



KAMPAGNE



RHA-ZACK, PROLOG

//RB-16S_Forschungs_Log/-
23t/06m/0002j/-
raster_koord_47E29S/-
stream_staerke:ausgezeichnet/

Ich überwachte einen Scan in Quadrant 47029S, als eine Nachricht vor meinen Augen aufflackerte. Sie besagte, ich sei nicht länger ein Rha-Zack.

Der Stream teilte mich einer neuen Entität zu, Rha-Zack, Truppe Rot. Ich scrollte durch die Liste der anderen Mitglieder und grinste. Abweichter. Störenfriede. Solche, die riskante Operationen nur deshalb befürworteten, weil sie dann im Stream doewingevolet wurden. Monatelang waren wir in der Minderzahl. Doch die Zeit verging und wir waren unserem Ziel kein Stück näher als vor zwei Jahren, als wir auf dieser seltsamen neuen Welt erwachten. Wir wissen immer noch nicht, wie wir hierher gekommen sind oder was wir hier eigentlich sollen. In unserem Stream klafft ein riesiges, schmerzhaftes Loch, trotz all unserer Anstrengungen, es zu schließen.

Aktuelle Berechnungen zeigen, dass wir nur eine 0,7-prozentige Chance haben, an unserem derzeitigen Standort weitere Streamfragmente zu entdecken und es sollte allmählich klar sein, dass wir es anders angehen müssen. Die Wagemutigeren von uns erhielten die Freigabe.

Ich nahm sofort Kontakt mit dem Rest von Truppe Rot auf und schlug vier mögliche Operationen vor, die schon eine Weile in meinem Kopf herumgeistern. Der Stream scannte nach verfügbaren Einheiten und transferierte uns in eine virtuelle Einsatzzentrale. Ich lud meine Pläne direkt in ihre Gedanken und wir stimmten ab. Drei meiner Vorschläge wurden abgelehnt. Mit all den Kriegen, die sich in den Reichen der Menschen gerade abspielen, waren sie einfach zu riskant. Die vierte Möglichkeit wurde jedoch akzeptiert, sechzehn Stimmen gegen zwölf.

Das würde uns weit nach Westen bringen. Dort, in einer verstrahlten Wüste, von allem Nachschub, Verstärkungen oder dem Stream selbst abgeschnitten, würden wir die entlegenen Gebiete der Menschen durchstreifen. Das Risiko war hoch, doch die Chance auf neue Entdeckungen umso höher.

//DATEN_ende

DVERGAR-PROLOG

Die Flamme in Vagrs Eingeweiden erstarb. Er langte nach seiner Atemmaske, nahm einen kleinen Zug Gas und fühlte, wie die Wärme für ein paar kostbare Sekunden seinen Körper durchströmte. Er blickte auf eine Anzeige an seinem Handgelenk. Der Tank war fast leer. Es war allenfalls noch ein Hauch darin. Der Schluck, den Vagr gerade genommen hatte, war vermutlich der letzte. In einer Stunde oder so würde die Flamme erlöschen und damit auch – sein Leben.

Und trotzdem weigerte sich Vagr, das Ende zu akzeptieren. Er wollte es allen beweisen. Er hatte nie gegen die Triade verstoßen, und obwohl er die Regeln etwas gebeugt hatte, war dies doch nur zum Guten seines Volkes!

Auf ihrer lang verschollenen Festungswelt war jeder junge Dvergar gemäß dreier Grundideen erzogen worden. Alle Handlungen müssten demnach angemessen, zügig und vorteilhaft sein. Angemessen, damit die seit Generationen überlieferten Regeln und Traditionen gewahrt blieben. Zügig, um keine Zeit zu verlieren – jetzt, da ihre Körper buchstäblich ausbrannten, war dies wichtiger denn je. Und schließlich vorteilhaft, damit alles was getan wurde, dem Clan nutzte.

Als Vagr entschieden hatte, einen Bergbeißer-Bohrer an die Eingeborenen dieses Planeten zu verkaufen, waren seine Handlungen sicherlich zügig. Vagr behauptete, dass sie ebenfalls vorteilhaft wären, denn die Seinen besaßen viele Bergbeißer, und im Gegenzug erhielt er von den Menschen ein einzigartiges Relikt. Es war weit hergeholt, aber diese seltsame Gerät hätte alle Dvergar womöglich weniger abhängig von ihren Gasreserven machen können. Dummerweise war dieser Handel nicht angemessen. Menschen wurden mit Herablassung behandelt und als unzuverlässig erachtet, ebenso wie ihre Gerätschaften. Handel mit ihnen war unehrenhaft und die Tatsache, dass sich Vagr mit niemandem abgesprochen hatte, half ebenso nicht.

Die Strafe war hart. Vagr verlor seinen Sitz der Gilde der Maschinerebauer und wurde als unzuverlässig eingestuft. Seitdem konnte er nur noch als Prospektor Arbeit finden – eine gefährliche, angsteinflößende Aufgabe.

Jetzt, durch seine Maske blickend, mit frischer Flamme, die seinen Leib wärmte, suchte Vagr den Horizont ab. Er und seine Crew hatten weniger als eine Stunde, um eine neue Gaslagerstätte zu finden. Sie mussten sich sputen, bevor die Kälte kam.

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 (dessen 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 Rha-Zack-Leiste auf dem Kampagnenplan wird zur Forschungsanzeige, welche den wissenschaftlichen Fortschritt darstellt, den die Rha-Zack durch neues Wissen, Artefakte und Fragmente des Streams erlangen. Erreicht die Forschungsanzeige die 10, haben die Rha-Zack einen bedeutenden Durchbruch erzielt, der ihnen in der Kampagne erheblich

helfen wird (siehe dazu den Abschnitt Rha-Zack-Durchbruch unten).

- » Die Dvergar-Leiste auf dem Kampagnenplan wird zur Temperaturskala, die das dunkle Feuer darstellt, was in den Dvergar brennt. Je heißer es brennt, desto gefährlicher werden die Dvergar (siehe Abschnitt Verzehrende Flamme unten). Sollte es jedoch auf 0 fallen, vergeht die gesamte Dvergar-Streitmacht und ihr Spieler verliert die Kampagne.

KAMPAGNENPLAN ÄNDERN

Manchmal fordert euch ein Skript auf, einen Sticker auf einem 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 nie aufgefordert, Sticker wieder zu entfernen. Immer, wenn ein Sticker in einem Szenario deaktiviert werden soll (wenn zum Beispiel eine Verbesserung ausläuft oder eine Spezial Einheit stirbt), klebt ihr einen Deaktiviert-Sticker darüber, sodass die Zahl des ursprünglichen Stickers noch erkennbar bleibt.

Verliert ihr eine Kampagne oder brecht ab, deaktiviert ihr alle ihre Sticker und beginnt von vorn. Wenn euch die Sticker ausgehen, könnt ihr welche herunterladen und ausdrucken oder sie euch einfach notieren.



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:

Rha-Zack:

- » Energieschild
- » Friktion
- » Blitz
- » Minenleger
- » Zeitsprung
- » Energieschwert
- » Selbstreparatur
- » Schock
- » Schießen
- » Brandung

Dvergar:

- » Kettenwaffe
- » Deflektor
- » Detonation
- » Flammenwerfer
- » Im Fadenkreuz
- » Mechanismus
- » Schutz
- » Sendestation
- » Riskante Taktik
- » Kernschmelze

WICHTIG: Im Kampagnenspiel wird der Zeitmarker einer Schlacht NICHT weitergeschoben, wenn durch Zeitsprung zusätzliche Züge dazu kommen.

WICHTIG: Anders als in normalen Partien enden die Schlachten der Kampagne nicht, wenn die Spieler keine Aktionskarten mehr

haben. Sollte das passieren, mische die abgelegten Karten und bilde daraus ein neues Aktionsdeck.

ZEITLEISTE

Viele Schlachten der Kampagne nutzen die Zeitleiste statt (oder zusätzlich zu) der SP-Leiste. Die Zeitleiste gibt normalerweise das Ende der Schlacht an und alle besonderen Ereignisse, die während des Aufeinandertreffens eintreten. Bevor ein Szenario beginnt, 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; prüfen, ob es zu Beginn Ereignisse gibt
- » Zug Spieler A
- » Zug Spieler B
- » Zeitmarker auf 2 ziehen; Ereignisse prüfen
- » (...)

KAMPAGNENFORTSCHRITT SPEICHERN

Obwohl die Kampagnenschlachten kürzer als bei regulären Matches sind, wird die ganze Kampagne viele Stunden in Anspruch nehmen. Wenn ihr zwischen Szenarien pausieren wollt, notiert euch die aktuelle Szenarienummer und den Status beider Kampagnenleisten.

Danach verstaut ihr das Spielmaterial, bis ihr wieder weiter spielen 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 Plan geklebt werden.

Rha-Zack-Durchbruch

Nachdem die Rha-Zack einen Durchbruch erzielt haben, entfernt ihr den Forschungsmarker. Er wird nicht mehr gebraucht. Der Stream, ein Netzwerk, das alle Rha-Zack miteinander verbindet, erweitert sich und bringt neue Funktionen. Ab jetzt, zu Beginn jeder Schlacht und nachdem alle Figuren auf dem Spielplan platziert sind, kann der Rha-Zack-Spieler eins der folgenden Protokolle nutzen. Diese gewählte Modifikation bleibt dann bis zum Ende der Schlacht in Kraft.

- » Angriffsprotokoll — Der Stream lenkt die Schläge der Rha-Zack. Alle Rha-Zack-Figuren erhalten +1 Angriff und +1 Initiative.
- » Verteidigungsprotokoll — Der Stream warnt die Rha-Zack-Einheiten vor Gefahren und sorgt für besseren Schutz. Alle Rha-Zack-Figuren erhalten +1 Verteidigung und +1 Bewegung.
- » Schadensbegrenzungsprotokoll — Der Stream analysiert eintreffende Schadensvektoren und überschreibt die individuelle Einheitensteuerung kurz vor dem Treffer,

um die Zerstörung kritischer Bereiche abzuwenden. Wenn der Rha-Zack-Spieler das „Erneuern“-Symbol beim Verteidigungswurf erwürfelt (Zahnradsymbol auf dem Würfel), erleidet er durch diesen Angriff keinen Schaden.

Verzehrende Flamme

Wie zuvor erwähnt sind Dvergar stark und energiegeladen, solange ihr Feuer brennt. Wird es schwächer, vergehen auch die Dvergar mit ihm. Viele Entscheidungen während der Kampagne verbrauchen Temperatur, die jedoch nur wieder mittels einer speziellen Art Treibstoff („Gas“) erhöht werden kann.

Lege zusätzliche Marker als Schwellen auf die Plätze 5 und 10 der Temperaturskala.

Immer wenn die Skala die erste dieser Schwellen erreicht (sie entspricht 5 oder mehr), gelten alle Dvergar-Einheiten als ÜBERHITZT. Sie erhalten dann +1 Bewegung.

Wenn die Temperaturskala bei 10 liegt, erreichen alle Dvergar-Einheiten den KERN-SCHMELZE-Status und bekommen zusätzlich +1 Initiative. Das hat allerdings auch Nachteile: so lange die Kernschmelze anhält, muss der Dvergar-Spieler, wenn er irgendeine seiner

Einheiten aktiviert, einer Dvergar-Figur seiner Wahl 1 Verletzung zufügen.

Temperatur während der Schlacht nutzen

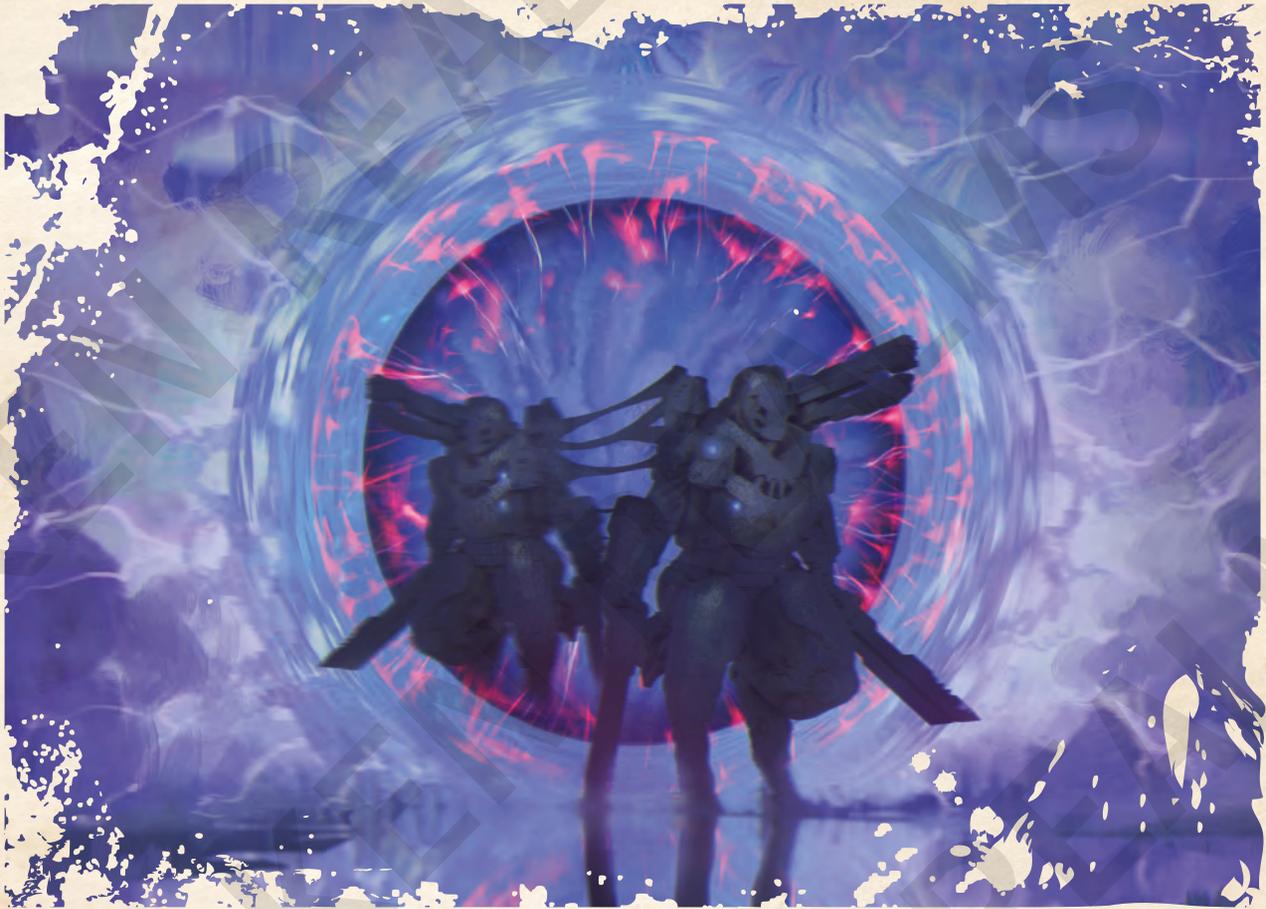
Am Ende jedes Zugs kann der Dvergar-Spieler sich entscheiden, einen Teil seines Gas-Vorrats einzusetzen, um 1 gewählten Trupp kurzzeitig zu verstärken. In diesem Fall verringert er die Temperaturskala um 1, fügt dem Trupp 1 Verletzung hinzu und führt dann entweder eine Bewegung oder einen Kampf mit dem gesamten Trupp aus.

Vergesst nie, dass die Dvergar die Kampagne sofort verlieren, wenn die Temperatur auf 0 fällt. Die geeignete Temperatur zu finden bzw. festzulegen, wie groß die Menge Gas in der Reserve sein soll, ist ein wichtiges Element für die Dvergar in der Kampagne.

Tipp: Rechne damit, dass du für eine verlorene Schlacht bestraft werden wirst – die Temperatur wird um 1 oder 2 Punkte fallen. Der größte Verlust wird 3 betragen, was aber nur selten vorkommt, bei wirklich kritischem Versagen.

SZENARIO 1

ERSTKONTAKT



DVERGAR:

Vagr stand bewegungslos auf dem Dünenkamm. Diese verstrahlten Wüsten, die sich weit unter einem zerrissenen Himmel erstreckten, brachten schmerzliche Erinnerungen zurück. Genau so hatte seine eigene Welt ausgesehen, nachdem die Dämonen sie in den letzten Jahren ihres Angriffs mit dem schwarzen Höllenfeuer überzogen hatten. In solchen Augenblicken wünschte sich Vagr, er sei jünger. Wenn er die gewaltigen Hallen, unter der Oberfläche liegenden Seen und endlosen Bogengänge seines Heimatplaneten nie gesehen hätte, wäre es so viel einfacher gewesen, hier zu leben; auf dieser jämmerlichen, dem Untergang geweihten Welt.

Er bemerkte kaum, wie sich ihm laut durch den weißen Bart schnaufend ein Vorarbeiter näherte.

„Wir haben es,“ polterte die Stimme des Vormanns. „Nicht etwa eine kleine Ader. Ein gutes, ordentliches Vorkommen!“

„Gut. Setzt die Extraktoren an,“ antwortete Vagr und griff nach dem Knopf an seiner Maske, um den letzten Rest Gas ausströmen zu lassen. Das Feuer grollte. Eine Schmerzwellen drückte die Luft aus Vagrs Lunge. Ein guter Schmerz.

Er schärfte seine Sinne. Vagr blickte erneut zum Horizont. Jetzt konnte er sehen, was ihm zuvor entgangen war: jemand näherte sich seinem Team. Keine Menschen, keine Dämonen, nicht einmal Wiedergeborene. Etwas völlig anders.

