiedergeborenen. Der Wanderer erhält immer dann eine Bonusaktivierung, wenn der Wiedergeborene-Spieler die Baummaid aktiviert. Er kann nicht angreifen und nicht angegriffen oder verletzt werden, obwohl er sich bewegen kann (Bewegung 3) und Korridor-Marker aufdecken darf.

46 *Die Geräusche der Gesichtslosen kommen aus allen Richtungen näher.*

„Das werden wir nicht überleben,“ flüstert der Wanderer, „es sei denn, wir benutzen meinen kleinen Freund hier.“

Er erzählt Iris von einem Artefakt, das ihn viele Monate unbemerkt unter der Herde der Gesichtslosen wandeln ließ; ein walter Kubus, der in irgendeiner Weise ihre Sinne beeinflusst. Dann holt er einen merkwürdigen Sechsfächner hervor, dessen Seiten von obskuren Markierungen bedeckt sind.

„Er wird uns möglicherweise beide abschirmen. Aber du musst mir sehr, sehr nahe kommen,“ grinst er und hebt den ranzigen, fleischbedeckten Umhang.

- » So lange die Baummaid und der Wanderer direkt nebeneinander sind, kann der Wiedergeborene-Spieler, anstatt die Baummaid zu aktivieren, beide Figuren vom Spielplan nehmen und an anderer Stelle wieder einsetzen, mindestens 1 Areal von irgendwelchen Gesichtslose-Figuren oder Korridor-Markern entfernt. Die Schlacht geht weiter.

47 Die Urwächterin gab alles, um Iris zu beschützen. Sie bekämpfte die Gesichtslosen. Sie räumte das Geröll weg. Sie zertrümmerte Felsen, um der Baummaid durch enge Gänge folgen zu können. Jetzt, da sie eine tödliche Verletzung erlitten hat, stößt sie ein bellendes Gebrüll aus und wirft sich gegen die Wände, um sich und ihre Mörder unter Gestein zu begraben.

- » Jede Gesichtslose-Figur, die angrenzend zur Urwächterin ist, erhält 1 Verletzung. Die Schlacht geht weiter.

49 Als wir unsere Klauen in die Baummaid schlagen, verändert sie sich. Ihr Körper wird kleiner und stämmiger. Das faulige Harz, das aus ihren Wunden fließt, wird zu gewöhnlichem Blut. Bald erkennen wir die Wahrheit. Was wir gefangen haben, ist ein einsamer Mensch. Wir zischen vor Missbehagen. Irgendein magischer Trick hat unseren Augen unsere Beute verborgen. Keiner unserer Körper kann sich an etwas Vergleichbares erinnern. Egal. Wir machen weiter. Beim nächsten Mal wird der Baumhexe kein Trick mehr helfen.

- » Erhöhe die Gesichtslose-Entwicklungsanzeige um 1. Weiter mit dem nächsten Szenario.

51 Leichenpflanzen blühen minutenschnell dank der Magie des Baummaidens-Bluts. Dieselbe Magie kann benutzt werden, um sie noch schneller bereit zu machen, obwohl der Preis dafür höher ist ...

- » Der Wiedergeborene-Spieler darf eine Anzahl verbleibender Baummaidens wählen. Er entfernt ihre Figuren und legt entsprechend viele Leichenpflanzen-Marker offen an beliebige Stellen des Schlachtfelds. Die Schlacht geht weiter.

52 Ein Feld aus blühenden Leichenpflanzen erwies sich als ausgezeichnetes Hindernis. Es kostete die Gesichtslosen viele Stunden und Verluste, bis sie sich auf die andere Seite durchgekämpft hatten. Inzwischen waren das Orakel und seine Wache bereits weit entfernt. Um aufzuholen, mussten sich die Gesichtslosen anpassen. Sie rissen Beine und Muskeln von toten, geschwächten oder verletzten Kriegeren und brachten sie an ihren eigenen Leibern an. Die grausige Prozedur dauerte mehrere Stunden und kostete die Gesichtslosen einen Großteil ihrer Kraft. Als sie fertig waren, ging ihre Jagd mit verdoppelter Geschwindigkeit weiter.

- » Ziehe 3 von der Gesichtslose-Entwicklungsanzeige ab.
- » Wenn die Entwicklungsanzeige dafür zu niedrig steht, setze sie auf 1 und klebe den Sticker „Gefressene Berserker“ (B13) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. So lange der Sticker dort ist, stellt du bei jeder Schlacht, in der Berserker-Trupps vorkommen, 1 Berserker-Figur weniger auf.

55 Mit einem widerlichen Krachen platzte einer der menschlichen Leiber auf. Ein dicker Knoten aus violetten Ranken und Stengeln brach hervor. Eine bluttriefende Blütenknospe, so groß wie ein menschlicher Kopf, erhob sich aus der Wunde. Augenblicke später begann sie, wie die anderen Pflanzen, Geschosse auszustößen.

- » Der Wiedergeborene-Spieler platziert 1 Leichenpflanzen-Marker offen irgendwo auf dem Schlachtfeld. Die Schlacht geht weiter.

58 Leichenpflanzen stellten sich als effektives Mittel gegen unbewaffnete Gesichtslose heraus. Viele Pflanzen überlebten die Schlacht, blühten und verbreiteten kleine, spinnfadenartige Samen, die in alle Richtungen ausschwärmten und neue Wirte suchten. Bei derart vielen Leichenfeldern fand diese Saat sehr schnell etwas, worin sie Wurzeln schlagen konnte. Eine Woche später war ein Großteil der Provinz von tödlichem, violetten Bewuchs bedeckt.

- » Klebe den Sticker „Leichenpflanzen-Felder“ (B14) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans.

59 Sie kommen näher, Herrin“ schrie eine der Baummaidens. Das Orakel blickte zurück und zuckte zusammen. Der eklige Strom aus Gesichtslosen-Leibern kam näher. Offenbar hatte es die Ablenkung weniger lange aufgehalten als erwartet. Jetzt bleib dem Orakel nur eine Wahl. Ein neues Hindernis! Das hieß, weitere seiner Trupps zu opfern. Es sah sich nach Freiwilligen um. Vershka war die erste, welche die Hand hob.

- » Verringere die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige um 2. Deaktiviere den Sticker „Vershka, Reiter-Veteranin“ (B09).

60 Als die Gesichtslosen erneut gegen die Wiedergeborenen verloren hatten und das Schlachtfeld mit ihren zermalnten Körpern bedeckten, änderte sich etwas. Die geheimnisvolle Kraft, die sie so weit geführt und weitergezogen hatte, war verschwunden. Sie hatten kein Ziel mehr und waren verwirrt. Der Erschütterer hatte noch eine schwache Erinnerung an den Plan, den sie eigentlich ausführen wollten. Mit dem Rest seiner Streitmacht griff er den Mutterforst an, wurde dort jedoch zurückgeschlagen, bevor er wieder wusste, was er mit diesem Angriff eigentlich bezweckte. Die jämmerlichen Überreste der Herde zogen sich in die Wüsten zurück, um sich an den Toten zu laben – wie es alle Aasfresser tun.

- » Der Gesichtslose-Spieler verliert die Kampagne.

61 Die Waffe der Waldhexe ist vernichtet. Wir haben die Überträger-Baummaid tief in der steinigen Erde begraben, wo die Sporen kein Unheil anrichten können. Wir laben uns an anderen Körpern und werden größer und fetter. Es war ein guter Tag.

- » Erhöhe die Gesichtslose-Entwicklungsanzeige um 1. Deaktiviere den Sticker „Die Aussaat“ (B15).

62 Die Natur gibt niemals auf. Doch auch Naturkräfte haben ihre Grenzen. Iris wurde von den Gesichtslosen zur Strecke gebracht und ihre letzten Gedanken drehten sich nicht um Furcht oder Schmerz, sondern um Scham. Sie hatte versagt. Die Waffe war verloren. Es gab keine andere Hoffnung, denn die übrigen Wiedergeborenen waren zu schwach oder zu wenige, um weiterzukämpfen. Bald waren sie alle von der Herde der Gesichtslosen umzingelt und ihre Körper

wurden weggetragen, um düsteren Zwecken zu dienen.

- » Der Wiedergeborene-Spieler verliert die Kampagne.

63 Der Wall aus Fleisch, Holz und Knochen, den die Wiedergeborenen um Iris errichteten, reichte, um die Baummaid zu schützen. Die Aussaat war gerettet – und sie war bereit, eingesetzt zu werden.

- » Wenn der Sticker „Iris' Zweifel“ (B12) nicht auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist, klebe dort den Sticker „Die Aussaat“ (B15) ein. Erhöhe die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige um 1. Weiter mit dem nächsten Szenario.

- » Wenn der Sticker „Iris' Zweifel“ (B12) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist, lies stattdessen Skript 64.

64 Als die Schlacht sich ihrem Ende näherte und das Orakel die verbliebenen Gesichtslosen jagte, machte Iris sich davon und verbarg sich hinter einem alten, versteinerten Baumstamm. Das Gesicht in den Armen vergab, schluchzte sie. So hätte es nicht sein dürfen: ihre Retter vom Orakel abgeschlachtet, jeder Gesichtslose der Welt drauf und dran, sie zu töten. Nach einer Weile bemerkte sie, dass sie in ihrem Versteck nicht allein war.

„Ich habe dein Leben gerettet und du hast mich belogen! Du hast zugelassen, dass das Orakel meine Freunde tötet. Du hast eine Waffe in dir, die uns alle zerstören kann,“ zischte Twine und hob ihre Klinge. „Ich bin hier, das Konto auszugleichen.“

Iris machte keinen Versuch, sich zu schützen. Sie ließ ihren Kopf voller Scham hängen und wartete auf den Hieb, der aber nicht kam.

„Hilf mir, zu entkommen,“ schluchzte Iris. „Ich will keine Waffe sein. Ich möchte nicht mehr töten.“

- » Twine und Iris entkommen dem Orakel und entfernen sich gemeinsam weit weg von diesem Konflikt. Klebe die Sticker „Iris, junge Baummaid“ (B16) und „Twine, Feldärztin“ (B17) auf die entsprechenden Plätze des Kampagnenplans. Deaktiviere den Sticker „Twine, Feldärztin“ (A32).

- » Deaktiviere den Sticker „Die Aussaat“ (B15) und klebe eine weitere Version davon auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans.

65 Endlich! Ein gigantischer Gesichtsloser bricht durch die Reihen der Wiedergeborenen, schlägt auf Iris ein und schmettert sie in Stücke, scharfe Splitter fliegen in alle Richtungen.

Es dauert einen Augenblick, bis alle begreifen, was gerade passiert ist, und den blauen Dunst bemerken, der aus dem zermalnten Leib der Baummaid quillt. Einen Moment später brechen Ranken aus dem Boden und erfassen sowohl Gesichtslose als auch Wiedergeborene. Die Aussaat beginnt ihr Werk.