RHA-ZACK:

//RB-16S_forschungs_log/24t/06m/0002j/raster_koord_57028S/stream_staerke:gering/

Wir sind vor kaum einem Tag angekommen und schon haben wir die erste Entdeckung gemacht! Die Sensoren haben eine Gruppe seltsamer Wesen hinter einer der Dünen entdeckt. Ich habe den Stream dazu befragt, aber das förderte nur ein paar grundsätzliche Beobachtungen zutage.

Es sind ungewöhnliche, symbiotische Organismen. Der Wirt ist eine endotherme, zweibeinige, empfindungsfähige Kreatur. Sein Symbiont: eine Flamme. Oder besser gesagt, eine Welle einer dunklen Energie, die den Wirtkörper nicht zerstört, sondern damit verschmolzen ist. Mich schaudert, wenn ich daran denke, dass die selbstheilenden Eingeweide dieses Wirts beständig von einem Feuer aufgezehrt werden. Und doch zeigen die beobachteten Kreaturen keinerlei Zeichen von Unbehagen. Sie arbeiten derart hart und schnell, dass andere Arbeiter vor Neid erblassen. Wir müssen angreifen, bevor sie mit dem Abbau beginnen.

Ich habe einen Angriffsplan entwickelt und über den Stream geteilt. Hauptziel: die Kampffähigkeit des Feinds in Erfahrung bringen, jemanden zur Befragung gefangen nehmen. Die Abstimmungstafel wurde komplett grün.

LETZTE EINTRAGUNG: //05t/07m/0002j

Als ich später meine Handlungsweise überprüfte, erkannte ich, dass dies der Punkt war, an dem ich hätte wissen müssen, dass es nun kein Zurück mehr für uns gab.

RHA-ZACK-VERSTÄRKUNGEN:

Klebe den Sticker „Notsignal“ (C05) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Zu Beginn jeder Schlacht, bevor seine Figuren auf dem Spielplan platziert werden, kann der Rha-Zack-Spieler sich entscheiden, das Notsignal aufzustellen und nach Verstärkung rufen. Wenn das der Fall ist, deaktiviert er den „Notsignal“-Sticker und stellt einen Bonus-Quellenklingen-Trupp in dieser einzelnen Schlacht auf.

VORBEREITUNG:

- » Bei dieser Schlacht stellen die Spieler ihre Schreine nicht auf und platzieren nur je 1 Kristallquelle.
- » Der Dvergar-Spieler setzt seine Temperaturskala auf 4.
- » Der Rha-Zack-Spieler beginnt die Schlacht mit 3 statt 2 Kristallen.
- » Der Dvergar-Spieler beginnt die Aufstellung, seine Einheiten dürfen sich aber nicht verteilen.
- » Der Rha-Zack-Spieler beginnt die Schlacht.

SPEZIALREGELN:

- » Während dieser Schlacht kann der Rha-Zack versuchen, Dvergar-Einheiten zu fangen und für die weitere Analyse wegzuschleppen. Immer wenn eine Rha-Zack-Figur einen Kampf gegen eine Dvergar-Figur beginnt, kann erstere sich entscheiden, eine Gefangennahme statt des üblichen Angriffs zu versuchen. Führt einen normalen Kampfablauf aus – die einzigen Unterschiede sind, dass die Rha-Zack-Figur immer zuerst angreift und die Dvergar-Figur ihre Initiative statt der Verteidigung für den Verteidigungswurf nutzt und +2 pro Ausdauermarker, den sie hat, dazu zählt. Wenn sich die Dvergar-Figur bei diesem Kampfablauf erfolgreich verteidigt, unterbricht das ihre Gefangennahme.
- » Rha-Zack-Figuren können auch bei Ausführung von *Hinterhältig* eine Gefangennahme versuchen.
- » War die Gefangennahme erfolgreich, nimmt ihr beide Figuren vom Spielplan und stellt sie beiseite – die Dvergar-Figur gilt als gefangengenommen.

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

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

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

RHA-ZACK-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Streamwache
- » 1 Trupp Streamsurfer
- » 1 Trupp Sturmbringer

Aufgabe: Nimm mindestens 3 Feindfiguren gefangen (siehe Spezialregeln).

Belohnung: Füge der Rha-Zack-Forschungsanzeige 2 hinzu. Lies Skript 14.

Spezialbelohnung: Wenn der Rha-Zack den Flammenwächter gefangen genommen hat, kann er zusätzlich 2 zur Forschungsanzeige hinzufügen.

Strafe: Lies Skript 14.

Spezialstrafe: Wenn der Dvergar die Streamwache getötet hat, lies stattdessen Skript 18.

DVERGAR-STREITKRÄFTE:

- » 1 Flammenwächter (Teiltrupp mit nur 1 Figur)
- » 1 Trupp Entfächer
- » 1 Trupp Ungebrochene

Aufgabe: Überlebe mit nicht mehr als 2 von den Rha-Zack gefangen genommenen Figuren.

Spezialaufgabe: Töte außerdem die Streamwache.

Belohnung: Lies Skript 11.

Strafe: *Die Dvergar wurden von ihren Gaslagerstätten weggetrieben, bevor sie ihre Tanks füllen konnten.* Setze die Dvergar-Temperaturskala auf 2.

ERFOLGE

- » **Rha-Zack:** Wenn die Rha-Zack den Flammenwächter gefangen genommen haben, fügen sie ihrer Forschungsanzeige zusätzlich 2 hinzu.

SPEZIALEREIGNIS

- » Sobald die erste Rha-Zack-Figur stirbt, lies Skript 12.



SZENARIO 2

IM SCHATTEN EINES TITANEN



RHA-ZACK:

//RB-16S_forschungs_log/26t/06m/0002j/
raster_koord_55028S/stream_staerke:gering/

Kaum etwas fühlt sich derart fehl am Platz an wie dieser gewaltige Kadaver, dreißig Meter hoch und hundert lang, der langsam in der sandigen Ebene vor sich hin rottet.

Wir haben uns ihm im Schutz eines optischen Tarnfelds genähert. Wir wollten die Dvergar nicht warnen, die im Schatten des sonnengebleichten Rückgrats arbeiteten. Unser Erstscan sah vielversprechend aus. Der Stream konnte jedoch die korrekte Zuordnung der Kreatur nicht vornehmen. Sie scheint nicht in diese Zeitlinie zu gehören – nicht einmal in diese Welt. Vielleicht ein Dimensions-Verschollener, genau wie wir?

Ich denke, wir sollten die Überreste genau untersuchen, doch zunächst müssen wir den Ort sichern, was nicht leicht sein wird. Seltsame Dvergar-Kugeln und Generatoren hängen wie eiserne Trauben im Gerippe. Lange Pipelines bedecken den Boden. Dutzende Ingenieure und Arbeiter laufen herum. Was auch immer die Dvergar hier tun, es scheint ihnen wichtig zu sein.

Wenn der Sticker „Höchste Alarmstufe“ (C07) auf Platz C07-A des Kampagnenplans ist, lies Skript 20.

DVERGAR:

Bors war mehr als müde. Seit sein rücksichtsloser Bruder, Vagr, den Zorn der Gilde auf sich gezogen hatte und Unzuverlässig wurde, war der gute Name des Clans in Gefahr und es lag bei Bors, zu beweisen, dass sie aus besserem Holz geschnitzt waren. Vagr tagtäglich verfluchend arbeitete er wie ein Verrückter und überhitzte sich und seine Techniker ständig. Sein Projekt – eine neue Art Raffinerie, die ihre Gasreserven massiv verbessern würde – wurde zu seiner Obsession.

Wie konnte er ahnen, dass eines Tages eine Bande seltsamer, fremdartiger Eindringlinge aus dem Nichts kommen würde und drohte, alles zu vernichten? Nun, es war passiert und für einen Augenblick verlor Bors die Hoffnung. Eine weitere Katastrophe innerhalb so kurzer Zeit war fast zu viel für ihn. Die Benommenheit bekämpfend griff er nach seinem Kriegshammer. Seine Zuversicht kehrte langsam zurück. Die Feinde waren erfahrene Krieger, zweifellos, und Bors konnte sie lediglich mit seinen Schmieden und Technikern bekämpfen. Anders als der Feind jedoch hatte er mehr zu verlieren als bloß sein Leben.

VORBEREITUNG:

- » In dieser Schlacht platzieren die Spieler ihre Schreine nicht.

SPEZIALREGELN:

- » Immer, wenn ein Spieler eine Ernte ausführt, lies Skript 21.
- » Wenn Dvergar-Verteidigungen auf dem Schlachtfeld vorhanden sind (Skript 20), erleidet jede Rha-Zack-Figur, die sich in  mit einem Dvergar-Verteidigungsmarker bewegt oder dorthin Vershoben wird, 1 Verletzung. Danach entfernt ihr den Marker aus der Schlacht.

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

- » **Zug VI:** Letzter Zug. Nachdem beide Spieler ihre Aktionen beendet haben, gewinnt der Spieler mit den meisten SP.

RHA-ZACK-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Streamwache
- » 1 Trupp Streamsurfer
- » 1 Trupp Sturmbringer

Aufgabe: Am Ende der Schlacht mehr SP zu haben.

Belohnung: Lies Skript 29.

Spezialaufgabe: Töte zusätzlich alle Entfacher-Figuren.

Spezialbelohnung: Wenn der Rha-Zack gewinnt und alle Entfacher-Figuren getötet wurden, klebe den Sticker „Bors Niedergang“ (C08) auf den passenden Platz des Kampagnenplans, füge der Rha-Zack-Forschungsanzeige 1 hinzu und lies dann Skript 29.

Strafe: Viele der gesammelten Proben gingen beim Rückzug verloren. Reduziere die Rha-Zack-Forschungsanzeige um 1.

DVERGAR-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Entfacher
- » 1 Trupp Ungebrochene
- » 1 Trupp Flammenwächter

Aufgabe: Am Ende der Schlacht gleich viele oder mehr SP zu haben.

Belohnung: Lies Skript 27.

Strafe: Reduziere die Temperaturskala um 1.

Spezialstrafe: Wenn der Rha-Zack gewonnen und alle Entfacher getötet hat, lies Skript 28.



SZENARIO 3

PANZERBRECHER



RHA-ZACK:

//RB-16S_forschungs_log/26t/06m/0002j/
raster_koord_58030S/stream_staerke:keine/

Da ist eine merkwürdige Energie, die wie eine Schale über diesen Ruinen schwebt. Sensoranzeigen überall. Die Energiewaffen und Hoverboards spielen verrückt. Wir haben keinerlei Verbindung zur Quelle und müssen uns auf altmodische Signale und Handzeichen verlassen.

Ich blicke unruhig auf die halb geschmolzenen Wälle und Eisenkonstruktionen. Sie sind alt. Sie sind bereits hier seit lange vor der Apokalypse, die Dämonen in diese Welt gebracht hat. Zeichen kürzlicher Erkundungen sind überall, wo ich auch hinsehe. Was könnte für die Dvergar so wichtig sein, dass sie so viel Mühe darauf verwenden?

Bald finden Scouts etwas Interessantes bei einem der Seiteneingänge. Auf einem verrauschten Videokanal sehe ich einen alten, zurückgelassenen Rucksack und einen rostigen Schild aus menschlicher Herstellung. Innerhalb dieses Komplexes könnten wir mehr finden als nur Dvergar.

Wenn der Sticker „Höchste Alarmstufe“ (C07) auf Platz C07-B des Kampagnenplans ist, lies Skript 30.

DVERGAR:

Als die Gilde der Erdarbeiter schließlich entschied, die Grabungsstätte zu inspizieren, war die Grabungsmeisterin außer sich vor Freude. Sie hatte gespannt darauf gewartet, dass sich die Anstrengungen ihres Teams als nicht vergeblich erwiesen, was böse Zungen behaupteten. Sie hatte sogar ein besonderes Ereignis für die Gildemitglieder vorbereitet, die Öffnung einer Kammer, die ihre Männer auf den unteren Ebenen entdeckt hatten.

Es war eine Ironie des Schicksals, dass statt der erwarteten Gäste unerwartete Feinde eintrafen. Und als ob das nicht genug sei, machten sie sich schnurstracks auf zu ihrer Kammer. Ihre Sensorik musste deutlich besser als jede Ausrüstung der Dvergar sein! Die Grabungsmeisterin wurde neidisch darauf. Sie wollte diese fremden Werkzeuge haben, selbst wenn sie ihr halbes Team dafür opfern müsste, also bereitete sie einen Hinterhalt beim Eingang vor und wartete.

RHA-ZACK-VERSTÄRKUNGEN:

Der Rha-Zack-Spieler klebt den Sticker „Rha-Zack-Schrein“ (C03) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt kann er ihn platzieren und während jeder Schlacht nutzen, gemäß der Basisregeln, es sei denn, der Text des Szenarios besagt etwas anderes.

VORBEREITUNG:

- » Nachdem beide Spieler ihre Figuren platziert haben, platziert der Dvergar-Spieler außerdem irgendwo auf dem Spielplan einen großen Marker, jedoch nicht in -Kontakt mit anderen Figuren oder Plättchen. Er stellt die Kammertür dar und ist das Hauptziel dieses Szenarios.
- » Die Rha-Zack beginnen sowohl die Aufstellung als auch die Schlacht und erhalten 1 zusätzlichen Kristall.
- » Der Dvergar kann sich nur dann verteilen, wenn der Sticker „Höchste Alarmstufe“ (C07) auf Platz C07-B des Kampagnenplans ist.

SPEZIALREGELN:

- » Wegen Kommunikationsschwierigkeiten und nicht funktionierender Ausrüstung erhalten alle Rha-Zack-Figuren -1 auf Initiative in der gesamten Schlacht.

Die Spieler erhalten in diesem Szenario keine Siegpunkte und die SP-Leiste wird als Teil der besonderen Kammertür-Mechanik genutzt (siehe unten).

- » Legt einen Marker auf den niedrigsten Platz der SP-Leiste. Er zeigt den Fortschritt beim Durchbrechen der Tür an. Sobald er das Ende erreicht, gilt die Kammertür als offen und beide Spieler haben jeweils noch 1 weiteren Zug. Wer am Schluss der Schlacht die meisten Figuren in -Kontakt mit der offenen Tür hat, gewinnt.
- » Am Ende jeder Erntephase kann ein Spieler, der Figuren im -Kontakt mit der Kammertür hat, sich entscheiden, deren Schlossmechanismus zu betätigen. Zählt die Anzahl seiner Figuren, welche die Tür berühren, zusammen und fügt entsprechend viele Schritte auf der Kammertürleiste hinzu. Der Spieler darf sich außerdem entscheiden, beliebig viele Kristalle bei dieser Aktion auszugeben. Jeder Kristall bewegt den Marker auf der Kammertürleiste um zusätzlich 1 weiter.
- » Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt keine Feinde mehr auf dem Spielplan sind, gilt die Kammer als offen und der überlebende Spieler hat gewonnen.

RHA-ZACK-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Streamwache
- » 1 Trupp Sturmbringer
- » 1 Trupp Quellenklingen

Aufgabe: Hole dir die Kammer, bevor es dein Gegner tut.

Belohnung: Lies Skript 35.

Strafe: Die Einsatztruppe wird versprengt. Unfähig, über den Stream zu kommunizieren, verirren sich viele Rha-Zack-Einheiten.

Klebe den Sticker „Chaotischer Rückzug“ (C10) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. So lange er dort ist, stellt der Rha-Zack-Spieler zu Beginn jeder Schlacht 1 Figur weniger in einem Trupp seiner Wahl auf.

Spezialstrafe: Wenn die Dvergar die Kammer erobern und dabei mindestens 4 Rha-Zack-Figuren töten, lies Skript 32.

DVERGAR-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Ungebrochene
- » 1 Trupp Flammenwächter
- » 1 Trupp Entfächer
- » Rächer (nur dann vorhanden, wenn der Sticker „Höchste Alarmstufe“ (C07) auf Platz C07-B des Kampagnenplans ist; er beginnt außerdem mit 2 Ausdauermarkern)

Aufgabe: Hole dir die Kammer, bevor es dein Gegner tut.

Spezialaufgabe: Hole dir die Kammer vor deinem Gegner und töte mindestens 4 Rha-Zack-Figuren.

Belohnung: Lies Skript 35.

Strafe: Reduziere die Temperaturskala um 2.



SZENARIO 4

PLÜNDERER DER RINGSTADT



DVERGAR:

Zhrev war eine der Ringstädte – ein einzelnes Glied in einer langen Kette aus Dvergar-Außenposten, welche die Untergrundgänge zu den Tiefen Hallen bewachten, die in der Mitte lagen.

Es war die südlichste Stadt, deren Wälle von den Wanderdünen der Heran-Wüste belagert wurden. Daher war die dort stationierte Garnison schwächer als an den Stellen, die näher bei den Gebieten der Menschen, Wiedergeborenen oder Dämonen lagen. Sie war nie als Festung konzipiert worden, konnte jedoch, wie alle Dvergar-Siedlungen, als eine solche dienen.

*Das Schlimmste, was die Einwohner von Zhrev bisher erlebt hatten, waren Hitzeschläge und Gasknappheit – bis eine Rha-Zack-Streitmacht auf ihrer Türschwelle erschien und den äußeren Wall mit ihren Energie-
waffen zerstörte.*

Wenn der Sticker „Höchste Alarmstufe“ (C07) auf Platz C07-C des Kampagnenplans ist, lies Skript 40.

RHA-ZACK:

*//RB-16S_forschungs_log/26t/06m/0002j/
raster_koord_55029S/stream_staerke:schwach/*

Ich war immer davon überzeugt, dass kein profitables Unternehmen – egal ob wissenschaftlicher oder militärischer Art – risikolos ist. Das war vermutlich der Grund, warum ich ein Teil von Truppe Rot wurde. Dieser Plan hier jedoch scheint selbst nach meinen Maßstäben hochriskant zu sein. Wir werden direkt in eine Dvergar-Siedlung schweben, um so viele Dinge wie möglich schnappen und uns dann zurückziehen, bevor sie ihre Kräfte sammeln können.