- » Lege einen kleinen Marker auf ein Hexfeld, auf dem Iris getötet wurde. Bis zum Ende der Schlacht legt jeder Spieler zu Beginn jedes Zugs einen kleinen Marker auf das Schlachtfeld. Der Marker muss angrenzend zu einem bereits ausliegenden Marker und stellt die Ausbreitung der Aussaat dar.

- » Alles, was sich auf einem Areal mit einem Aussaat-Marker befindet (Figur, Schrein, Kristallquelle oder ein Wiedergeborene-Dickicht), wird sofort zerstört. Jegliche Figuren,

die angrenzend zu einem Areal mit Aussaat-Markern sind, erhalten -1 ANG und -1 VER.

- » Deaktiviere den Sticker „Die Aussaat“ (B15) auf der „Stärken“-Sektion und klebe eine weitere Version davon auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans.

66 *Das war ein Tag, den die Kinder des Waldes nie vergessen werden. Innerhalb von Sekunden hatten sie sowohl ihre Waffe als auch ihr Orakel verloren. Es musste vom Schlachtfeld evakuiert werden, auf dem Rücken eines Reittiers, und sein grünes Blut hinterließ eine Spur, die zurück in den Mutterforst führte. Ohne seine Anwesenheit verteilten sich seine Streitkräfte, ließen die Schwächeren zurück, die Langsameren und die Verwundeten, und verteidigten nur noch sich selbst.*

- » Verringere die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige um 3. Klebe den Sticker „Verwundetes Orakel“ (B18) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt beginnt das Orakel jede Schlacht mit 1 Ausdauermarker weniger.

- » Deaktiviere die Sticker „Aelis, die Baumverehrerin“ (B08) und „Die Aussaat“ (B15).

67 *Das Orakel blickte über das Schlachtfeld, um zu sehen, ob Iris in Sicherheit war. Es erstarrte, ein lauter Schrei entfuhr seinen Lippen. Das war unmöglich! Seine Waffe konnte kaum noch stehen, war von Wunden übersät und blutete Harz. Das Orakel wusste, dass seine Streitkräfte seine Unterstützung brauchten, um noch zu gewinnen. Doch es wusste auch, dass es Iris nicht sterben lassen konnte.*

Der Wiedergeborene-Spieler wählt:

- » Das Orakel beschützt Iris mit seinem eigenen Körper: Lies Skript 68.
- » Das Orakel kämpft weiter: Die Schlacht geht weiter.

68 *Das Orakel hatte beschlossen, dass die Aussaat um jeden Preis beschützt werden musste. So viele Monate der Experimente, so viele verlorene Leben! Ohne zu zögern wickelte es sich um Iris und hielt die überraschte Baummaid in seiner Umarmung. Jetzt würden sie gemeinsam sterben oder leben.*

- » Setze das Orakel in  mit der Baummaid. Bis zum Ende der Schlacht kann sich das Orakel nicht bewegen, kann nicht angreifen oder einen Gegenangriff ausführen. Die Gesichtlosen können die Baummaid nicht angreifen, verletzen oder zu einem Ziel machen, so lange das Orakel noch lebt. Die Schlacht geht weiter.

69 *Als sie gerade mal ein Sprössling war, hatte Iris einen wiederkehrenden Traum. Sie rannte durch die Wälder und versuchte, einem Raubtier zu entgehen, das sie – am Schluss – jedes Mal tötete. Jetzt wurde dieser Traum zur Realität.*

Iris wurde von den Gesichtlosen zur Strecke gebracht und ihre letzten Gedanken drehten sich nicht um Furcht oder Schmerz, sondern um Scham. Sie hatte versagt. Die Waffe war verloren. Sie konnte bloß hoffen, dass das Orakel und ihre Schwestern einen neuen Weg zum Gedeihen finden würden.

Bisher hatte die Natur immer einen solchen Weg gefunden. Doch in ihren letzten Sekunden, umgeben von den verzerrten Gestalten der Gesichtlosen, hatte Iris Zweifel, dass sie diesmal gewinnen würden.

- » Deaktiviere den Sticker „Die Aussaat“ (B15) auf der „Stärken“-Sektion und klebe eine weitere Version davon auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans.

71 *Diese Menschen und ihre Geräte, die scharfe Holzpflocke werfen, bereiten uns große Schmerzen. Wir müssen uns schnell anpassen, auch wenn uns das viel unserer Kraft kosten wird.*

Der Gesichtlose-Spieler wählt eine Option:

- » Die Gesichtlosen passen sich an, um einen Hügelkamm zu erobern: Eine Gruppe Krieger verbessert ihre Körper durch Kletterarme und Sprungbeine. Sie greifen den Kamm an und erschlagen viele Armbrustschützen. Ziehe 2 von der Entwicklungsanzeige ab. Die Scharfschützen-Salven hören auf. Klebe den Sticker „Zerbrochenes Banner von Verreden“ (A18) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans.

- » Die Gesichtlosen passen sich an, um die Salven zu überleben: Aus den Toten gerissene Panzerplatten helfen gegen einige der Geschosse. Ab jetzt bis zum Ende der Schlacht erhält der Gesichtlose durch den Beschuss der Menschen 1 Punkt Schaden statt 2. Ziehe 2 von der Entwicklungsanzeige ab.

- » Die Gesichtlosen ignorieren die Scharfschützen der Menschen: Die Schlacht geht weiter.