Wahrscheinlich ist es das wert. Ihre Alltagsgegenstände, Werkzeuge, Bücher und religiösen Symbole geben uns den Einblick, den wir auf andere Weise nie erhalten würden, außerdem könnten ältere, erfahrene und schwächere Dvergar die idealen Kandidaten für ein Verhör in unserem Kern sein.

RHA-ZACK-VERSTÄRKUNGEN:

Vor dem Beginn des Szenarios erhält der Rha-Zack-Spieler 5 zusätzliche Aktionskarten, wenn die Rha-Zack-Forschungsanzeige mindestens bei 4 ist. Er klebt außerdem den Sticker „Rha-Zack-Schrein“ (C03) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans, falls er dort noch nicht ist. Ab jetzt kann der Spieler den Schrein gemäß der Basisregeln einsetzen und während jeder Schlacht nutzen — es sei denn, das Szenario besagt etwas anderes.

DVERGAR-VERSTÄRKUNGEN:

Der Dvergar-Spieler klebt die „Dvergar-Bannerkarte“ (C02) und den Sticker „Dvergar-Schrein“ (C04) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt kann er ihn platzieren und während jeder Schlacht nutzen, gemäß der Basisregeln, es sei denn, der Text des Szenarios besagt etwas anderes.

VORBEREITUNG:

- » Nachdem die Spieler alle Kristallquellen platziert, aber bevor sie ihre Trupps aufgestellt haben, platzieren sie zusätzlich kleine Marker auf dem Spielplan. Der Spieler, der die letzte Schlacht verloren hatte, platziert den ersten, dann platzieren beide Spieler abwechselnd die restlichen Marker. Jeder Marker muss mindestens 1 Areal Abstand zu anderen Kristallquellen und anderen Markern haben.
- » Diese Marker stellen Forschungsobjekte (FO) dar — alltägliche Gegenstände und technisches Gerät, rund um die Dvergar-Festung verteilt und möglicherweise von großem Wert für die Rha-Zack-Wissenschaftler.
- » Der Dvergar-Spieler beginnt die Aufstellung und die Schlacht.

SPEZIALREGELN:

Jede Rha-Zack-Figur, die ihre Bewegung in -Kontakt mit einem FO beendet, kann es als kostenlose Aktion erobern. Der Marker wird dann auf ihre Truppkarte gelegt. Sollte die letzte Figur eines Rha-Zack-Trupps sterben, lege alle ihre FO zurück auf den Spielplan, auf ein Areal, auf dem sich der Sockel dieser Figur zuletzt befunden hatte — sie müssen erneut erobert werden.

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

- » **Zug II:** lies Skript 42.
- » **Zug III:** lies Skript 44.
- » **Zug IV:** lies Skript 41.
- » **Zug VI:** lies Skript 46.
- » **Zug VIII:** Letzter Zug. Die Schlacht endet, sobald beide Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben.

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

RHA-ZACK-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Streamwache
- » 1 Trupp Sturmbringer
- » 1 Trupp Streamsurfer

Aufgabe: Du besitzt mindestens 5 Forschungsobjekte am Ende der Schlacht.

Spezialaufgabe: Du besitzt alle Forschungsobjekte am Ende der Schlacht.

Belohnung: Füge der Rha-Zack-Forschungsanzeige +1 pro 2 während der Schlacht erobertes FO hinzu.

Spezialbelohnung: Wenn der Rha-Zack alle Forschungsobjekte am Ende der Schlacht besitzt, erhält er zusätzlich +2 bei seiner Forschungsanzeige.

Strafe: Lies Skript 45.

DVERGAR-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Gyrobots (nur, wenn der Sticker „Gyrobots entfesselt“ (C11) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist)
- » **Zusätzliche Einheiten werden während der Schlacht verfügbar**

Aufgabe: Hindere den Feind daran, am Ende der Schlacht mehr als 4 Forschungsobjekte zu haben.

Spezialaufgabe: Töte die Streamwache.

Belohnung: Erhöhe die Temperaturskala um 1.

Spezialbelohnung: Wenn die Dvergar die Streamwache töten, kann Vagr einige ihrer Überreste sammeln und eine vorläufige Analyse der Rha-Zack-Technologie durchführen. Klebe den Sticker „Vagrs Erkenntnis“ (C19) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans.

Strafe: Lies Skript 48.



SZENARIO 5

DAS ARCHIV



RHA-ZACK

//RB-16S_forschungs_log/27t/06m/0002j/
raster_koord_57027S/stream_staecke:mittel/

Genug ist genug! Wir hatten unsere guten (und schlechten) Zeiten in dieser verlassenen Ecke der Welt, aber noch länger zu bleiben wäre Torheit. Wir sind unterwegs zum Archiv, während ich unsere Entdeckungen sichere und kategorisiere.

Das Archiv materialisierte sich weit draußen in der Wüste, etwa 40 Meilen vom Ort unserer ersten Begegnung mit den Dvergar. Es hat drei wichtige Zwecke. Zunächst liefert es Zugang zum Stream, da wir wirklich weit von unseren üblichen Sendern entfernt sind. Zweitens ist es ein Portal. Eine Evakuierungsmöglichkeit, über die wir schnellstens in unser Gebiet verschwinden könnten. Und schließlich gibt es uns einen sicheren Lagerort zum Sammeln und Sichern aller Proben.

Wir erreichen das Archiv nach einem Gewaltmarsch. Wir machen uns bereit, hindurch zu schreiten, und sichern unsere Funde in schützenden Kraftfeldern. Unsere Stream-Mechaniker bereiten den Subraumgenerator vor. Unglücklicherweise können sie ihr Werk nicht beenden, denn eine Dvergar-Streitmacht erscheint auf der Düne und greift an. Dummköpfe. Das Archiv nutzt ihnen nichts. Es reagiert ausschließlich auf unsere Biosignaturen. Wir müssen sie einfach nur lange genug aufhalten, bis der Subraumtunnel erzeugt ist, dann sind wir in Sicherheit.

DVERGAR:

Es kostete eine Menge Gas und Mühe, doch die Kompanie, welche die Angreifer abwehren sollte, hatte sie endlich erreicht. Als die Rha-Zack die Dvergar-Krieger bemerkten, liefen sie zu einem seltsamen, kuppelartigen Gebäude, das zwischen den Dünen aufragte. Die Dvergar eilten voran, doch ein aggressiver Befehl ihres Varfaters – der traditionelle Titel der Dvergar-Kriegskommandanten – ließ sie innehalten.

„HALT! Wir bleiben hier und belagern dieses Gebäude,“ sagte der Varfater. „Wir wissen nicht, was sich darin befindet.“

Die Dvergar-Krieger murrten. Was der Kommandant vorschlug, war gegen die Tradition des Vastvar. Eine Gelegenheit, auf die Vagr nur gewartet hatte! Er stellte sich vor die Reihen und verspottete seine Brüder. Er sagte ihnen, die Dvergar seien Feuer und Eisen. Sie wären der leibhaftige Krieg. Sie würden nie warten, denn Zeit raubte das Leben. Die anderen Krieger jubelten. Als Vagr sich umwandte und auf die Kuppel zustürmte, schlossen sich alle an.

Einsam zurückgelassen, war Varfater Hagar nicht erfreut darüber.

DVERGAR-VERSTÄRKUNGEN:

Wenn das Dvergar-Kampagnendeck aus weniger als 15 Karten besteht, darf der Dvergar-Spieler beliebige seiner Aktionskarten hinzufügen, bis es insgesamt 15 Karten umfasst.

Wenn der Sticker „Eingestürzte Raffinerie“ (C09) auf dem Kampagnenplan ist UND der Sticker „Vorzeitliche Truhe“ (C12) im Besitz der Rha-Zack ist, setzen die Dvergar zusätzliche Reserven ein. Klebe den Sticker „Gyrobots entfesselt“ (C11) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans, falls noch nicht geschehen.

Falls nicht vorhanden, klebt der Dvergar-Spieler den Sticker „Dvergar-Schrein“ (C04) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt kann er ihn einsetzen und in jeder Schlacht nutzen, gemäß der Basisregeln.

Falls die Dvergar den Sticker „Mechanisches Herz“ (C15) nicht auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans haben, lies Skript 50.

RHA-ZACK-VERSTÄRKUNGEN:

Wenn das Rha-Zack-Kampagnendeck aus weniger als 15 Karten besteht, darf der Rha-Zack-Spieler beliebige seiner Aktionskarten hinzufügen, bis es insgesamt 15 Karten umfasst.

Dann klebt der Rha-Zack-Spieler den Sticker „Rha-Zack-Bannerkarte“ (C01) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Außerdem klebt er dort den Sticker „Rha-Zack-Schrein“ (C03) ein, falls er dort noch nicht ist. Ab jetzt kann er sein Banner auslegen und den Schrein platzieren und in jeder Schlacht nutzen, es sei denn, besondere Szenarioregeln besagen etwas anderes.

VORBEREITUNG:

- » Die Schlacht findet im Umkreis der Rha-Zack-Archive statt. Um ein kleineres Gebiet darzustellen, sind die Areale am äußeren Rand des Spielplans nicht verfügbar. Die Spieler dürfen dort nichts aufstellen oder die Areale in irgendeiner Weise nutzen. Im Hinblick auf Regeln oder Aktionen zählen diese Areale als außerhalb der Spielplankante.
- » In dieser Schlacht platzieren die Spieler nur je 1 Kristallquelle und dürfen keine Schreine platzieren.
- » Bevor die Figuren aufgestellt werden, platziert der Rha-Zack-Spieler einen großen Marker mindestens 2 Areale entfernt von der (neuen) Spielplankante. Er stellt den Subraumgenerator dar, der während der Schlacht aufgeladen werden kann, um den Subraumtunnel schneller aufbauen zu können.
- » Die Rha-Zack nutzen einen Bestand energiereicher Mineralien, die im Archiv lagern. Sie beginnen die Schlacht mit 4 Kristallen statt 2.

SPEZIALREGELN:

- » Während der Schlacht kann der Rha-Zack-Spieler einige seiner Aktionskarten ausspielen, um den Subraumgenerator aufzuladen. In diesem Fall ändert sich der Regeltext der Karte:

STRAHL — Behandle den Subraumgenerator als Feindfigur. Anstatt 1 Verletzung zu erleiden, erhält er 1 Aufladung.

ZEITSPRUNG — Anstatt einen weiteren Zug zu erhalten, darfst du stattdessen dem Subraumgenerator 2 Aufladungen geben.

FRIKTION — Anstatt eine Aufwertung aufzuladen, darfst du stattdessen dem Subraumgenerator 2 Aufladungen geben.

ENERGIEWOLKE — Kann genutzt werden, um dem Subraumgenerator 1 Aufladung zu geben.

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

- » **Zug III:** lies Skript 55.
- » **Zug ?** („?“ entspricht hier 10 minus der Anzahl Aufladungen des Subraumgenerators): Letzter Zug. Die Schlacht endet, nachdem beide Spieler ihre Aktionen vollendet haben.

RHA-ZACK-STREITKRÄFTE:

- » 2 Trupps Streamwache
- » 1 Trupp Sturmbringer
- » 1 Trupp Streamsurfer

Aufgabe: Gewinne durch Siegpunkte oder habe gleich viele oder mehr Siegpunkte, wenn sich der Subraumtunnel öffnet.

Belohnung: Lies Skript 59.

Spezialaufgabe: Habe mindestens 4 Aufladungen auf dem Subraumgenerator, wenn die Schlacht endet.

Spezialbelohnung: Wenn der Rha-Zack durch Siegpunkte gewonnen hat UND mindestens 4 Aufladungen auf dem Subraumgenerator liegen, lies Skript 52.

Strafe: Reduziere die Rha-Zack-Forschungsanzeige um 2.

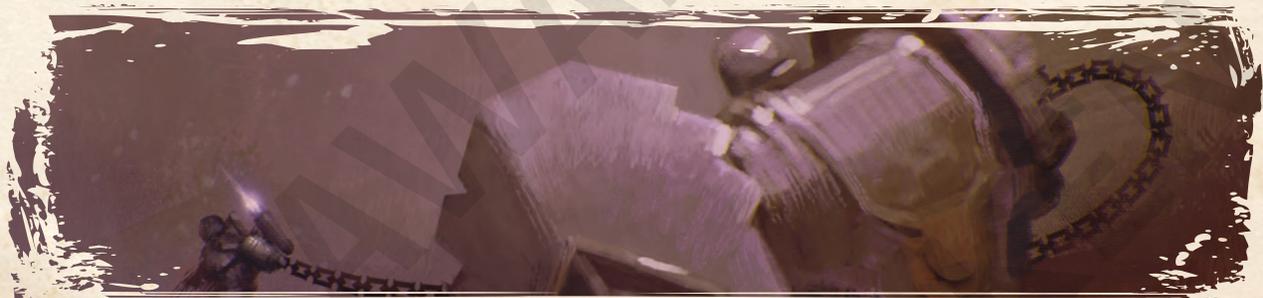
DVERGAR-STREITKRÄFTE:

- » Rächer
- » 1 Trupp Gyrobots
- » 1 Trupp Flammenwächter
- » 1 Trupp Ungebrochene (oder 2, wenn der Sticker „Hartnäckige Verfolgung“ (C14) auf dem Kampagnenplan ist)

Aufgabe: Gewinne durch Siegpunkte oder habe die meisten Siegpunkte, wenn sich der Subraumtunnel öffnet.

Belohnung: Lies Skript 57.

Strafe: Reduziere die Temperaturskala um 2.



SZENARIO 6

EISERNER AUFSTIEG



DVERGAR:

Ein beißender Schmerz brachte Vagr wieder zu Bewusstsein. Er öffnete die Augen. Er war auf einem Platz, der mit merkwürdigen, mechanischen Tentakeln und pflanzenartigen Generatoren bedeckt war. Weit in der Ferne ragten einige fremdartige Gebäude auf. Außerdem tobte da eine Schlacht. Seine Dvergar, viele davon verwundet oder von der abrupten Ortsveränderung erschüttert, verteidigten sich gegen Feinde, die von allen Seiten kamen.

Vagr war mitten darin, auf einem improvisierten Operationstisch und von grimmigen Technikern umringt. Entsetzlicher Schmerz übermannte ihn fast.

„Was macht ihr da?“, fragte er.

„Ihr wart schwer verwundet, Varfater,“ erklärte der Techniker, „und wir konnten den Körper eines gefallenen Rächers und einige Gaskanister bergen. Wir versuchen, Euch in dessen Rüstung zu setzen.“

Vagr wusste nicht, was ihn mehr verwirrte: der Schmerz, die Tatsache, dass er „Varfater“ genannt wurde, oder dass er schon bald ein gewaltiger Rächer sein sollte. Wenn Bors oder der Rest des Clans das doch nur sehen könnten!

RHA-ZACK:

Warnung!

Code Schwarz!

Wegen einer unvorhergesehenen Anomalie im Zeitstrom hat sich eine große Feindmacht in der Mitte unseres Territoriums materialisiert, drei Kilometer südwestlich vom Hauptkern. Höchste Dringlichkeit ist es, ihre Verteidigungen zu durchbrechen, bevor es ihnen gelingt, sich einzubunkern oder sie sich Strukturen von kritischer Wichtigkeit nähern.

Von allen kampfbereiten Einheiten wird erwartet, sofort einzutreffen. Die taktische Lage wird in Strategie-Kern 7B berechnet.

Code Schwarz!

DVERGAR-VERSTÄRKUNGEN:

Vor Beginn der Schlacht setze die Temperaturskala auf 4, wenn sie niedriger ist. Wenn der Dvergar-Spieler noch keine Bannerkarte hat, klebe den Sticker „Dvergar-Bannerkarte“ (C02) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt kann er sie einsetzen und in jeder Schlacht nutzen, gemäß der Basisregeln.

RHA-ZACK-VERSTÄRKUNGEN:

Wenn „Notsignal“ (C05) noch nicht eingesetzt wurde und sich immer noch in der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans befindet, deaktiviere den Sticker, und klebe stattdessen den Sticker „Supergeladene Quellenklingen“ (C17) dort ein. So lange er vorhanden ist, nehmen die Quellenklingen an einigen zusätzlichen Schlachten teil und werden mit 1 zusätzlichen Ausdauermarker aufgestellt.

VORBEREITUNG:

- » Der Dvergar-Spieler stellt alle seine Trupps zuerst auf, mit mindestens 2 Arealen Abstand von der Spielplankante. Danach stellt der Rha-Zack-Spieler seine Figuren innerhalb von 2 Arealen Abstand von der Spielplankante auf.

SPEZIALREGELN:

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

- » **Zug II:** lies Skript 63.
- » **Zug III:** Wenn ein Marker auf der Rächer-Truppkarte ist, lies Skript 65.
- » **Zug V:** lies Skript 65, falls es in Zug III noch nicht gelesen wurde.
- » **Zug VII:** Letzter Zug. Die Schlacht ist vorbei, sobald beide Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben. Wenn kein Spieler seine Ziele erfüllt hat, zählt die Gesamt-Sockelgröße aller überlebenden Figuren. Die größere Streitmacht gewinnt.

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

RHA-ZACK-STREITKRÄFTE:

- » Unendlichkeits-Engel
- » 1 Trupp Streamwache
- » 1 Trupp Streamsurfer
- » 1 Trupp Quellenklingen (wenn der Sticker „Supergeladene Quellenklingen“ (C17) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist)

Aufgabe: Töte mindestens 6 Dvergar-Figuren.