72 *Kein Geräusch begleitet ihre Ankunft. Niemand bemerkt sie, bis ein Hagel aus Armbrustbolzen aus dem Nichts kommt und Wiedergeborene und Gesichtlose gleichermaßen trifft.*

Die berühmten Scharfschützen von Verreden waren auf Patrouille in den Ausläufern ihrer Provinz, als sie den Schlachtenlärm hörten. Sie kamen näher und entdeckten eine kleine Menschengruppe, die zwischen zwei kämpfenden Mächten gefangen war und griffen ein. Jetzt feuern sie Salve um Salve von der Klippe, die das Schlachtfeld überragt.

- » Bis zum Ende der Schlacht verteilen Wiedergeborene und Gesichtlose zu Beginn jedes Zugs zwei Treffer in beliebiger Weise unter den Figuren des Gegners. Die betroffenen Figuren müssen einen Verteidigungswurf in Höhe 5 oder höher erreichen. Misslingt dieser, erhalten sie 1 Verletzung.

73 *Das Orakel hält seinen Arm schützend vor das Gesicht, sodass die Geschosse in die dicke Rinde unter der Haut einschlagen. Das Hornissenant, das oben auf der Klippe sitzt und ihre Leute mit scharfen Bolzen sticht, hat jetzt genug Schaden angerichtet. Das Orakel musste das beenden.*

Der Wiedergeborene-Spieler wählt:

- » Das Orakel schickt seine Reiter zum Sturm auf die Armbrustschützen: Die Kavallerie umgeht die Klippe und stürmt den Abhang hinauf. Ihnen schlägt ein vernichtender, direkter Bolzenhagel entgegen, doch sie schmettern in die Reihen der Menschen hinein und werfen viele von der Klippe. Deaktiviere den Sticker „Verhka, Reiter-Veteranin“ (B09). Die Armbrust-Salven hören auf.

- » Das Orakel behält seine Leute an seiner Seite: Die Schlacht geht weiter.

74 *Ein plötzlicher Kriegsruuf erschallt. Ein Regiment Schwerer Infanterie aus Verreden stürmt die nahegelegene Klippe hinab und greift in die Schlacht ein, mit dem Versuch, die Menschen zwischen den beiden kämpfenden Mächten zu befreien.*

- » Beide Spieler sind abwechselnd am Zug, je 3 kleine Marker irgendwo auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Die Marker stellen die Schwere Infanterie von Verreden dar. Zu Beginn jedes Zugs bewegen sich alle Marker um ein Areal in die Richtung der nächsten Gesichtlose- oder Wiedergeborene-Figur und versuchen, in  mit ihrem Ziel zu kommen. Wenn sie bereits angrenzend zu einer Gesichtlose- oder Wiedergeborene-Figur sind, verursachen sie stattdessen 1 Verletzung. Gibt es mehrere wählbare Ziele, wird eins davon zufällig gewählt. Die Schlacht geht weiter.

75 *Der Wanderer konnte entkommen und wenige Zeit später erreichte er die Sicherheit von Verreden, glücklich, endlich wieder unter seinesgleichen zu sein. Dank seiner Rückkehr kamen die Menschen in den Besitz einer neuen, mächtigen Waffe. Sie wurde bald darauf zur Volklingen-Zuflucht überstellt, wo Meisterschmiede und Magier ihre Untersuchung begannen.*

- » Beide Spieler verlieren diese Schlacht und machen mit dem nächsten Szenario weiter. Klebe den Sticker „Uralter Kubus“ (B19) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans.

76 *Das Orakel wog den Kubus vorsichtig zwischen seinen schlanken Fingern. Es fühlte, dass dieser Gegenstand uralt war. Älter als der Mutterforst, älter als die Menschen und sicherlich älter als die Gesichtlosen. Doch wenn dies stimmte, wie konnte es dann sein, dass der Kubus mit all diesem interagiert? Hatte er irgendwie gelernt, deren Signale nachzuahmen? Oder waren es die Gesichtlosen, die sich entwickelt hatten und dieselben Energien wie der Kubus nutzten?*

Die Antwort würde Monate der Forschung bedeuten – Zeit, die nicht zur Verfügung stand. Das Orakel verbarg den Kubus und befahl seiner Kampftruppe, sich geradewegs in den Mutterforst zu begeben. Die lange, grauenvolle Reise war zu Ende. Es wurde Zeit, heimzukehren.

- » Der Wiedergeborene-Spieler klebt den Sticker „Uralter Kubus“ (B19) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans.

77 *Wir haben den Kubus, doch wir konnten ihn nicht zerstören. Klängen konnten ihn nicht durchdringen. Stumpfe Schläge konnten ihn nicht aufbrechen. Schließlich nahm unser Erschütterer den Kubus und verschlang ihn. Wir spürten seinen Schmerz als er taumelte und sich den Bauch hielt. Einen Moment sah es so aus, als würde sein Körper sterben. Doch dann richtete er sich auf, und sein hoch über uns aufragender Körper war angefüllt mit uralten Energien.*

Wir entwickeln uns. Wir überstehen alles. Wie immer.

- » Erhöhe die Entwicklungsanzeige um 3. Der Gesichtlose-Spieler klebt den Sticker „Uralter Kubus“ (B19) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans.

78 Das Orakel hatte keine Ahnung, wie es den Menschen gelingen war, ein derart mächtiges Artefakt in die Hände zu bekommen. Doch es passte seine Pläne an. Schließlich war Anpassung etwas, worauf sein Volk immer stolz gewesen war.

Es wollte den Kubus erobern und dessen Magie entschlüsseln, bis es einen Weg gefunden hatte, seine Streitmacht vor den Gesichtlosen zu verbergen. Unglücklicherweise sollte es nicht so kommen. Bei einer blutigen Schlacht zwischen drei Parteien ging der Kubus verloren, wurde hinfert getragen, sodass viele ihrer Kampftruppe sinnlos gestorben waren.

» Verringere die Wiedergeborene-Streitkräfte um 2.

79 Wir waren so nahe. Wir hatten den Kubus in den Händen unserer Feinde erblickt. Wir fühlten seltsame Vibrationen. Und dann wurde er uns weggenommen. Wir haben uns zurückgezogen; eine stille Welle aus Leibern, die in die Hügel zurückkehren. Unser Erschütterer denkt, dass der Kubus eines Tages zurückkehrt, um uns erneut zu plagen. Wir müssen uns dagegen wappnen, selbst auf Kosten anderer Anpassungen.

» Der Gesichtlose-Spieler entfernt 3 Karten aus seinem Kampagnendeck, darunter mindestens 1 Entwicklungskarte.

81 Ein Gesichtloser durchbricht die Linie der Verteidiger und erreicht den heiligen Baum. Sein stinkender Leib drückt sich gegen den Stamm und bevor die Wachen ihn wegziehen können, geschieht das Unfassliche. Der Körper löst sich auf und verschwindet im Baum, metallene Zacken und Klängen wachsen tief in die Rinde hinein, während das Blut des Gesichtlosen das Holz durchtränkt und bis zu den tiefsten Wurzeln drängt.

» Erhöhe den Umwandlungs-Level um eine Zahl, die der Sockelgröße der Gesichtlose-Figur entspricht, die den Zeitlosen Baum berührt hat. Entferne diese Figur aus der Schlacht. Wenn es ein Berserker war, stelle sofort einen neuen Berserker wie in den Szenario-Spezialregeln beschrieben auf.

83 Fast alle der Wachen sind gestorben, doch sie konnten ihr Heiligtum lange genug verteidigen, bis Verstärkung eintraf. Für den Zeitlosen Baum war es jedoch zu spät – er verwandelte sich in eine Abscheulichkeit, bedeckt von verbogenen Gliedmaßen, Metallzacken und fauligem Fleisch. Jedoch hatte dieser hoch aufragende Horror keine Zeit, seine neuen Kräfte zu erproben und echten Schaden anzurichten.

» Wenn mindestens 2 Wiedergeborene-Figuren die Schlacht überlebt haben, erhöhe die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige um 1. Klebe den Sticker „Heiligtum-Kristalle“ (B21) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt beginnt der Wiedergeborene-Spieler jede Schlacht mit 1 zusätzlichen Kristall. Weiter mit dem nächsten Szenario.

85 Die Hauptfrau der Baumwache ballte die Fäuste. Trotz des Opfers ihrer Krieger drängten die Gesichtlosen weiter zum Baum. Ihre Hand griff schon nach dem Kriegshorn, doch dann hielt sie plötzlich inne. Das Signal würde jede einzelne Wiedergeborene aus anderen Teilen des Waldes herufen. Das würde zwar helfen, sich noch ein wenig länger zu verteidigen, aber dieser Überzahl würden sie dennoch unterliegen. War es dann sinnvoll, jede

überlebende Wiedergeborene zu opfern, nur um die Gesichtlosen ein wenig länger aufzuhalten?

Der Wiedergeborene-Spieler wählt:

» Um Hilfe rufen: Verringere die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige um 2. Zu Beginn des nächsten Zuges stellst du 1 zusätzlichen Trupp Baummaiden irgendwo auf dem Spielplan auf.

» Kämpfe allein bis zum Ende: Die Schlacht geht weiter.

87 Wir wurden zum Baum und der Baum wurde zu uns. Wir kennen die Zukunft und die Vergangenheit, genauso wie die Gegenwart. Unser Geist breitet seine Wurzeln durch die Zeit aus. Sobald es uns gelingt, diese seltsame neue Fähigkeit zu beherrschen, werden wir wachsen, bis nichts anderes mehr übrig bleibt.

» Erhöhe die Gesichtlose-Entwicklungsanzeige um 3.

89 Als der Angriff der Gesichtlosen abklang, wünschten sich die überlebenden Wiedergeborenen, sie wären tot. Hinter dem Leichenberg veränderte sich ihr Zeitloser Baum. Verschwunden war die alterslose Eiche, der Stützpfiler des Mutterforsts und die Quelle ihrer Magie. An ihrer Stelle: eine Abscheulichkeit, bedeckt von verbogenen Gliedmaßen, Metallzacken und fauligem Fleisch. Die Baumspitze schwankte, als sich der Stamm von selbst aufrichtete und die Wurzeln aus dem Boden rissen. Dann setzte sich der Baum in Bewegung und brachte Entsetzen über den Wald.

» Verringere die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige um 2.