Belohnung: lies Skript 69.

Strafe: *Die improvisierte Rha-Zack-Verteidigung erleidet beim Zurückschlagen der Dvergar-Eindringlinge schwere Verluste. ~~Klebe~~ Sticker „Fehlgeschlagener Angriff“ (C18) auf den passenden Platz des Kampagnenplans.*

DVERGAR-STREITKRÄFTE:

- » Rächer (zu Beginn nicht verfügbar, wird erst während der Schlacht eintreffen)
- » 1 Trupp Flammenwächter
- » 1 Trupp Ungebrochene
- » 1 Trupp Entfacher
- » 1 Trupp Gyrobots

Aufgabe: Überlebe mit nicht mehr als 5 getöteten Figuren.

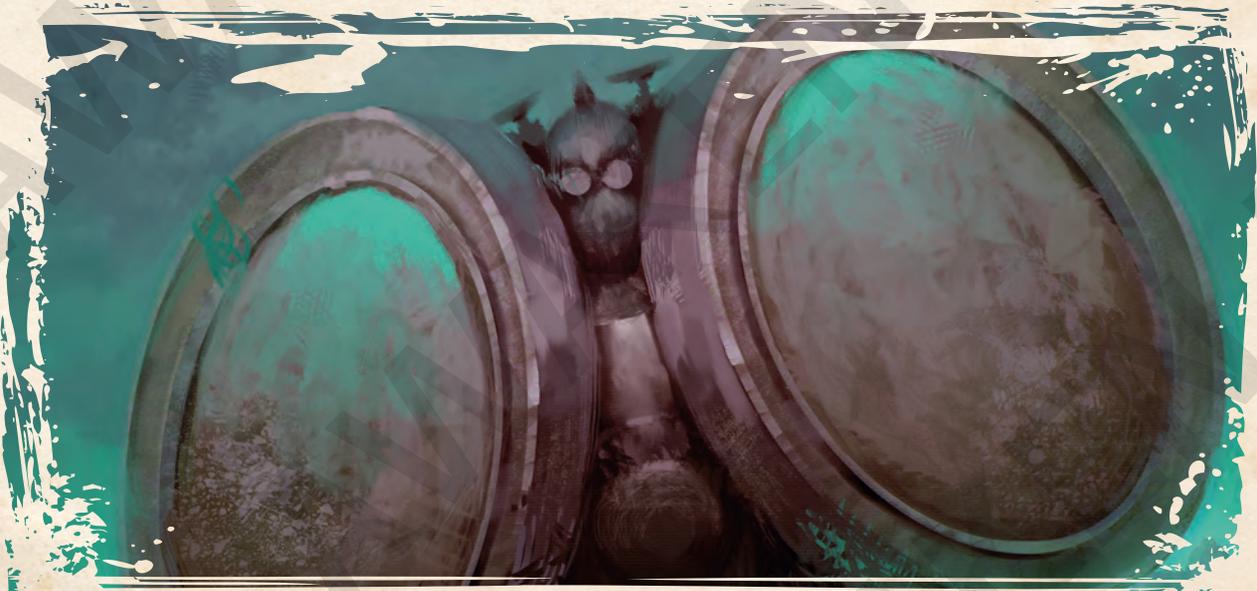
Belohnung: Lies Skript 68.

Strafe: Lies Skript 61.

Spezialstrafe: Wenn mindestens 3 Dvergar-Trupps ausgelöscht wurden und die Temperaturskala bei 2 oder niedriger liegt, lies stattdessen Skript 66.

ERFOLGE:

- » **Dvergar:** Wenn es dem Dvergar-Spieler gelingt, mit einem Rächer einen Unendlichkeits-Engel oder eine Streamwache zu töten, lies Skript 67.



SZENARIO 7

AUF DER SUCHE NACH WISSEN



RHA-ZACK

Wenn der Sticker „Rettungstrupp“ (C21) auf dem Kampagnenplan ist, lies Version 1 der Einführung. Wenn nicht, lies Version 2.

VERSION 1:

//RB-16S_forschungs_log/27t/06m/0002j/
raster_koord_57027S/stream_staerke:mittel/

Die vergangenen zwei Stunden, seit das defekte Archiv die Dvergar in unsere Heimat geschickt hatte, waren die längsten meiner Existenz. Beim Versuch, den Subraumgenerator instand zu setzen, versuchte ich ständig, mir vorzustellen, was jetzt wohl gerade auf der anderen Seite geschah.

Der Generator war völlig defekt. Die Zeitstrom-Welle, die seine Schaltkreise beschädigt hatte, war ungewöhnlich stark. Ich verlor den Glauben an meine Fähigkeiten, als etwas von außen hell aufflammte. Ein weiteres Archiv landete nahe bei uns und spuckte Sturmbringer in Verteidigungsformation aus. Ich schickte ihnen eine Dankesnachricht und erhielt sofort Antwort:

„Die Eindringlinge haben den Kern erreicht,“ war der Inhalt. „Wir benötigen eure Hilfe.“

VERSION 2:

//RB-16S_forschungs_log/28t/06m/0002j/
raster_koord_57027S/stream_staerke:schwach/

Stundenlang versuchten wir, das Archiv zu reparieren, während ich mir Sorgen machte, welchen Schaden die Dvergar daheim wohl anrichten würden. Unser Subraumgenerator war völlig defekt. Die Zeitstrom-Welle, die seine Schaltkreise beschädigt hatte, war ungewöhnlich stark. Ich hatte gehofft, dass uns der Kern ein Rettungsteam schicken würde, doch nichts passierte und ich hatte nichts als meine Fähigkeiten und die Hilfe meiner überlebenden Streamtechniker.

Schließlich, nach einem Tag zermürender Arbeit, gelang es uns, den Generator wieder online zu bringen und die fehlerhaften Biosignatur-Sensoren zu reparieren. Wir konnten wieder nach Hause. Doch gab es noch ein Zuhause?

DVERGAR:

Vagr und seine Männer verschanzten sich, wie es nur Dvergar tun können. Die Haupttore des Gebäudes wurden zugeschweißt. Gänge und Räume verbarrikadiert. Als einzige Schwachstelle blieb eine kleine Öffnung in der oberen Kuppel. Die Rha-Zack nutzten sie mit ihren fliegenden Streamsurfern aus, doch Vagrs Leute machten kurzen Prozess mit ihnen und versiegelten auch diesen letzten Zugang.

Vagr hatte Sorge, dass die Rha-Zack sich nun durch die Wände bohren könnten oder, auf den Erhalt des Gebäudes verzichtend, sie alle in die Luft jagen würden. Doch nach einem kurzen Rundgang wusste er, warum sie dies nicht tun könnten. Das Innere des Zylinders wurde von einer Maschinerie eingenommen, deren Kompliziertheit die Dvergar gleichermaßen mit Neid und Ehrfurcht erfüllte. Das Gebäude war um eine Rechenmaschine herum erbaut worden, und fußend auf der Tatsache, dass es ringsum kein weiteres Gebäude dieser Art gab, schien es einzigartig zu sein.

In der Kuppel oben befand sich eine weitere großartige Maschine. Diese wirkte vertrauter – eine Art langläufige Kanone. Vagr versuchte gerade, sie zu verstehen, als ein Bote kam und ihn darüber informierte, dass die Rha-Zack im Begriff waren, in das Gebäude einzubrechen.

„Lasst es sie nur versuchen,“ sagte der Varfater.

VORBEREITUNG:

- » Bevor die Figuren aufgestellt werden, platziert der Rha-Zack-Spieler einen großen Marker auf der äußeren Spielplankante. Er zeigt den Gebäudeeingang an.
- » Rha-Zack-Einheiten werden nicht wie üblich aufgestellt. Stattdessen erscheinen sie zu Beginn jedes Zugs auf dem Eingangsmarker (siehe Spezialregeln).
- » Bevor der Dvergar-Spieler irgendwelche seiner Trupps aufstellt, platziert er 8 kleine Marker auf beliebigen Stellen des Spielplans, mindestens 2 Areale vom Eingang entfernt — sie stellen Barrikaden dar, die den Rha-Zack-Überfall behindern (siehe Spezialregeln).

SPEZIALREGELN:

- » Bevor die Barrikaden zerstört sind, dürfen Rha-Zack-Einheiten deren Marker weder Verschieben noch irgendeinen Teil ihrer Sockel darauf setzen. Barrikade-Marker blockieren die Sichtlinie nicht, es sei denn, ein ganzes Areal ist mit ihnen besetzt. Jeder Marker wird automatisch durch einen einzelnen Angriff zerstört.
- » **Die Spieler erhalten in dieser Schlacht keine Siegpunkte.** Die SP-Leiste wird stattdessen zur Lernskala, die anzeigt, wie vertraut Vagr mit den Computern und den Eingabegeräten der Rha-Zack wird. Diese Leiste füllt sich mit Lernpunkten, je nach den Entscheidungen des Dvergar-Spielers. Je mehr Lernpunkte es sind, desto mehr Aktionen kann Vagr ausführen.

Nutzt die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. In jedem Zug, vor irgendwelchen anderen Aktionen, muss der Dvergar-Spieler seinem Rächer Vagr eine Aufgabe gemäß der Liste unten zuweisen.

- » **Zug I:** Der Rha-Zack-Spieler liest Skript 75. Der Dvergar-Spieler liest Skript 70.
- » **Zug II:** Der Rha-Zack-Spieler setzt beliebige seiner verbleibenden Figuren auf beliebige 5 Hexfelder des Eingangsmarkers.
Der Dvergar-Spieler wählt:
Schicke Vagr nach unten zur Kern-Konsole: lies Skript 71.
Schicke Vagr nach oben, zur Kanone: lies Skript 72.
- » **Zug III:** Der Rha-Zack-Spieler setzt beliebige seiner verbleibenden Figuren auf beliebige Hexfelder des Eingangsmarkers.
Der Dvergar-Spieler entscheidet sich, wohin er Vagr schickt (Kern-Konsole: Skript 71, Kanone: Skript 72).
- » **Zug IV:** entspricht Zug III.
- » **Zug V:** entspricht Zug III.
- » **Zug VI:** Wenn irgendein Trupp ausgelöscht wurde, kann der Rha-Zack-Spieler ihn erneut auf dem Eingangsmarker aufstellen.
Der Dvergar-Spieler entscheidet sich, wohin er Vagr schickt (Kern-Konsole: Skript 71, Kanone: Skript 72).
- » **Zug VII:** Letzter Zug. Die Schlacht ist vorbei, sobald beide Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben.
Der Dvergar-Spieler entscheidet sich, wohin er Vagr schickt (Kern-Konsole: Skript 71, Kanone: Skript 72).

RHA-ZACK-STREITKRÄFTE:

- » 1 Unendlichkeits-Engel
- » 1 Trupp Streamwache
- » 1 Trupp Sturmbringer
- » 1 Trupp Quellenklingen
- » **Alle werden während der Schlacht aufgestellt (siehe Spezialregeln)**

Aufgabe: Töte mindestens 5 Feindfiguren, bevor der Dvergar-Spieler 7 Lernpunkte erhalten hat.

Belohnung: Fügt der Rha-Zack-Forschungsanzeige 2 hinzu.

Strafe: Lies Skript 78.

DVERGAR-STREITKRÄFTE:

- » Rächer
- » 1 Trupp Flammenwächter
- » 1 Trupp Ungebrochene
- » 1 Trupp Entfacher
- » 1 Trupp Gyrobots (nur, wenn der Sticker „Gyrobots entfesselt“ (C11) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist)
- » Wenn der Sticker „Geteilte Kräfte“ (C16) auf dem Kampagnenplan ist, stellt der Dvergar-Spieler 1 Trupp weniger auf (Wahl des Dvergar-Spielers)

Aufgabe: Verdiane 7 Lernpunkte, bevor du mehr als 4 Figuren verloren hast.

Belohnung: *Nachdem er viel über die Rha-Zack und ihre Technologie erfahren hat, kommt Vagr eine verrückte Idee, wie man der Todesfalle, in die sich die Kuppel verwandelt hat, entkommen könnte.* Lies Skript 77.

Strafe: *Die Dvergar können entkommen, jedoch mit heftigen Verlusten – und zu wenig Zeit, die größeren ihrer Art auf die Schwebeflächen zu bekommen.* Deaktiviert den Sticker „Gyrobots entfesselt“ (C11). Ab jetzt darf der Dvergar-Spieler keine weiteren Gyrobots mehr aufstellen, bis ihn eine Szenarioregel dazu auffordert. Lies Skript 77.



SZENARIO 8A

ZWISCHENSPIEL

Im folgenden Szenario, das kein Kampf ist, behält der Dvergar-Spieler das Kommando über seine Streitmacht, allerdings ist der Rha-Zack-Spieler aufgefordert, Entscheidungen für die gegnerische Seite zu treffen.

8A-1 *Das rote, verstrahlte Ödland, das sich vor Vagrs Gruppe erstreckte, steckte voller Überraschungen. Aus der Ferne wirkte es öde und gleichförmig. Flog man näher, eröffnete sich eine Welt aus verbundenen Schluchten, Abgründen und Flüssen.*

In diesem rauen Terrain lag geschützt unter einem Felsvorsprung eine kleine Siedlung. Sie kam derart schnell in Sicht, dass Vagr kaum Zeit blieb, nachzudenken oder zu analysieren, was er da sah. Er gab seinen Männern Zeichen und erst, als sie landeten, konnte er die Banner sehen, die auf der gezackten Kante einer metallenen Barrikade flatterten.

- » Wenn der Sticker „Fort Hoffnung“ (A33-A) auf dem Kampagnenplan ist, lies Skript 8A-7.
- » Wenn stattdessen der Sticker „Eisernes Fort“ (A33-B) dort ist, lies Skript 8A-2.

8A-2 *Es sind die Dämonen! Vagr durchlief ein Schaudern. Er hatte gehofft, ihre hässlichen Schnauzen nie wieder zu sehen und nie wieder ihren ranzigen Geruch zu riechen. Diese Begegnung würde nur zu Schmerz und Blutvergiessen führen. Er signalisierte seinen Männern den Rückzug, als ihm klar wurde, dass eine Kompanie Dämonen im Dienst der Ersten sich niemals so weit von der Front entfernen würde. Er sah sich das Abzeichen genauer an und verspürte einen Anflug von Euphorie.*

Es war ein Lager der berühmten Eisernen Kompanie, eine der wenigen Eliteeinheiten, die nach Jahrtausenden blutiger Auseinandersetzungen eine gewisse Unabhängigkeit von den Dämonen-Streitkräften erlangt hatte. Vielleicht könnte man mit ihnen ja reden. Es gab tatsächlich etwas, über das Vagr sprechen wollte – am Rand des Lagers sah er Treibstofflager und einiges Kriegsgerät. Seine Männer könnten den Dämonen-Treibstoff leicht in das so dringend benötigte Gas umwandeln.

Vagr sammelte seinen ganzen Mut und schritt geradewegs auf das Haupttor zu. Es öffnete sich und eine einzelne, krumme, große Gestalt trat heraus:

„Ich bin der Chronist der Eisernen Kompanie,“ verkündete der Dämon. „Sagt, was ihr zu sagen habt, eidbrecherische Feiglinge.“

Der Dvergar-Spieler wählt:

- » Sage, dass das Ausbrechen aus dem Dämonengesetz kein feiger Akt war: lies Skript 8A-3.
- » Sage dem Dämon, dass du ihnen einen Handel zu beiderseitigem Vorteil anbieten möchtest: lies Skript 8A-4.
- » Bitte die Dämonen höflich um Hilfe: lies Skript 8A-5.

8A-3 *„Starke Worte!“ Die Augen des Dämons verengten sich. „Das gefällt mir. Da steckt mehr in euch als erwartet. Das wird sich auf den Seiten der Chronik unserer Kompanie gut machen. Gleich neben der Seite, auf der ich beschreibe, wie wir euch abgeschlachtet haben.“*

- » Lies Skript 8A-11.

8A-4 *Der Dämon denkt kurz nach und deutet dann zum Tor. „Komm, Dvergar. Last uns reden, wie in den alten Zeiten. Und wer weiß, vielleicht wirst du ja mit dem, was du so begehrst, lebend wieder gehen.“*

- » Lies Skript 8A-6.

8A-5 *Der Chronist hörte sich Vagrs Bitten an und zuckte vor Abscheu zusammen.*

„Tief seid ihr gefallen, Dvergar,“ sagte er. „Nach der Hölle, die ihr uns auf eurer Heimatwelt bereitet habt, hätte ich mehr erwartet. Wenn wir dabei waren, konntet ihr bei tausenden Belagerungen bestehen. Auf euch allein gestellt, seid ihr beklagenswerte, wimmernde Hunde. Doch verzagt nicht. Eingedenk der alten Zeiten werden wir euch von eurer jämmerlichen Existenz befreien.“

- » Lies Skript 8A-11.

8A-6 *Die Verhandlung mit Dämonen ist niemals einfach. Vagr erinnerte sich an ihre Schliche und wie sie es verstanden, anscheinend simple Wünsche nur aus Spaß ins Gegenteil zu kehren. Dennoch gelang es ihm, eine Art Geschäft abzuschließen. Zumindest hoffte er das.*

Der Rha-Zack-Spieler trifft eine Entscheidung für die Dämonen:

- » Dämonen wollen Blut (und zwar im Wortsinne): Wenn der Dvergar-Spieler zustimmt, klebe den Sticker „Ein makabrer Tausch“ (C26) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt entfernt der Dvergar-Spieler zu Beginn jeder Schlacht je 1 Ausdauermarker von jedem seiner Trupps.
- » Dämonen wollen Kriegsgerät: Sie haben das Dvergar-Handwerk in guter Erinnerung und bezahlen für fortschrittliche Waffen. Wenn der Dvergar-Spieler zustimmt, klebe den Sticker „Ein makabrer Tausch“ (C26) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt darf der Dvergar-Spieler bei keiner Schlacht Flammenwächter aufstellen. Stattdessen stellt er einen Standard-Trupp Ungebrochene auf (wenn nicht verfügbar, einen Trupp Entfacher).
- » Dämonen wollen Kristalle: Sie wollten sie als Energiequelle, doch fanden sie kaum welche in diesen Schluchten. Wenn der Dvergar-Spieler zustimmt, klebe den Sticker „Ein makabrer Tausch“ (C26) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans.