91 Ohne den Zeitlosen Baum verteilte sich die Streitmacht der Wiedergeborenen. Einige erstarrten vor Schreck, einige rannten davon, andere rebellierten. In diesem Augenblick war das Orakel froh, dass es seine zuverlässigsten Kräfte um sich geschart hatte. „Lasst uns diese Schufte fertigmachen.“ Vershka gab ihrem Reittier die Sporen. „Lasst uns ihnen zeigen, dass wir keine Angst haben.“

„Gut, Schwester“, sagte Aelis. „Vielleicht werden sich die anderen hinter uns wieder sammeln.“
Donnerschreiterin antwortete verächtlich:
„Welche anderen? Wir drei reichen voll und ganz.“

» Der Wiedergeborene-Spieler führt mit Baummaid, Pestbrand-Reittier und Urwächterin (in beliebiger Reihenfolge) Bewegung und Kampf aus. Erhöhe die Streitkräfteanzeige um 2. Die Schlacht geht weiter.

93 Da er sich sowohl von der Kraft der Gesichtlosen und der Wiedergeborenen speist, könnte der Zeitlose Horror zum mächtigsten Wesen dieser Welt werden. Doch jetzt, in den ersten Augenblicken seiner Existenz, hatte er schwer mit seinen Fähigkeiten zu kämpfen. Wenn er den Gesichtlosen zu Hilfe kommen sollte, wäre das mit hohen Kosten verbunden.

» Von jetzt ab bis zum Ende der Schlacht darf der Gesichtlose-Spieler während jeder seiner Ernten wählen, die Entwicklungsanzeige um 2 zu verringern und eine beliebige Figur (außer das Orakel) vom Spielplan zu entfernen, indem diese in das wirbelnde Nichts der Zeitströme verbannt wird.

» Diese Figur zählt nicht als getötet – stelle sie auf ihre Truppkarte. Bei jeder Ernte darf der erntende Spieler eine seiner verbannten Figuren zurück auf den Spielplan stellen, in

mit einer beliebigen seiner Figuren. Wenn eine der genannten Heldinnen verbannt wird und außerhalb vom Spielplan verbleibt, zählt sie für zukünftige Schlachten als noch am Leben.

95 Alles war umsonst. Die kleine Streitmacht des Orakels brach durch die Reihen der eigenen Leute bis zum Baum durch. Doch bevor das Orakel ihn treffen konnte, verschwand der Baum, seine zitternden Gliedmaßen lösten sich in Luft auf. Das Orakel fühlte seine Präsenz jedoch nach wie vor, nur an anderem Ort. Der Baum reiste durch den Zeitstrom, verbreitete die Verderbtheit der Gesichtlosen gleichermaßen in Zukunft wie Vergangenheit.

Das war der Moment, in dem das Orakel begriff, dass seine Fehler die gesamte Welt ins Unglück gestürzt hatten. Der Baum hatte gar nicht gewollt, dass sie ihn verteidigte. Er hatte gewollt, dass sie dem Mutterforst so weit wie möglich fernblieb. Und so begann die Verkettung der Ereignisse: rebellierende Kriegsbestien, eine gefährdete Kampftruppe. Es hätte dem Ganzen aus dem Weg gehen sollen, doch es hatte dies nicht begriffen. Gab es jetzt noch etwas, das es tun könnte? Ein Teil von ihm wollte aufgeben, warten, bis der Tod durch die Hände der Gesichtlosen käme. Doch die Natur kennt kein Aufgeben. Selbst in absolut feindlichem Boden versuchen die Saaten zu keimen. Und so fand das Orakel einen Weg. Wenn der Wiedergeborene-Spieler den Sticker „Uralter Kubus“ (B19) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans hat und mindestens 1 der beiden Zusatzbedingungen erfüllt:

» Der Sticker „Die Aussaat“ (B15) ist auf der „Stärken“-Sektion,

» die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige ist bei 3 oder mehr,

... dann geht es mit Szenario 10a weiter. Anderenfalls weiter mit Szenario 10b.

96 Das Orakel brauchte einen Augenblick, um zu verstehen, dass es noch nicht tot war. Sein Geist war vor Schmerz benebelt, es konnte nicht verstehen, warum die Gesichtlosen es noch nicht getötet hatten. Und dann hoben zwei entsetzliche Klängenbrüter es vom Boden und trugen es vor den Zeitlosen Horror. Es hatte kaum noch Kraft zum Schreien, als sein Körper in eine pulsierende Masse aus Fleisch, Rinde und Holz gedrückt wurde. Dutzende aus dem Baum ragende Klängenarme umschlossen es, zogen das Orakel hinein, hackten seine Gliedmaßen ab und pfpfropften Teile seines Körpers in den Stamm.

Aus dem Baum geboren, war es durch ihn wieder entleibt worden.

Was es nicht mehr sehen konnte, war der Erschütterter hinter ihm, dem nun dasselbe bevorstand.

» Der Gesichtlose-Spieler gewinnt die Kampagne! Lies ENDE 1.

98 Die im Herzen des Mutterforsts tobende Schlacht zog die meisten der noch verbliebenen Wiedergeborenen an. Darunter auch eine Baummaid, bei der das Orakel befürchtet hatte, sie nie wiederzusehen. Eyadi! Sie war eine der Trägerinnen der Aussaat! Das Orakel hatte geglaubt, sie sei zusammen mit Aeshas Kampftruppe vernichtet worden, doch irgendwie war ihr gelungen, nach Hause zurückzukehren, etwas, das Iris nicht geschafft hatte.

Im Orakel keimte ein Funken Hoffnung auf. Wenn die Aussaat noch greifbar war, hatten sie vielleicht noch eine Chance.

- » Deaktiviere den Sticker „Die Aussaat“ (B15) auf der „Verluste“-Sektion und klebe eine weitere Version davon auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Deaktiviere den Sticker „Zweite Überlebende“ (B03) auf dem Plan. Erhöhe die Wiedergeborene-Streitkräfteanzeige um 1. Die Schlacht geht weiter.

101 *Beide Seiten wussten, dass diese Schlacht die alles entscheidende sein würde. Das Orakel hatte keinen Grund, sich zurückzuziehen und seine letzten verbleibenden Kriegerinnen waren standhaft und loyal. Der Zeitlose Horror hatte keine Kraft zum Weglaufen und die Gesichtlosen waren entschlossen, ihn um jeden Preis zu verteidigen. Als die Schlacht begann, fielen beide Seiten ohne Rücksicht auf Verluste übereinander her.*

- » Ab jetzt bis zum Ende der Schlacht kann der Wiedergeborene-Spieler zu Beginn seines Aktiven Zugs entscheiden, 1 Punkt seiner Streitkräfteanzeige abzugeben, um mit 1 seiner Trupps zusätzlich Bewegung und Kampf auszuführen.
- » Der Gesichtlose-Spieler erhält eine ähnliche Fähigkeit. Zu Beginn seines Aktiven Zugs kann er entscheiden, 1 Punkt seiner Entwicklungsanzeige abzugeben, um mit 1 seiner Trupps zusätzlich Bewegung und Kampf auszuführen.
- » Die Schlacht geht weiter.

102 *Die Wachen-Matriarchin war eine der ersten Urwächterinnen, die im Mutterforst geboren wurden. Sie hatte nie damit gerechnet, auch die letzte Überlebende zu sein. Eine nach der anderen vergingen die jüngeren Wächterinnen vor ihren Augen, von den Gesichtlosen zerrissen. Die Wut der Matriarchin stieg an, bis sie nicht länger an sich halten konnte und ein explosives, ohrenbetäubendes Brüllen brach sich Bahn und warf die Gegner, die am nächsten bei ihr waren, zu Boden.*

- » Kippe 3 Gesichtlose-Figuren, die am nächsten zur Urwächterin sind, auf ihre Seite. Sie können nicht angreifen oder Aktionen ausführen, aber sie können das Ziel von Angriffen der Wiedergeborenen werden. Wenn der Gesichtlose-Spieler eine umgekippte Figur aktiviert, stellt er sie wieder hin. Die Schlacht geht weiter.

104 *Vershka klopfte ihrem Reittier aufmunternd auf den Rücken. Es atmete schwer, seine Seiten waren blutüberströmt. Sie wusste, dass sie nur noch einen Angriff machen könnte, und sie wollte, dass dieser Angriff zählen sollte. Sie fixierte ihren Blick auf den hoch aufragenden Stamm des Zeitlosen Baums und drehte ihr Reittier langsam herum.*

„Los jetzt, Junge,“ flüsterte sie. „Lass sehen, wie zäh dieses Ding wirklich ist.“

- » Bewege das Pestbrand-Reittier in  mit dem Zeitlosen Horror. Der Horror erleidet 2 Verletzungen. Die Schlacht geht weiter.

106 *Aelis hatte sich bereits um den Zeitlosen Baum gekümmert, als er ihr nur bis an die Knie reichte. Sie hatte mit angesehen, wie fünf Orakel aus seinem Stamm entwachsen waren, nur um dann in dem einen oder anderen Krieg zu sterben.*

Sie kannte außerdem viele alte, vergessene Riten. Sie wollte sie jetzt anwenden. Sie griff tief in den Erdboden und fand die schlafenden Samenkapseln des Zeitlosen Baums. Sie übertrug ihre eigene Energie auf sie, um sie zu erwecken. Kleine Triebe entstanden rund um den Zeitlosen Horror, deren Magie die Feinde für entscheidende Sekunden bis zu einem Kriechen verlangsamte.

- » Der Wiedergeborene-Spieler erhält sofort 1 zusätzlichen Zug. Die Schlacht geht weiter.

109 *Obwohl beide Streitmächte ihr Bestes gaben, endete der Krieg hier nicht. Das Orakel war zu schwach, um die Verteidigung der Gesichtlosen zu durchbrechen. Der Zeitlose Horror war zu jung und verwirrt, um es zu töten. Eine kleine Gruppe Wiedergeborener floh aus dem sterbenden Mutterforst und verbarg sich in einer entfernten Zuflucht, dank der Macht des Kubus dem Blick der Gesichtlosen entzogen. Dort verbrachten sie Generationen, immer mit einem Ziel: eine neue Form Wiedergeborene-Krieger zu erzeugen, die mächtig genug war, den Baum zu vernichten.*

- » Weiter mit Szenario 10b.

ENDE 1

Wir waren einst die Gesichtlosen. Wir waren auch die Wiedergeborenen. Wir waren das Orakel. Und wir waren der Erschütterer. Wir waren der Baum. Und wir waren die Herde.

Jetzt sind wir alles. Wir schweben durch den Zeitstrom, können überall gedeihen, wo und wann wir wollen. Wir haben einen Plan – wir wollen uns in längst vergessenen oder weit entfernten Zeitaltern so ausbreiten, dass niemand unseren Wuchs bemerkt, bis wir zu mächtig sind, aufgehalten zu werden. Dann werden wir langsam andere Zeitalter in uns aufnehmen, ins „Jetzt“ überführen, bis die Zeit jede Bedeutung verliert und alles, was noch übrig ist, wir sind.

Ewig. Unveränderlich. Perfekt.

- » **Klebe den Sticker „Zeitloser Horror“ (B24-B) auf Platz B24 des Kampagnenplans.**

Gratulation!