Ab jetzt beginnt der Dvergar-Spieler jede Schlacht mit 1 Kristall weniger.

Wenn der Dvergar-Spieler einem dieser Geschäfte zustimmt, erhält er einen großen Gasvorrat. Setzt die Temperaturskala auf 8. Wenn sie bereits höher sein sollte, fügt ihr stattdessen 1 hinzu.

- » Nachdem das Geschäft abgeschlossen ist, lies Skript 8A-12.

8A-7 *Dieses kleine Fort schützt eine Gemeinschaft von Menschen, deren Mitglieder urbares Land entlang eines Flusses bearbeiten, der sich durch ihren Canyon schlängelt. Außerdem scheinen sie diverse eiserne Gastanks zu haben. Anscheinend haben sie gemerkt, dass der Rauch, der aus den Geysiren und Spalten der Gegend aufsteigt, zur Hitze- und Lichterzeugung nutzbar ist.*

Für Dvergar war dieses Gas die Quelle des Lebens und Vagr würde alles tun, um es zu bekommen.

Der Dvergar-Spieler wählt:

- » Drohe den Menschen, sie anzugreifen, wenn sie kein Gas abgeben: lies Skript 8A-11.
- » Versuche, einen Tausch für die knappen Vorräte und Waffen anzubieten: lies Skript 8A-10.
- » Frage nach einem Teil ihres Gases. Im Gegenzug biete ihnen Informationen über Die Rha-Zack und die Dvergar und die Lage ihrer Siedlungen. Lies Skript 8A-13.

8A-9 *Während die Dvergar beschäftigt waren, ihre Tanks zu füllen, trat ein Menschenkommandant zu Vagr.*

„Ich habe eine ... persönliche Bitte,“ sagte er. „Ihr seid anscheinend weit herum gekommen. Da gibt es ein Mitglied meines Trupps, das sich im Ödland befindet. Unsere Feldärztin, eine Frau namens Twine. Solltet ihr sie treffen ... Tut was ihr könnt, um ihr zu helfen, ja? Und sagt ihr, wo sie uns finden kann.“

Vagr nickte. Mensch hin oder her, es war immer traurig, wenn jemand von seinem Clan getrennt war.

- » Klebe den Sticker „Suche nach Twine“ (C28) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Lies Skript 8A-12.

8A-10 Der Rha-Zack-Spieler entscheidet darüber, was die Menschen als Gegenleistung haben wollen:

- » Menschen fragen nach Bergleuten: Ihre wachsende Siedlung benötigt Kristalle und Erz, aber sie haben niemand mit Bergbauerfahrung. Wenn der Dvergar-Spieler zustimmt, klebt ihr Sticker „Ein widerwilliger Handel“ (C27) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Immer wenn der Dvergar-Spieler ab jetzt 1 Trupp Ungebrochene oder Entfacher aufstellt, hat dieser 1 Figur weniger als sonst.
- » Menschen fragen nach Kriegsgerät: Das Leben in der Wildnis ist gefährlich und Dvergar-Flammenwerfer würden helfen, mutierte Bestien auf Abstand zu halten. Wenn der Dvergar-Spieler zustimmt, klebt ihr Sticker „Ein widerwilliger Handel“ (C27) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt darf der Dvergar-Spieler bei keiner Schlacht Flammenwächter aufstellen. Stattdessen stellt er 1 Standard-Trupp Ungebrochene auf (wenn nicht verfügbar, 1 Trupp Entfacher).
- » Menschen wollen Kristalle: Wenn der Dvergar-Spieler zustimmt, klebt ihr Sticker „Ein widerwilliger Handel“ (C27) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt beginnt der Dvergar-Spieler jede Schlacht mit 1 Kristall weniger.

Wenn der Dvergar-Spieler einem dieser Geschäfte zustimmt, erhält er einen großen Gasvorrat. Setzt die Temperaturskala auf 5. Wenn sie bereits höher sein sollte, fügt ihr stattdessen 1 hinzu.

- » Nachdem das Geschäft abgeschlossen ist, prüft, ob der Sticker „Twine, Feldärztin“ (A32) auf Platz A32-A oder A32-B des Kampagnenplans ist. Wenn ja, lies Skript 8A-9. Anderenfalls lies Skript 8A-12.

8A-11 *Vagr war weise genug, um zu erkennen, dass es weder der Augenblick noch der Ort für einen Kampf war. Sobald wütende Feinde aus dem Tor stürmten, rief er zum Rückzug. Seine Männer bestiegen die Schwebeflächen und hoben ab, aber bald stürzte ein Soldat in der Nähe von Vagr direkt zu Boden, wo sein Körper in einer Flammenexplosion verschwand. Dann erlitt ein weiterer dieses Schicksal. Eine Fläche nach der anderen begann zu versagen. Vagr wusste, dass sie unverzüglich irgendwo notlanden mussten.*

Verzweifelt suchte er erneut den Horizont ab. Seine Augen weiteten sich. Das war unmöglich!

- » Geht zu Szenario 8B.

8A-12 *Da der Handel abgeschlossen war, blieben die Dvergar nur so lange wie es nötig war, die Tanks und die Vorräte aufzufüllen und einige schlecht funktionierende Schwebeflächen zu reparieren. Bald waren sie wieder in der Luft und flogen nach Nordwesten auf ihren seltsamen, summenden Rha-Zack-Geräten.*

Eine Stunde später entdeckten sie eine tobende Schlacht oben auf einer großen Mesa, welche das Ödland überragte. Einige Dvergar kämpften dort gegen eine Streitmacht der Rha-Zack. Vagr befahl seinen Leuten, sofort zu landen. Er rechnete nicht damit, dass das Schicksal eine weitere Überraschung für ihn parat hielt. Die Dvergar, in deren Nähe sie landeten, waren nicht etwa ihr Rettungstrupp. Es war eine der treuen Legionen, die immer noch unter dem Einfluss der Dämonen stand.

Er und seine Männer landeten genau zwischen Hammer und Amboss.

- » Weiter mit Szenario 9.

8A-13 *Die Lage der Dvergar-Ringstädte zu verraten, war ein riskanter Schachzug, der Vagr neue Feinde einbringen und seine Aussichten auf Reinwaschung seines Namens unterminieren würde.*

- » Wenn der Sticker „Vagrs Ehrwiederherstellung“ (C13) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist, deaktiviert ihn.
- » Erhöhe die Temperaturskala auf 5, falls noch nicht dort oder höher, und lies Skript 8A-9.



SZENARIO 8B

BRUDER GEGEN BRUDER



DVERGAR:

Beim Absuchen des Horizonts hatte Vagr erhofft, eine Ortschaft zu finden, eine verlorene Karawane oder vielleicht einen menschlichen Handelsposten. Er hätte nie damit gerechnet, eine komplette Dvergar-Kompanie zu finden, die gerade in Verteidigungsstellung auf einer die Ebene hoch überragenden Mesa bezogen hatte.

Gyrobots, Rächer, schwere Artillerie. Was taten sie hier, so weit entfernt von Dvergar-Gebieten? War es ein Rettungstrupp? Und wenn ja, wie konnten sie derart schnell so weit kommen, seit Vagr und seine Männer mittels der Rha-Zack-Kuppel teleportiert worden waren? War das eine Sondereinheit auf einer Art Geheimmission?

Es gab nur einen Weg, es herauszufinden. Vagr gab Zeichen, zu landen. Als sie sich dem Regiment näherten, sank ihre Hoffnung. Die Dvergar vor ihnen trugen die Abzeichen der Dämonenherrscher.

VERSKLAVTE DVERGAR (unter Kontrolle des Rha-Zack-Spielers):

Als das Dritte Bataillon der Schwarzflamme auf dieser Welt erschien, sagten uns unsere Herrscher, dass wir dort einigen Rebellen unserer eigenen Rasse begegnen könnten. Das überraschte uns. Wir wussten nichts von Dvergar, die unsere brennende Heimatwelt verlassen hatten, ohne den Pakt mit der Dämonenarmee zu unterzeichnen. Beeindruckt von unserer Widerstandskraft und unserem Geschick bei der Hundertjährigen Belagerung boten uns die Dämonen ein seltenes Geschenk an: Die Möglichkeit, ihnen beizutreten und Teil der größten Kriegsmaschinerie zu werden, die das Universum je gesehen hatte. Dieses Geschenk abzulehnen wäre unangemessen und unwortilhaft gewesen. Ein Dvergar, der dies getan hätte, wäre dem falschen Weg gefolgt. Wir hatten also die Aufgabe, ihnen ein Lehre zu erteilen. Lektionen, die mit Eisen erteilt wurden, blieben am besten in Gedächtnis.

SPEZIALREGELN:

Nutzt die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiert Zug VIII auf der Leiste.

- » **Zug VIII:** Die Schlacht endet und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

DVERGAR-VERSTÄRKUNGEN:

Wenn die Temperaturskala niedriger als 3 ist, lies Skript 85.

VERSKLAVTE STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Gyrobots
- » 1 Trupp Entfächer
- » 1 Trupp Ungebrochene (ersetzt ihn durch den Trupp Flammenwächter, falls der Spieler seine Flammenwerfer eingetauscht hatte und Sticker C26 oder C27 in der „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans ist)

Aufgabe: Töte den Rächer oder habe am Ende der Schlacht gleich viele oder mehr SP.

DECK DER VERSKLAVTEN:

Der Rha-Zack-Spieler, der die Versklavten kontrolliert, bildet ein Deck aus 20 Aktionskarten, indem er die verbleibenden Dvergar-Karten nutzt, die derzeit nicht im Kampagnendeck des Dvergar-Spielers sind.

DVERGAR-STREITKRÄFTE:

- » 1 Rächer
- » 1 Trupp Ungebrochene
- » 1 Trupp Flammenwächter (falls Flammenwächter wegen Sticker C26 oder C27 nicht verfügbar sein sollten, stellt der Dvergar-Spieler stattdessen 1 weiteren Trupp Ungebrochene auf)

Aufgabe: Töte die Gyrobots oder habe am Ende der Schlacht die meisten SP.

Belohnung: Vagr und seine Männer können die Versklavten ihrer Sippe zurückdrängen und entkommen, nehmen dabei einige dringend benötigte Vorräte mit, zusammen mit ihren Regimentsbanner. Erhöhe die Temperaturskala um 2. Vagrs Triumph über die Loyalisten-Dvergar wird bald zum Thema vieler Heldenlieder. Klebe den Sticker „Vagrs Ehrwiederherstellung“ (C13) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans, falls noch nicht geschehen. Weiter mit Szenario 9.

Strafe: Lies Skript 86.

SZENARIO 9

LETZTES GEFECHT



RHA-ZACK:

//RB-16S_forschungs_log/29t/06m/0002j/
raster_koord_57028S/stream_staerke:gering/

Wir haben Dvergar-Plünderer 64 km nordöstlich des Kerns gefunden. Die taktische Situation ist verzweifelt – auf offenem Feld eingekesselt, als Rückzugsmöglichkeit bloß eine steile Klippe. Das wird sicherlich unsere letzte Schlacht sein. Der Strategie-Kern lässt keinen Zweifel beim Ergebnis.

Es macht mich fast traurig. In den letzten paar Tagen habe ich mehr gelernt als während des ganzen letzten Jahres. Die Dvergar sind roh und blutdürstig, aber auch extrem erfindungsreich. Vielleicht sind Not und Konflikt tatsächlich die Väter des Wissens? Unglücklicherweise steigen unsere Verluste und so darf das nicht weitergehen. Genau wie unsere Feinde können wir auf dieser Welt keine Verstärkungen erwarten.

DVERGAR:

Er würde nicht mehr weglaufen. Mit dem Rücken zur Klippenseite bereitete sich Vagr mit seinen letzten verbleibenden Männern auf das letzte Gefecht vor. Sie hatten große Erfolge erzielt, hatten sich durch das Heimatland der Fremden geschlagen und deren eigene Technologie gegen sie gewendet. Dass er jetzt sterben würde, störte ihn keineswegs. Was ihn störte war, dass sein Tod weder effizient noch vorteilhaft sein würde. Was letzte Gefechte betraf, war ihre Verteidigungslinie auf offenem Feld, vor einer bodenlosen Schlucht, äußerst unbefriedigend. Auf diese Weise könnten sie dem Feind keinen nennenswerten Schaden zufügen.

Diese Schlacht würde niemals besungen werden. Allerdings würde es auch keinen Zeugen geben, der sie besingen könnte.

VORBEREITUNG:

- » Der Dvergar-Spieler sucht sich eine Kante des Schlacht-Spielplans aus. Diese stellt während dieser Schlacht die Klippenkante dar. Während der Schlacht können sowohl Rha-Zack- als auch Dvergar-Figuren über die Kante Vershoben werden und stürzen in ihren Tod (siehe Spezialregeln).
- » Dvergar-Figuren können nur innerhalb von 3 Arealen Entfernung von der Klippenkante aufgestellt werden, aber NICHT auf daran direkt angrenzenden Arealen.
- » Die Rha-Zack werden mindestens 5 Areale von der Klippenkante aufgestellt. Figuren, Schreine oder Kristallquellen dürfen auf Arealen angrenzend zur Klippenkante platziert werden.
- » Die Dvergar beginnen ihre Aufstellung zuerst und dürfen sich nicht verteilen.

SPEZIALREGELN:

- » Immer wenn eine Rha-Zack- oder Dvergar-Figur einen Feind Verschiebt, der in  mit der Klippenkante ist (der äußeren

Kante des Spielplans), fällt die Vershobene Figur in den Abgrund. Sie wird aus der Schlacht entfernt. Im Hinblick auf jegliche Regeln oder Siegpunkte gilt die gefallene Figur als vom Feind getötet.

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

- » **Zug III:** Wenn der Sticker „Bors Niedergang“ (C08) nicht auf dem Kampagnenplan ist, lies Skript 92.
- » **Zug V:** Nur ausführen, wenn der Sticker „Bors Niedergang“ (C08) auf dem Kampagnenplan ist: Wenn der Sticker „Vagrs Ehrwiederherstellung“ (C13) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist, lies Skript 94. Ansonsten lies Skript 93.
- » **Zug VIII:** Letzter Zug. Die Schlacht ist vorbei, sobald beide Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben.

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

RHA-ZACK-STREITKRÄFTE:

- » Unendlichkeits-Engel
- » 1 Trupp Streamwache
- » 1 Trupp Streamsurfer
- » 1 Trupp Quellenklingen
- » 1 Trupp Sturmbringer (nur, wenn der Sticker „Beschädigte Fahrzeuge“ (C23) nicht auf dem entsprechenden Platz des Kampagnenplans ist)

Aufgabe: Töte den Rächer.

Belohnung: +2 bei Rha-Zack-Forschung, lies Skript 99.

Strafe: Lies Skript 99.

DVERGAR-STREITKRÄFTE:

- » 1 Rächer
- » 2 Trupps Ungebrochene
- » 1 Trupp Flammenwächter
- » 1 Trupp Gyrobots (nur, wenn der Sticker „Gyrobots entfesselt“ (C11) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist)

Aufgabe: Überleben.

Belohnung: Erhöhe die Temperaturskala um 2.

Strafe: Wenn der Sticker „Bors Niedergang“ (C08) NICHT auf dem Kampagnenplan ist, lies Skript 91. Ansonsten lies Skript 95.

ERFOLGE

- » **Rha-Zack:** Wenn die Rha-Zack den Rächer töten, bevor Skript 92 in Zug III der Schlacht ausgelöst wurde, fügen sie ihrer Forschungsanzeige 3 hinzu.

SZENARIO 10

MASCHINE DER GÖTTER



DVERGAR:

Als die Kavallerie in der Hauptstadt eintraf und die Überlebenden von Vagrs Gruppe mitbrachte, hatten die Festlichkeiten bereits begonnen. Dvergar empfanden großen Stolz bei gut erledigten Aufgaben, und sowohl Vagrs Vastvar als auch die folgende Rettungsaktion waren sicherlich zügig, angemessen und vorteilhaft.

Für einen großen Auftritt wollte sich der Rettungstrupp mitten aus dem zentralen Platz der Tiefen Hallen ausgraben, direkt vor dem staunenden Publikum. Als die Überlebenden aus ihren Bergbeißern ausstiegen, wurden sie mit donnerndem Applaus begrüßt.

Die Feier wurde Minuten später jäh unterbrochen, als eine Wache aus den tiefen Tunneln gelaufen kam und ein merkwürdiges spinnenartiges Gerät mitbrachte. Das roch nach Rha-Zack. Offenbar waren viele davon in den Tunneln unterwegs um jeden Winkel zu kartografieren. Die Clansführer riefen sofort zu den Waffen, doch bevor die Dvergar kampfbereit waren, quoll eine große Feindmacht aus einem der Tunnel, direkt vor dem Schmiedetor.

RHA-ZACK:

//RB-16S_forschungs_log/30t/06m/0002j/raster_koord_56030S/stream_staerke:gering/

Als die Erkundungsdrohnen den Weg zum Zentrum der Dvergar-Hauptstadt entdeckt hatten, gab es eine finale Abstimmung. Der Antrag auf Angriff kam durch, 93 gegen 87. Tief unten in den Dvergar-Tunneln bereitete sich Einsatztruppe Rot auf die finale Schlacht vor. Ihre Mission war einfach – füg den Dvergar so viel Schaden wie möglich zu. Stellt sicher, dass sie nie wieder eine Bedrohung für die Rha-Zack werden.