ENDE 2

Die Nachmittagsbrise wirbelte die Asche des Zeitlosen Baums auf und trug sie tiefer in den Mutterforst, vorbei an zerschlagenen Stämmen und verbrannten Ästen. Das Orakel ging in die Knie und nahm ein wenig der Asche zwischen die Fingerspitzen. Sie roch nach Tod und hatte noch den Gestank des fauligen Fleisches der Gesichtlosen an sich. Doch sie roch auch nach Wiedergeburt.

Die Asche einer Pflanze kann anderen Pflanzen beim Wuchs helfen. Waldbrände bringen das Licht an kleinste Stengel, die sonst unter dichten Blattdächern dahinwelken. So war der Kreislauf der Natur.

Das Orakel hatte fast seine gesamte Armee und seine Kräfte verloren, doch es war sich sicher, dass alles – im Laufe der Zeit – wieder nachwachsen würde. Die Kinder des Waldes würden sich wieder erheben, ein wenig verändert, ein wenig stärker und besser angepasst.

Denn schließlich waren sie schon oft wiedergeboren worden.

- » **Klebe den Sticker „Zeitloser Baum“ (B24-A) auf Platz B24 des Kampagnenplans.**

Gratulation!

ENDE 3

Als der letzte Wiedergeborene auf den Zeitlosen Horror einschlug, dessen dicke Fleisch-Rinde durchstieß und das Herz tief im Innern traf, merkte das Orakel, wie sein Bewusstsein schwand. Die Welt wurde schwarz. Ein unsichtbarer Wirbel erfasste es, drückte ihm die Luft aus der Lunge.

Und dann war es wieder da, warme Sonne auf der Haut, das Flüstern der Bäume in den Ohren. Zu schwach, um zu stehen, setzte es sich auf einen knorrigen Ast unter dem grünen Dach des Mutterforsts. Ihm war klar, dass das, was es gerade gesehen hatte, noch nicht geschehen war. Es war nur eine Vorahnung. Eine mögliche Zukunft unter vielen. Diese jedoch war stärker als die anderen. Doch war sie derart absurd, dass es sie nicht ernst nehmen konnte. Der Zeitlose Baum machte gemeinsame Sache mit den Gesichtlosen? Die Kinder des Orakels sollten es hintergehen? Die Schlacht am Ende der Zeit? Nein, das konnte nur ein wilder Tagtraum sein. Sonst nichts.

Das Orakel wollte aufstehen und gehen, als es etwas in seiner Hand fühlte. Es blickte auf seine Handfläche und sah ein seltsames Stück Borke, vernäht mit Lagen fauligen Fleisches.

Ein abscheuliches Andenken an die Zukunft, die das Orakel für unmöglich gehalten hatte.

- » **Klebe den Sticker „Zeitloser Baum“ (B24-A) auf Platz B24 des Kampagnenplans.**

Gratulation!

10B-1 *Ein Treffer war ausreichend, den stinkenden Stamm direkt in der Mitte zu spalten. Das Orakel hielt verblüfft inne. Konnte es so einfach sein? War der Baum in all der Zeit verwelkt und schwach geworden?*

Dann griff eine gigantische Pranke aus der Öffnung. Ein Brüllen, von dem das Orakel geglaubt hatte, es nie wieder hören zu müssen, erfüllte die Luft. Sein lang vergessener Widersacher, der Erschütterer, trat aus dem Stamm, mächtiger als jemals zuvor – sein Fleisch mit dicker Borke bedeckt und mit Asttrieben, die aus seinem Rücken sprossen.

- » Setze den Erschütterer in  mit dem Zeitlosen Horror, drehe seine Truppkarte um und fülle seine Ausdauermarker auf. So lange der Erschütterer lebt, kann der Zeitlose Horror nicht aktiviert, verletzt oder getötet werden. Er kann jedes Mal, wenn du den Erschütterer aktivierst, 1 seiner Spezialaktionen ausführen.



CREDITS

Spielautoren:

Marcin Świerkot, Michał Oracz,
Krzysztof Piskorski

Test und Entwicklung:

Paweł Samborski, Michał Siekierski

Spielregel:

Michał Oracz, Paweł Samborski,
Adrian Komarski, Krzysztof Piskorski,
Marcin Świerkot, Hervé Daubet

Kampagnen:

Krzysztof Piskorski

Englische Übersetzung:

Krzysztof Piskorski, Daria Kaczor,
Patricia Sorensen

Deutsche Übersetzung:

Michael Kröhnert

Illustrationen:

Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek,
Andrzej Póltoranos, Timofey Stepanov,
Mariusz Gandzel, Michał Oracz

Grafik-Design:

Adrian Radziun, Andrzej Póltoranos,
Michał Oracz

3D-Modelle:

Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski,
Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski,
Raul Tavares

Dank an:

Hervé Daubet, Dan Morley, Maciej
Eisler, Tomasz Hałon, Michał
Surowiec, Adam Wytrychowski,
Adam Kwapiński, Kamil Cieśla,
Stowarzyszenie „Klub Koloseum“,
Jakub Wiśniewski, Michał Walczak,
Łukasz Włodarczyk, Andrzej Kaczor,
Sebastian Lamch..

Besonderer Dank an Jordan Luminais.

Besonderer Dank an alle Kickstar-
ter-Backer, die geholfen haben, dieses
Spiel Realität werden zu lassen und
an alle Tester, die eine Menge Zeit
für diesen Titel investiert haben.