Wir wussten, dass wir in eine unpassierbare Festung eindringen würden und dass wir mit großen Verlusten zu rechnen hätten. Doch das war es wert. Außerdem hatte ich das Gefühl, dass etwas Wichtiges in den dunklen Tunneln und enormen Hallen der Dvergar auf mich warten würde.

RHA-ZACK-VERSTÄRKUNGEN:

Wenn der Sticker „Chaotischer Rückzug“ (C10) auf dem Kampagnenplan ist, deaktiviert ihn.

VORBEREITUNG:

- » Wenn der Dvergar-Spieler den Sticker „Mechanisches Herz“ (C15) oder „Vorzeitliche Truhe“ (C12) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans hat, legt er Marker, die diesen oder diese darstellen sollen, auf den Sockel seines Rächers.
- » Wenn der Rha-Zack-Spieler den Sticker „Mechanisches Herz“ (C15) oder „Vorzeitliche Truhe“ (C12) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans hat, legt er Marker, die diesen oder diese darstellen sollen, auf den Sockel seiner Streamwache.

SPEZIALREGELN:

Die Dvergar-Schmiede, in der diese Schlacht stattfindet, ist voller Kristalle, Gas und Treibstoff. Bei jeder Ernte:

- » Die Rha-Zack erhalten aus jeder Kristallquelle, bei der sie ernten, 1 Kristall zusätzlich.
- » Bei jeder Kristallquelle, bei der sie erfolgreich ernten, kann der Dvergar wählen, 1 zusätzlichen Kristall zu nehmen ODER die Temperaturskala um 1 zu erhöhen.

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

- » **Zug I:** Wenn weder Rha-Zack noch Dvergar die „Vorzeitliche Truhe“ (C12) haben, lies Skript 101.
- » **Zug III:** lies Skript 102.

Die Spieler können keine Siegpunkte während dieser Schlacht erringen und die SP-Leiste wird zu einem Teil der besonderen Hitzegrad-Mechanik, die in Skript 102 beschrieben ist.

- » Wenn eine Figur stirbt, die einen der beiden Teile der Wundersamen Maschine trägt, „Mechanisches Herz“ (C15) oder „Vorzeitliche Truhe“ (C12), legt einen Aufladungsmarker auf ein Hexfeld, das zuvor der Sockel dieser Figur berührte, um einen oder beide Teile anzuzeigen.
- » Dieses Plättchen kann von einem Rächer oder einer Streamwache als kostenlose Aktion aufgenommen werden, wenn sie über das Plättchen ziehen oder in -Kontakt damit kommen. Sobald eine Figur das Plättchen aufhebt, erhält sie diesen Teil (oder beide Teile) der Wundersamen Maschine.

WICHTIG: Die Schlacht endet erst, wenn eine der Seiten ihre Aufgabe erfüllt hat oder vollständig vernichtet wurde.

- » Wenn der Dvergar überlebt und der Rächer noch lebt, nimmt er automatisch beide Teile der Wundersamen Maschine auf und fügt sie zusammen. Lies Skript 110.
- » Wenn der Rha-Zack überlebt und die Streamwache noch lebt, nimmt er automatisch beide Teile der Wundersamen Maschine auf und fügt sie zusammen. Lies Skript 110.
- » Wenn sowohl Rächer als auch Streamwache vor dem Zusammenfügen der Maschine sterben, werden beide Teile der Wundersamen Maschine auf seltsame Weise aktiv und drehen die Zeit zurück, was beiden Spielern ein neues Spielen des Szenarios 10 erlaubt, so, als ob sie es erstmalig spielen würden.

RHA-ZACK-STREITKRÄFTE:

- » Unendlichkeits-Engel
- » 1 Trupp Streamwache (Einheit RB-16S, wird mit 1 zusätzlichen Ausdauermarker aufgestellt)
- » 1 Trupp Sturmbringer
- » 1 Trupp Streamsurfer
- » 1 Trupp Quellenklingen (nur, wenn der Sticker „Misslungener Überfall“ (C18) nicht auf dem Kampagnenplan ist — ansonsten stelle stattdessen 1 zweiten Streamwache-Trupp auf)

Aufgabe: Verschmelze das Mechanische Herz mit der Vorzeitlichen Truhe.

DVERGAR-STREITKRÄFTE:

- » Rächer
- » 1 Trupp Flammenwächter
- » 1 Trupp Gyrobots
- » 1 Trupp Ungebrochene
- » 1 Trupp Entfächer

Aufgabe: Verschmelze das Mechanische Herz mit der Vorzeitlichen Truhe.



SKRIPTE:

11 *Vagrs Prospektoren waren keine Krieger, doch hatten sie die Jahre im Grenzgebiet abgehärtet. Sie trieben die Eindringlinge hinaus in die Wüste und versammelten sich dann um eine der toten Kreaturen. In deren aufgetrenntem Körper schimmerten seltsame Mechanismen.*

„Schaut, wie empfindlich das ist.“ Der Vorarbeiter packte eine Handvoll Kabel und riss sie müheilos heraus. Vagr spuckte auf den Boden. „Schlechte Verarbeitung“, sagte er. „Zugegeben, ziemlich einfallsreich. Sammelt so viel Gas wie ihr könnt und macht euch zur Heimreise bereit. Wir müssen die anderen warnen.“

- » Der Dvergar-Spieler setzt die Temperaturskala auf 8.
- » Klebe den Sticker „Kritische Gasreserven“ (C06) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Sollte die Temperaturskala irgendwann während der Kampagne auf 0 fallen, deaktiviert diesen Sticker sofort, setzt die Skala auf 1 und fährt mit der Kampagne fort.

» Weiter mit Skript 19.

12 *Die Rha-Zack kamen hierher, um Wissen zu finden – nicht den Tod. Sie hatten niemals erwartet, dass diese seltsamen Kreaturen derart wild sein könnten. Sobald der erste ihrer Krieger fiel, signalisierte RB-16S den anderen und zog sein Energieschwert. Ein lautes Knistern erfüllte die Luft. Bisher hatte er geglaubt, dies würde eine schnelle und saubere Mission werden, doch jetzt würde er knallhart vorgehen.*

Der Rha-Zack-Spieler nimmt die Energieschwert-Karte aus seiner Hand, seinem Ablagestapel oder seinem Deck und mischt danach. Dann fügt er die Karte an einen seiner Trupps an und lädt sie um 3 auf. Die Schlacht geht weiter.

14 *Eigenartige Kreaturen! Sie nennen sich selbst Konstrukteure, und obwohl ihre Gerätschaften nicht sehr ausgefeilt wirken, sind sie jedoch sehr robust und effektiv. Wir könnten eine Menge von ihnen lernen. Ein Langstreckenscan nach der Schlacht zeigt drei Orte von besonderem Interesse innerhalb ihres Gebiets. Unglücklicherweise hat sich ein Teil der Gruppe, mit der wir aneinandergeraten sind, zurückgezogen und wird jetzt sicherlich den Rest alarmieren. Wir haben nur wenig Zeit, bevor sie ihre Streitkräfte mobilisieren. Was auch immer wir jetzt tun, wird mit der Zeit immer schwieriger werden.*

» Weiter mit Skript 19.

18 *Meine erste Analyse der Dvergar-Kampffähigkeiten war unzulänglich. Konsequenz: ein unnötiger Verlust von Leben und Ausrüstung. Ich wurde nahezu zerstört und musste 24 Stunden warten, während ein Reparaturteam meinen Körper rekonstruierte. Unser Überfall hat uns das Überraschungselement gekostet. Wo auch immer wir nun hingehen, werden die Dvergar vorbereitet sein ...*

» Weiter mit Skript 19, allerdings darf der Dvergar-Spieler 2 Ziele zur Warnung wählen statt 1.

19 Der Rha-Zack-Spieler wählt heimlich 1 der 3 Optionen als seinen nächsten Schritt. Er schreibt seine Wahl auf ein Stück Papier und legt es verdeckt vor sich.

BEACHTEN BITTE: Wenn du ein zweites Mal zu diesem Skript kommst, darfst du nur aus den Optionen wählen, die du bisher nicht gewählt hattest. Wenn du ein drittes Mal hierher kommst, wählst du automatisch die verbleibende Option. Wenn keine Optionen mehr übrig sind, gehe stattdessen zu Szenario 5.

» Überfälle eine Dvergar-Stadt — *Wir könnten eine Menge durch eine rasche Aufklärung bei einer nahegelegenen Dvergar-Siedlung in Erfahrung bringen, obwohl sie gut verteidigt zu sein scheint.*

» Erforsche die Ruinen der Zeit vor dem jüngsten Gericht — *Dvergar-Ausgrabungsteams suchen etwas innerhalb einer Gruppe halb-verschütteter Gebäude nordwestlich von hier. Es könnte lohnenswert sein, diese Ruinen mit unseren hochentwickelten Scannern zu durchleuchten.*

» Besuche den Kadaver — *Etwas Gewaltiges starb in der Einöde im Südwesten. Diese enorme Kreatur unbekannter Klassifizierung sieht nicht aus, als gehöre sie in diese Zeitlinie. Vielleicht können wir etwas aus ihren Überresten erfahren? Dumme nur, dass die Dvergar eine Art Grabungsmaschinen um das verfallende Fleisch aufgebaut haben, die sie sicherlich verteidigen werden.*

Nachdem der Rha-Zack-Spieler seine Wahl getroffen und notiert hat, wählt ein Dvergar-Spieler 1 Ort (2, wenn er von Skript 18 kam), den er vor dem bevorstehenden Angriff warnen möchte. Er schreibt seine Wahl verdeckt auf. Beide Spieler decken dann ihre notierten Ziele auf, aktualisieren den Kampagnenplan und wählen das nächste Szenario gemäß der untenstehenden Liste:

Wahl der Dvergar Planänderung

Warne das Fort. Klebe den Sticker „Höchste Alarmstufe“ (C07) auf Platz C07-A des Kampagnenplans.

Warne die Ruinen. Klebe den Sticker „Höchste Alarmstufe“ (C07) auf Platz C07-B des Kampagnenplans.

Warne die Kadaver-Raffinerie. Klebe den Sticker „Höchste Alarmstufe“ (C07) auf Platz C07-C des Kampagnenplans.

Wahl der Rha-Zack Nächstes Szenario

Überfälle das Fort. Weiter mit Szenario 4.
Scanne die Ruinen. Weiter mit Szenario 3.
Inspiziere den Kadaver. Weiter mit Szenario 2.

20 *Diese Kreaturen kennen sich mit Verteidigung gut aus. Innerhalb kürzester Zeit haben sie diese weitläufige Anlage in eine Festung verwandelt. Belagerungsskorpione stehen auf hohen Stangen ringsum den titanischen Brustkorb und*

Flammenwerfer-Nester ragen aus verfallenden Stücken Knorpel rund um das Gelände, außerdem versperrten lange Linien aus Speeren und Stacheldraht die meisten Zugänge. Das wird hart.

» Nachdem er alle seine Figuren aufgestellt hat, platziert der Dvergar-Spieler außerdem 4 kleine Marker irgendwo auf dem Schlachtfeld, keines in -Kontakt mit einem anderen Plättchen, Marker oder einer Figur. Diese Marker stellen stationäre Dvergar-Verteidigungen dar (siehe: Spezialregeln).

21 *Sobald Werkzeuge auf die Kristallagerstätten treffen, beginnt das ungeheure Skelett über den Köpfen der Umstehenden zu wanken. Es scheint, als hätten die Bautätigkeiten die Überreste geschwächt. Die Ernte hier wird zum Risiko.*

» Legt einen kleinen Marker, der strukturelle Schäden anzeigt, zur SP-Leiste. Würfelt und zählt zum Resultat die Anzahl der Marker „strukturelle Schäden“. Ist das Ergebnis gleich 6 oder höher, lies Skript 24.

24 *Das Rückgrat der Bestie, das sich weit über der Schlacht in die Höhe spannt, bricht wplötzlich zusammen. Rippen krachen und zerbersten und überziehen das Schlachtfeld mit riesigen Splittern. Gigantische Wirbel schlagen auf den Boden ein und wirbeln erstickende Staubwolken auf. Der Knochenregen dauert nur einen kurzen Augenblick, hinterlässt aber ein Bild der Verwüstung.*

» Jede Figur mit weniger als 3 Initiative muss einen Verteidigungswurf von mindestens 5 erreichen. Wenn der Wurf fehlschlägt, erhält die Figur eine Verletzung. Ungebrochene dürfen 2x für die Verteidigung würfeln. Kein Spieler erhält Siegpunkte für Figuren, die wegen des oben Beschriebenen sterben.

» Entfernt alle noch übrigen Dvergar-Verteidigungsmarker. Klebe den Sticker „Eingestürzte Raffinerie“ (C09) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

26 Gehe zurück zu Skript 19 in Szenario 1. Beachte, nicht erneut dasselbe Ergebnis zu wählen!

27 *Bors war während der Hundertjährigen Belagerung noch ein Kind, erinnerte sich aber daran, wie beharrlich und unnachgiebig sich die Dvergar für die Dämonenhorden erwiesen. Heute kämpften seine Arbeiter mit ähnlicher Überzeugung. Sie drängten den Feind von der Raffinerie zurück und hetzten ihn weit hinaus in das Sandmeer. Ließ man die Kampfschäden außer acht, konnte eine respektable Menge Gas gerettet werden.*

Bors war sich sicher, dass seine Leute es bald brauchen würden. Die Raffinerie würde sicher nicht das einzige Ziel dieser fremden, mechanischen Wesen bleiben.

» Wenn der Sticker „Eingestürzte Raffinerie“ (C09) nicht auf dem Kampagnenplan ist, erhöht sich die Temperaturskala um 3. Anderenfalls erhöht ihr die Temperaturskala um 1.

- » Der Dvergar-Spieler sucht sich beliebige 5 seiner Aktionskarten aus und fügt sie seinem Kampagnendeck hinzu.
- » Gehe zurück zu Skript 19, Szenario 1. Beachte, nicht erneut dasselbe Ergebnis zu wählen!

28 *Bors wollte lieber sterben, als zuzusehen, wie sein Lebenswerk zerstört würde. Und das tat er, umgeben von den seltsamen, metallischen Wesen, mit ihren scharfen Klingen und Energiewerfern. Als seine Flamme erlosch, galten Bors letzte Gedanken seinem Clan, dessen letzte verbleibende Hoffnung nun Vagr war.*

Er trauerte mehr um sie als um sich selbst.

- » Klebe die Sticker „Bors Niedergang“ und „Eingestürzte Raffinerie“ (C08 und C09) auf die entsprechenden Plätze des Kampagnenplans. Reduziere die Temperaturskala um 2.

29 //RB-16S_forschungs_log/27t/06m/0002j/raster_koord_55028S/stream_staerke:gering/

Nach einem kurzen Geplänkel mit den Dvergar-Verteidigern hatten wir ausreichend Zeit, die Kreatur und ihre Umgebung zu studieren. Leider waren die Ergebnisse ernüchternd. Die Bestie war kein gestrandeter Zeitreisender, wie ich gehofft hatte. Stattdessen handelte es sich um Kriegsgesetz, von den Dämonen aus einer ihrer Welten hergebracht – die Überreste des schwarzen Metallpanzers und das Wrack einer von ihrem Rücken gefallenen Belagerungswaffe sind deutliche Anzeichen.

Nach so vielen Monaten ist es schwer, die Todesursache festzustellen. Ein Mangel an sichtbaren Verletzungen deutet darauf hin, dass sich das Mikrobiom des Planeten als tödlich für diese Kreatur erwiesen hat. Ein von Mikroben besieger Titan. Solche Geschichten kennt man.

Daher wundere ich mich, dass unseren biologischen Anteilen auf dieser Welt noch kein ähnliches Schicksal widerfahren ist ...

- » Fügt der Rha-Zack-Forschungsanzeige 1 hinzu. Der Rha-Zack-Spieler sucht sich beliebige 5 seiner Aktionskarten aus und fügt sie seinem Kampagnendeck hinzu.
- » Lies Skript 26.

30 *Als wir die teilweise verschütteten Gänge betreten, gibt mein Seismometer eine Warnung aus. Zuerst sieht es aus wie eine strukturelle Instabilität, doch die Störung kommt viel zu regelmäßig. Normalerweise würde ich das Muster in den Stream hochladen und hätte sekundenschnell eine Antwort. Heute bin ich auf mich gestellt. Es braucht einen Augenblick, bis ich die Antwort habe. Schritte! Etwas Schweres schreitet durch die Ruinen, sein Schritt hallt im Beton und Stein wider. Sieht so aus, als hätten die Dvergar unsere Ankunft erwartet und eine Art Kriegsmaschine hierher gebracht. Hoffentlich können wir ihr ausweichen.*

- » Vor der Schlacht stellt der Dvergar-Spieler als Bonus eine Rächer-Figur auf (siehe „Dvergar-Streitkräfte“).

32 *Man sollte wissen, dass eine kleinere Streitmacht über ausreichende Kommunikation und exzellente Koordination verfügen sollte, wenn sie gegen eine Übermacht gewinnen soll. Dieses Mal fehlt es an beidem. Ohne den Stream als Leitschnur sind*

wir wie Kinder – überrumpelt und abgeschlachtet von einem vergleichsweise primitiven Gegner. Die Überlebenden trafen eine schmerzhaft, aber logische Entscheidung. Dieser Überfall ist vorbei. Wir müssen uns zurückziehen und die wenigen Informationen sichern, die wir bereits erhalten hatten.

- » Der Dvergar-Spieler fügt beliebige 5 seiner Aktionskarten seinem Kampagnendeck hinzu. Entferne 2 von der Rha-Zack-Forschungsanzeige.

- » Weiter mit Szenario 5.

35 *Die Stahlkammertür gibt schließlich nach, schiebt sich nach innen und gibt eine einzelne, schwach beleuchtete Kammer mit einem Steinaltar frei. Du trittst ein, gesichert von deinen Gefährten. Das Geräusch einer zu Ende gehenden Schlacht hallt durch die gewölbte Decke.*

Auf dem Altar liegt etwas, doch bevor du es erkennen kannst, entdeckst du, dass du nicht alleine bist. Beim Eingang liegt ein ausgetrockneter Körper, der tief in einer mechanischen Rüstung des Kapitels steckt. Strähnen schwarzen Haars hängen an seinem Schädel. Seine Hand ruht an der Wand, wo ein paar Buchstaben mit einem Stück scharfen Metalls eingegraben sind: „Ich vergebe euch, Brüder. Ich werde die Göttermaschine bewachen, so lange ich kann.“

Eine genauere Untersuchung fördert zutage, dass der Mann hier schon lange eingesperrt war und versucht hatte, sich von Sandkäfern zu ernähren. Seine Ritterfreunde waren jedoch nie zurückgekehrt, um ihn zu befreien.

- » Wenn der Dvergar-Spieler das Szenario gewonnen hat, lies Skript 36.
- » Wenn der Rha-Zack-Spieler das Szenario gewonnen hat, lies Skript 37.

36 *Hier ist unsere Belohnung, Jungs und Mädels,“ polterte die Stimme der Grabungsmeisterin. „Die Götter wissen, dass wir sie uns redlich verdient haben!“*

Sie trat zum Altar und entfernte das staubige Artefakt. Der merkwürdige Kistenmechanismus mit dem leeren Fleck in der Mitte sah seltsam vertraut aus. Sie hatte bereits etwas gesehen, was perfekt dazu passen würde. Vagr! Das Ding, das du junger Tor von den Menschen gekauft hattest, sieht diesem Zeug hier erstaunlich ähnlich. Vielleicht war er ja überhaupt nicht verrückt?

Das warf eine Frage auf. Wenn das eine das Schloss war und das andere der Schlüssel – was offeneten sie dann?

- » Klebe den Sticker „Vorzeitliche Truhe“ (C12) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans.
- » Gehe zurück zu Skript 19 in Szenario 1. Beachte, dass du nicht zweimal dasselbe Ergebnis wählen darfst!

37 //RB-16S_forschungs_log/26t/06m/0002j/raster_koord_58030S/stream_staerke:keine/

Eine genaue Inspektion der Kammer förderte zwei Artefakte zutage: den zuvor erwähnten Leichnam des Heiligen Ritters am Eingang und ein Behältnis auf dem Altar, das mit einem seltsamen Mechanismus überzogen war. Der Behälter war eigenartig, aber völlig tot. Es sah aus, dass seine Funktion ohne den passenden, herzförmigen Schlüssel nur durch langwierige Untersuchungen entdeckt werden könnte, was zurzeit unmöglich war.

Zu meinem Erstaunen brachte uns die Rüstung des Heiligen Ritters den entscheidenden Hinweis. Es war das erste Mal, dass ich einen aus der Nähe betrachten konnte, und einige Parallelen zu unserer Technologie wurden offenbar. Begonnen bei der Anordnung der Montageöffnungen und Schraubendurchmesser bis zu den pneumatischen Systemen hat alles, so krude es auch ist, Ähnlichkeiten zu unserer Ausrüstung. Vielleicht liegt es daran, dass solche Lösungen die wirksamsten sind?

Ich kann es kaum erwarten, zum Kern zurückzukehren, und das mit den anderen Forschern zu diskutieren. Doch zunächst liegt Arbeit vor uns.

- » Klebe den Sticker „Vorzeitliche Truhe“ (C12), auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Fügt der Rha-Zack-Forschungsanzeige 3 hinzu.

- » Gehe zurück zu Skript 19 in Szenario 1. Beachte, dass du nicht zweimal dasselbe Ergebnis wählen darfst!

40 *Es dauerte etwas, die Leute von Zhrev davon zu überzeugen, dass die Nachricht vom herannahenden Feind keine Falschmeldung oder ein schlechter Scherz war. Sobald sie die Gefahr erkannt hatten, fragten sie die benachbarten Städte um Hilfe. Etwas später kamen Untergrundzüge an, die Verstärkungen brachten. Darunter – als Höhepunkt des Dvergar-Kriegshandwerks, war eine ganze Schwadron der turmhohen Gyrobots.*

- » Der Dvergar-Spieler stellt für diese Schlacht als Bonus einen Trupp Gyrobots auf. Klebe den Sticker „Gyrobots entfesselt“ (C11) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans und reduziere die Temperaturskala um 1.
- » Die Schlacht geht weiter.

41 *Vagr durfte, als Unzuverlässiger gebrandmarkt, Zhrev nicht betreten. Selbst angesichts der drohenden Invasion hielten ihn die Wachen auf. Er kante jedoch andere Wege. Tunnel, die Ringstädte mit den Tiefen Hallen verbanden, wurden selten genutzt und lediglich von Entfachern bewacht, die aus Länge weile abgestumpft waren. Vagr nutzte sie, um Zhrev direkt bei Beginn der Schlacht zu infiltrieren, mithilfe einer Einheit seiner verlässlichen Prospektoren.*

„Was tun wir jetzt, Boss?“, fragte ein Vormann, als sie sich in einer Seitenstraße verbargen, ein paar Blocks vom Kampfeschehen entfernt.

Vagr zögerte. Bisher war es sein Plan, seine Leute im Kampf gegen die Invasoren einfach zu unterstützen, um die so dringende benötigte Aufmerksamkeit zu erhalten. Jetzt jedoch dachte er über eine riskantere Option nach. Wenn er das von den Menschen erworbene Artefakt nahm, das in der Stahlkammer der Gilde eingeschlossen war, könnte er möglicherweise dessen wahre Macht entdecken, und beweisen, wie nutzbringend sein Handel gewesen war.

Der Dvergar-Spieler wählt:

- » Vagr hilft dabei, die Stadt zu verteidigen: Der Dvergar-Spieler stellt 1 zusätzlichen Ungebrochene-Trupp gemäß der Basisregeln auf. Klebe den Sticker „Vagrs Ehrwiederherstellung“ (C13) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

- » Vagr infiltriert die Schatzkammer und stiehlt das mechanische Herz: Klebe einen Sticker „Mechanisches Herz“ (C15) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

42 Während der Hundertjährigen Belagerung wurden alle Dvergar, die Waffen tragen konnten, zu Kämpfern. Seitdem war es eine Ehrentradition jedes Angehörigen seiner Rasse, sich von der Wiege bis zur Bahre im Kampf zu üben.

Das Rha-Zack-Einsatzteam war überrascht davon, dass selbst alte Frauen und kleine Mädchen die Waffen gegen sie erhoben. Die Berechnung, die der Stream vor dem Angriff bezüglich der Gegenwehr ausgeführt hatte, war vollkommen falsch.

» Der Dvergar-Spieler stellt 1 Trupp Entfacher gemäß der Basisregeln auf. Die Schlacht geht weiter.

44 Die Dvergar glauben, dass jeder Krieger bloß ein kleiner Teil einer gewaltigen Kriegsmaschine ist. Niemand soll alleine kämpfen und jeder trainiert zielstrebig für eine einzige Aufgabe. Daher lernten die Ungebrochenen nicht weiter als Schild-Taktiken und trugen keine eigenen Waffen. Jedoch waren sie keineswegs harmlos, wie die Rha-Zack bald erfuhren.

» Der Dvergar-Spieler stellt 1 Trupp Ungebrochene gemäß der Basisregeln auf. Die Schlacht geht weiter.

45 Das Rha-Zack-Einsatzteam wurde aus Zhrev heraus gedrängt, bevor es ausreichend verwertbares Material sammeln konnte. Die Dvergar beendeten ihre Verfolgung an den Stadtgrenzen jedoch nicht. Sie jagten die Eindringlinge mit all ihren Kräften und Fahrzeugen und verbrannten ihr gesamtes Gas, das sie auf dem Weg in Außenposten nachfüllten. Diese irrationale Zielstrebigkeit überraschte die Rha-Zack. Sie hatten nicht damit gerechnet, dass der Feind derart viele Ressourcen verbrauchen würde. Den Dvergar ging es jedoch nicht um Logik. Sie wollten lediglich ein Exempel statuieren.

» Wenn der Sticker „Eingestürzte Raffinerie“ (C09) auf dem Kampagnenplan ist ODER die Temperaturskala weniger als 4 zeigt, konnten die Dvergar die Rha-Zack-Kräfte nicht stellen. Gehe zurück zu Skript 19, Szenario 1.

» Wenn es keinen Sticker auf Platz C09 des Kampagnenplans gibt und die Temperaturskala mindestens 5 zeigt, kann der Dvergar-Spieler sich entscheiden, die Rha-Zack zu jagen. Wenn er das tut, senke die Temperaturskala um 4, klebe den Sticker „Hartnäckige Verfolgung“ (C14) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans und gehe zu Szenario 5. Ansonsten gehe zurück zu Skript 19, Szenario 1.

46 Der Rha-Zack-Kommandant hätte nie damit gerechnet, dass die Dvergar ihre gewaltigen Flammenwerfer inmitten ihrer eigenen Stadt einsetzen würden. Er kannte die Lehre des Vastvar nicht – den von den Dvergar-Kommandanten favorisierte Großangriff, der ihren Truppen einen schnellen Sieg bescherte, bevor ihre Flammen erstarben. Die Dvergar nahmen Verluste und Begleitschäden gerne hin, wenn sie dadurch einen Zeitgewinn hatten, was die Rha-Zack jetzt erfahren würden.

» Der Dvergar-Spieler stellt 1 Trupp Flammenwächter gemäß der Basisregeln auf. Die Schlacht geht weiter.

48 Die Eindringlinge – vom Rat der Älteren Rha-Zack genannt – waren kaum besser als ehrlose Wegelagerer. Sie stürmten die Stadt, schafften fort, was sie tragen konnten, und verschwanden am Horizont, als sie sich tief in die Einöden zurückzogen. Der Rat schickte sofort eine kleine, mobile Streitmacht, um sie zu jagen. Sie sollte herausfinden, woher diese fremdartige Bedrohung kam, und sie ein für allemal beenden.

Vagr und einige seiner Männer schlossen sich dieser Gruppe in Verkleidung an, um auf diese Weise Ruhm zu erwerben.

» Senkt die Temperaturskala um 2. Weiter mit dem nächsten Szenario.

50 Streamwache RB-16S blickte auf die erbeuteten Artefakte, als ihm ein seltsamer Behälter auffiel, den einer seiner Männer in einer verschlossenen Kammer entdeckt hatte. Er öffnete ihn und förderte ein faszinierendes Stück fremdartiger Technik zutage. Er war erstaunt. Bildliche Vergleiche schossen durch sein Hirn: Einerseits ein Standard-Kern des Rha-Zack-Unendlichkeits-Engels. Andererseits – dieses herzförmige Artefakt. Es sah etwas grober gearbeitet aus, und doch war es eng damit verwandt. Wenn es etwas gab, für das es sich lohnte, die Dvergar zu bekämpfen, dann das hier! Schade nur, dass es keine genauere Untersuchung geben könnte, bevor das Artefakt nicht sicher zurück im Kern war.

» Klebe den Sticker „Mechanisches Herz“ (C15) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

52 Der Generator war fast bereit und wir hatten die letzten überlebenden Dvergar weggetrieben. Es sah aus, als ob wir siegreich waren. Dann passierte es.

Eine vertraute Matrix aus Energielinien materialisierte sich in der Luft. Meine Sensoren zeigten Wolken ionisierter Partikel an. Ich sprang zum Generator und versuchte, den Not-Ausschalter zu betätigen, aber ich war um Sekunden zu langsam. Ein Blitz – sonst nichts. Ich öffnete meine Augen und wurde mutlos. Wir waren noch an der selben Stelle, aber alle Dvergar waren verschwunden!

Es dauerte einen Augenblick, bis ich verstand. Das defekte System hatte ihre Biostruktur als korrekt identifiziert und unsere abgelehnt. Das Ergebnis war eine Katastrophe. Wir hatten soeben feindliche Krieger mitten in unser unvorbereitetes Gebiet versetzt. Glücklicherweise nur einen Teil von ihnen, denn der Rest war bereits außerhalb der Reichweite des Geräts.

» Fügt der Rha-Zack-Forschungsanzeige 1 hinzu. Der Dvergar-Spieler klebt den Sticker „Geteilte Kräfte“ (C16) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Weiter mit dem nächsten Szenario.

55 Einheit RB-16S stoppte mitten im Schlag, was es einem verwundeten Dvergar erlaubte, sich zu den seinen zurückzuziehen. Etwas stimmte nicht! Es gab eine gewaltige Erschütterung der Quelle. Eine Welle raste durch den Zeitstrom, als ob jemand einen gewaltigen Felsen mitten hinein geworfen hätte. Etwas blitzte auf RS-16Ds Sensoren auf, ein Nachbild eines seltsamen Baumes mit hunderten von blassen, sich aus seinem Stamm herausragenden, windenden Ästen. Es verschwand fast sofort und hinterließ nichts als Ratlosigkeit – und ein lautes Knistern aus dem Subraumgenerator. Anscheinend hatte diese temporale Rückkopplung die Spulen überlastet. RB-16S konnte nur hoffen, dass nichts WIRKLICH Schlimmes passiert war.

» Entferne 1 Aufladung vom Subraumgenerator. Wenn dort keine Aufladung ist, passiert nichts. Die Schlacht geht weiter.

57 Vagr hatte sie jetzt fast! Die Rha-Zack fielen einer nach dem anderen und ihre kostbare Maschine tat wenig, sie zu retten. Die Beute der Rha-Zack, von Kräftfeldern im Schwebezustand gehalten, wurde zurückerobert oder zerstört. Der Sieg schien allumfassend zu sein.

Und dann erwachte der Generator, mit einem blendenden Blitz und einem merkwürdigen, vibrierenden Geräusch. Strahlendes Licht durchschneidet die Luft, die vom Rauch zerstörter Maschinen erfüllt war. Vagr fühlte, wie sich sein Körper über den Boden erhob, während ihn ein Kribbeln durchlief. Dann wurde alles schwarz. Für einen winzigen Augenblick hörte Vagr auf zu existieren.

Er materialisierte an drei Plätzen gleichzeitig. Entsetzlicher Schmerz, jedoch nur kurz. Dann forderte der Blutverlust seinen Tribut und Vagr war fort.

» Erhöhe die Temperaturskala um 1. Weiter mit dem nächsten Szenario.

59 Ich fühlte eine Welle der Erleichterung, als der Generator endlich ansprang. Wir bluteten bereits viel zu lange aus, von ständigen Dvergar-Anstürmen bedrängt.

Eine vertraute Matrix aus Energielinien materialisierte sich in der Luft. Meine Sensoren zeigten Wolken ionisierter Partikel an. Dann ein Blitz. Und eine plötzliche Ernüchterung, als dem nichts mehr folgte. Ich öffnete meine Augen und wurde mutlos. Wir waren noch an der selben Stelle, aber alle Dvergar waren verschwunden!

Es dauerte einen Augenblick, bis ich verstand. Das defekte System hatte ihre Biostruktur als korrekt identifiziert und unsere abgelehnt. Das Ergebnis war eine Katastrophe. Wir hatten soeben eine Gruppe feindlicher Krieger mitten in unser unvorbereitetes Gebiet versetzt. Schlimmer noch: der Generator sah nicht so aus, als könne er in absehbarer Zeit einen weiteren Tunnel öffnen.

Mich schaudert bei dem Gedanken an das, was sie anrichten werden, bevor man sie einkreisen kann.

» Füge der Rha-Zack-Forschungsanzeige 1 hinzu. Weiter mit dem nächsten Szenario.

61 Vagr duckte sich. Ein Energiestrahler versengte einen Teil seines Haars, verbrannte seine Kopfhaut und zwang ihn, fast sein ganzes verbleibendes Gas zu nutzen, um schneller laufen zu können. Einige Augenblicke zuvor hatte er noch geglaubt, in seinem neuen Körper unverwundbar zu sein. Die ernüchternde Wahrheit offenbarte sich schnell. Als die letzte Verteidigungslinie fiel, zerfetzten teuflische, mobile Rha-Zack ihre Streitkräfte in kleine Stücke. Jetzt hieß es jeder für sich. Vagr rannte zu den nahegelegenen Gebäuden und suchte sich das Erfolg versprechendste aus: ein hoher, metallischer Zylinder mit einer von Röhren bedeckten Kuppel und mit nur einem einzigen Zugang.

Er stürmte hinein und lehnte sich schaufend an die Wand. Er sah sich um und entdeckte einige vertraute Dvergar-Gesichter. Es sah aus, als hätten auch andere diese Idee gehabt.

Nicht viele, aber vielleicht genug.

» Senke die Temperaturskala um 1. Weiter mit dem nächsten Szenario.

63 „Bist du fertig?“, grunzte Vagr. Er sah seine Dvergar-Brüder – Männer, die ihm in diese verfluchte Alien-Kuppel gefolgt waren – um ihn herum kämpfen und starben sie. Er konnte nicht länger warten, sich ihnen anzuschließen. „Der Veredlungsprozess ist noch nicht abgeschlossen, Varfater“, erklärte der Techniker. „Ich schlage vor, noch zu warten, bis wir alle Verbindungen hergestellt haben.“

Vagr biss die Zähne aufeinander. Wie jeder andere Dvergar erfüllten ihn diese seltenen Situationen, in denen man weder angemessen, zügig oder vorteilhaft handeln konnte, mit Unruhe. Was wäre jetzt die beste Vorgehensweise?

Der Dvergar-Spieler wählt:

» Die letzten Schritte übereilen: Der Rächer kann schneller aufgestellt werden, ist aber schwächer. Lege zum Zeichen, dass hastig gearbeitet wurde, einen Marker auf die Rächer-Truppkarte. Die Schlacht geht weiter.

» Alles korrekt erledigen: Der Rächer wird später aufgestellt, aber mit vollen Kräften. Die Schlacht geht weiter.

65 Der letzte Schritt der Transformation, als die Techniker seine lebenden Nervenfasern direkt mit der Maschine verbanden, stellte für Vagr den schlimmsten Schmerz dar, den er erlitten hatte. Er wurde für einen Augenblick bewusstlos, um dann von einer scharfen Stimme direkt neben seinem Ohr geweckt zu werden:

„Steh auf, Varfater“, sagte der Techniker. „Steh auf und schmecke die Asche.“

Vagr erhob sich langsam. Seine kolossalen, mechanischen Gliedmaßen gehorchten ihm genau so gut wie sein bisheriger Körper. Als er seinen Kopf in bisher ungekannte Höhe hob, war er kurz beeindruckt von seiner neuen Größe. Eine weitere Überraschung war die Leichtigkeit, mit der die monströse Rächer-Kettenaxt auf einmal schwingen konnte. Mit donnerndem Gebrüll stürzte sich Vagr auf den nächsten Streamsurfer und hämmerte ihn zu Boden.

„Also“, sagte er, „das nenne ich wahre Dvergar-Ingenieurskunst!“

» Der Dvergar-Spieler stellt irgendwo auf dem Spielplan einen Rächer auf. Falls ein **Hastig**-Marker auf der Truppkarte des Rächers liegt, klebt den „Preis der Missachtung“-Sticker (C30) auf den Sockel der Rächer-Figur – so lange er dort bleibt, beginnt der Rächer jede Schlacht mit 1 Ausdauermarker weniger.

» Die Schlacht geht weiter.

66 Die Dvergar, verletzt und verwirrt durch ihre plötzliche Teleportation, konnten einem Dauerangriff von allen Seiten nicht standhalten. Als die Schlacht erstarb, trieben die Rha-Zack alle Gefangenen in einer kleinen Gruppe zusammen und warteten auf weitere Anweisungen des Kerns. Nach einem ungewöhnlich langen Augenblick blinkte eine Botschaft auf: „Führt Order 66 aus.“

Er Kern wollte keine Risiken eingehen. Energie- waffen summten, Licht blitzt, schwarzes Blut spritzte zu Boden – und die Dvergar waren nicht mehr.

» Der Dvergar-Spieler verliert die Kampagne und keine Seite kann ihre finale Aufgabe erfüllen. Ihr könnt die Kampagne neu beginnen.

67 Die Kettenaxt rührte, schwang über Vagrs Kopf und zerteilte einen großen Rha-Zack auf Höhe der Taille. Öl und Hydraulikflüssigkeit spritzte

hoch in die Luft. Als der Körper zusammenbrach, fiel ein kleiner, am Helm angebrachter Bildschirm zu Boden. Aus Neugier kniete Vagr nieder und nahm den Bildschirm vorsichtig mit seinen Klauen. Neue Nachrichten und seltsame Ziffern erschienen auf der Glasoberfläche. Vagr war überrascht, dass sie alle in den üblichen menschlichen Buchstaben verfasst waren, die er ziemlich gut beherrschte.

Vagrs Streitmacht war nun vom Rest der Seinen abgeschnitten, aber wenn sie lernen könnten, mit erbeuteter Feindausrüstung zu arbeiten, wäre vielleicht, nur vielleicht, noch Hoffnung?

» Klebe den Sticker „Vagrs Erkenntnis“ (C19) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans (falls noch nicht geschehen).

68 Vagrs neuer Körper kam gerade noch rechtzeitig. Er war in der Lage, seinen Platz an der Fronlinie einzunehmen und die Einkreisung zu durchbrechen, um seine Männer zu einer besseren Verteidigungsanlage, nicht weit von ihrem Landort zu führen.

Das Gebäude sah aus wie ein hoher, metallischer Zylinder mit einer von Röhren bedeckten Kuppel. Es war viel höher als die anderen und hatte außer dem Eingang keinerlei Öffnungen. Das weckte in Vagr die Hoffnung, sich dort länger verteidigen zu können.

» Weiter mit dem nächsten Szenario.

69 Strategie-Kern 7B summt, versuchte sämtliche Kampfszenarien durchzugehen. Er sah mindestens mehrere Risikofaktoren, hatte aber nicht genug Kräfte zur Verfügung. Es würde die Rha-Zack-Trupps Stunden kosten, vom Grenzgebiet zum Hauptkern zu kommen. Inzwischen musste er die verfügbaren Kräfte so gut wie möglich einsetzen.

Der Rha-Zack-Spieler muss entscheiden:

» Schicke einen Teil der Streitmacht, um nahegelegene Gebäude zu sichern und zu verteidigen – welchen Schaden werden die Dvergar hier anrichten, wenn sie herkommen? Klebe den Sticker „Streitmacht verzögern“ (C20) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans.

» Bemanne eins der noch vorhandenen Archive – und nutze es, um das Schicksal der Einsatztruppe Rot zu untersuchen. Vielleicht ist sie noch draußen und wartet darauf, zurückgebracht zu werden? Klebe den Sticker „Rettungstrupp“ (C21) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans.

70 Vagr wusste, dass der Schlüssel zur Rettung seines gesamten Trupps hier irgendwo bei diesen Maschinen lag. Er erkannte sogar einige Buchstaben des kruden menschlichen Alphabets auf einigen der Schalter und Schirme. Deren Komplexität war jedoch zu hoch für ihn. Nicht mal sein Bruder Bors, ein geborener Ingenieur, hätte sich darauf einen Reim machen können. Das war kein ehrliches, mechanisches Handwerk. Das war eine Art Zauberei!

Jedoch hatte er keine andere Wahl, als sich in diese seltsame und angsteinflößende Welt einzuarbeiten, die Knöpfe mit seinen dicken, mechanischen Fingern zu betätigen und auf das Wunder zu hoffen, das ihn und seine Männer retten könnte.

» Erhöht die Lernskala um 1 Lernpunkt. Wenn Sticker C19, „Vagrs Erkenntnis“ auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist, deaktiviert diesen Sticker und fügt 2 weitere Lernpunkte hinzu.

» Die Schlacht geht weiter.

71 Es dauerte nicht lange, bis Vagr herausfand, dass die gewaltige Maschine auf der unteren Ebene für Berechnungen und Datenverarbeitung genutzt wurde, vergleichbar mit den Differentialmechanismen der Dvergar. Natürlich waren die Bedienelemente hier viel schicker – statt Zahnrädern gab es Glasflächen, die unterschiedlichste Symbole und Grafiken anzeigten, statt Lochkarten gab es Tastaturen.

Und doch war alles in menschlicher Sprache klar beschriftet. Mit ausreichend Zeit hätte Vagr diese Maschine sicherlich bedienen können.

» Erhöhe die Lernskala um 1. Wenn mindestens 3 Lernpunkte vorhanden sind, ist Vagr kompetent genug, die Hauptkern-Konsole zu benutzen.

Der Dvergar-Spieler wählt:

» Analysiere das Mechanische Herz (nur möglich, wenn Sticker „Mechanisches Herz“ (C15) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist): lies Skript 74.

» Spioniere den Feind aus: Es ist nun mal einfacher, jemanden zu bekämpfen, den man versteht. Lies Skript 76.

» Schalte den Strategie-Kern aus: Die Rha-Zack verlieren einen Großteil ihrer taktischen künstlichen Intelligenz. Ab jetzt bis zum Ende der Schlacht hat der Rha-Zack-Spieler nur noch 1 statt 3 Aktionskarten auf der Hand. Sollte er mehr bekommen, muss er sofort alle bis auf 1 abwerfen. Der Dvergar-Spieler kann die Kern-Konsole nicht mehr aufsuchen oder benutzen.

72 Das Ding oben war eine Art Kanone – Vagr war sich da ganz sicher. Der lange Lauf und die Öffnung in der Kuppel direkt davor waren deutliche Hinweise, obwohl es keinen erkennbaren Abschussmechanismus oder eine Zieleinrichtung gab. Die Rha-Zack mussten die Waffe wohl mit einer irgendwo in den Wänden eingelassenen Konsole bedienen. Aber mit welcher? Und wie?

» Erhöht die Lernskala um 1 Lernpunkt. Wenn mindestens 3 Lernpunkte vorhanden sind, ist Vagr kompetent genug, die Kanone zu benutzen.

Der Dvergar-Spieler wählt:

» Auf den Kristallbunker schießen – Eins der Gebäude in Reichweite scheint vor sehr vertrauter Energie nur so zu strotzen. Diesen Kristallvorrat zu vernichten wäre sicher ein guter Schachzug. Wenn der Dvergar-Spieler diese Option wählt, klebe den Sticker „Zerstörer Kristallbunker“ (C22) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Ab jetzt beginnt der Rha-Zack jede Schlacht mit 1 Kristall weniger.

» Auf die Rha-Zack-Trupps draußen schießen – Die Rha-Zack-Infrastruktur zu beschädigen ist gut, aber eine feindliche Streitmacht, die ins Gebäude vordringen kann, ist eine dringlichere Aufgabe. Wenn der Dvergar-Spieler diese Option wählt, kann der Rha-Zack keine Einheiten im nächsten Zug aufstellen.

» Auf Hangar und Waffenkammer schießen – Wenn der Dvergar-Spieler diese Option wählt, klebe den Sticker „Beschädigte Fahrzeuge“ (C23) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans.

73 Vagr hing zwischen zwei Schwebeflächen und blickte mit blassem Gesicht und voller Übelkeit zu Boden. Sie waren entkommen – doch was jetzt? Die Flächen würden nicht ewig fliegen. Sie müssten ihre Richtung exakt bestimmen, wenn sie jemals heimkommen wollten.

» Wenn der Sticker „Fort Hoffnung“- (A33-A) oder „Eisernes Fort“ (A33-B) auf Platz A33 des Kampagnenplans kleben, geht zu Szenario 8A. Wenn nicht, geht zu Szenario 8B.

74 Die Rha-Zack schienen eine ungeheure Menge Informationen über alles in dieser Welt gesammelt zu haben. Das brachte Vagr auf eine Idee – vielleicht hatten sie ja auch etwas über das Relikt, das er den Menschen abgekauft hatte? Er entdeckte ein Fach, das mit „Probe hier eingeben“ beschriftet war, legte das Herz hinein und drückte ein paar Tasten. Die Maschine summte und spuckte Antworten aus.

Materialanomalie. Nicht identifizierbarer Ursprung. Nicht erkennbare temporale Signatur.

Vagr verstand nicht einmal die Hälfte davon. Allerdings war er sich jetzt sicher, dass das Artefakt noch wertvoller war, als er gedacht hatte. Der Rha-Zack-Computer vermutet außerdem, dass es sich um eine Art Schlüssel handle, der einen Behälter öffnet. Wenn doch die Älteren dies sehen könnten!

» Sind sowohl „Vorzeitliche Truhe“ (C12) als auch „Mechanisches Herz“ (C15) in der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans vorhanden, lies Skript 79.

» Ansonsten füge 1 Lernpunkt hinzu. Die Schlacht geht weiter.

75 Funken und Rauch strömen aus der Tür, während Rha-Zack-Arbeiter sie mit ihren Laserbrennern aufschneiden. Das dauert einige Minuten, bis die Öffnungen weit genug sind, damit erste Rha-Zack-Einheiten eindringen können.

» Der Rha-Zack-Spieler setzt beliebige seiner nicht aufgestellten Figuren auf den Eingang. Ihre Sockel dürfen nicht mehr als 4 Hexfelder dieses Markers bedecken. Die Schlacht geht weiter.

76 Eine der ersten Fragen, die Vagr der Maschine stellte, war: Woher zur Hölle kommen die Rha-Zack? Zu seiner Überraschung musste er feststellen, dass sie selbst dies nicht wussten. Mit ungläubigem Blick blätterte Vagr durch die Historie dieser seltsamen Zeit-Schiffbrüchigen. Seine großen Fragen blieben unbeantwortet, allerdings erfuhr er, was die Rha-Zack antrieb und was ihr Hauptziel war. Eines Tages könnte dies von Nutzen sein, vorausgesetzt, er würde so lange überleben.

» Klebe den Sticker „Kenne deinen Feind“ (C24) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

77 Als er den Weg vom oberen zum unteren Raum durchschritt, blickte Vagr kurz auf die Leichen der Streamsurfer, die seine Leute getötet hatten. Er hielt inne. Jetzt verstand er, wie die feindlichen Flieger mit ihren Schwebeflächen kommunizierten – sie hatten Armbänder mit Bildschirmen ähnlich dem, den Vagr gerade bediente.

Das war es! Das wäre der Weg hinaus!

Vagr rief zwei seiner Techniker und gab ihnen rasch Instruktionen. Bald waren sie in der Lage, die Fläche schweben zu lassen. Noch ein paar Versuche, und sie könnten selber fliegen. „Ruft unsere Männer

zurück zur Kuppel,“ befahl Vagr. „Jeder soll sich auf dem Weg eine Schwebefläche schnappen.“

» Lies Skript 73.

78 Die Rha-Zack hatten viele Ergebnisse dieser Schlacht genau kalkuliert. Dass ihre Feinde auf modifizierten Schwebeflächen davon flogen, gehörte nicht dazu. Es sah so aus, als hätten die Dvergar die Gabe, Technologien fremder Spezies auseinanderzunehmen und für ihre Zwecke einzusetzen. Schade nur, dass sie weniger talentiert waren, wenn es um Computerbedienung ging – den Schaden zu reparieren, den sie am Hauptkern hinterlassen hatten, würde Stunden benötigen.

» Entferne 2 von der Rha-Zack-Forschungsanzeige.

79 Vagr legte das mechanische Herz auf den Tisch und nahm den seltsamen, uralten Behälter aus seiner Tasche. Kurz verlor sich sein Blick im verworrenen Labyrinth aus Federn, Zahnrädern und Nocken. Er brachte das Herz näher an den Behälter und spürte kurz eine kleine Vibration.

Dann zögerte er.

Jetzt war kaum der geeignete Moment für ein Experiment mit Mechanismen unbekannter Funktion. Seine Neugier müsste warten.

» Erhöhe die Temperaturskala um 1. Die Schlacht geht weiter.

85 Als Vagr eine Verteidigungslinie am Rand des Plateaus bildete, kamen einige unbewaffnete Loyalisten und hinterließen diverse Stahlfässer in einigem Abstand zu seiner Streitmacht. Vagr vermutete eine Falle und schickte einen Pionier vor, um die Behälter zu prüfen. Sie waren voller Gas! Daran hing eine kurze Nachricht:

„Wir wollen gegen euch kämpfen, nicht zusehen, wie ihr verlöscht. Bitte nehmt dieses Geschenk an – und mögen die Götter des Gemetzels uns eine glorreiche Schlacht vergönnen.“

» Der Dvergar-Spieler setzt seine Temperaturskala auf 3, falls sie unter 3 liegt.

86 Die Loyalisten machten noch kein Ende mit den Ihrigen. Stattdessen trieben sie alle Überlebenden zusammen, vor ihrem Kommandanten und dessen rechter Hand, einem Meister der Elemente mit totem Blick und einem gruseligen Lächeln.

„Einst habt ihr die Geschenke der Dämonenherrscher verschmäht,“ grollte der Kommandant. „Seht, wie schwach euch das gemacht hat! Jetzt, dank des gütigen Khazmet der vielen Augen erhaltet ihr die Gelegenheit, euch neu zu entscheiden. Was also soll es ein? Werdet ihr dem dritten Bataillon der Schwarzflamme beitreten? Oder zieht ihr es vor, zu sterben?“

Sein Blick ruhte auf Vagr. Er wusste: Was auch immer der Varfater wählte, würden sicher auch seine Männer wählen. Vagr dachte einen Augenblick nach, blickte auf seine verbliebenen, wie Vieh zusammengetriebenen Männer und antwortete.

Der Dvergar-Spieler antwortete:

» „Vhik dich, Dämonensklave! Lieber sterben wir!“: lies Skript 87.

» „Sieht so aus, als bliebe uns keine Wahl.“: lies Skript 88.

87 Für einen Rächer scheint du wenig über den Tod zu wissen.“ Der Loyalisten-Kommandant grinste. „Lass mich dir etwas beibringen.“

Seine Klinge blitzte auf und Vagrs Blick trübte sich vor Schmerz, als sein Arm zu Boden fiel und Blut und Hydrauliköl aufstief. „Ich werde dich wie ein

Schwein im Angesicht deiner Männer aufschlitzen,“ brüllte der Kommandant, während ihm sein dämonisches Haustier nickend beiflichtete. Seine Klinge erhob sich erneut, doch bevor er zuschlagen konnte, erschütterte eine Serie von Explosionen das Lager.

Die Rha-Zack waren hier!

» Die Rha-Zack-Streitmacht lenkt die Loyalisten lange genug ab, sodass Vagr und seine Männer fliehen können. Klebe den Sticker „Preis der Missachtung“ (C30) auf den Sockel der Rächer-Figur. So lange er dort ist, beginnt der Rächer jede Schlacht mit 1 Ausdauermarker weniger. Lies Skript 89.

88 Einige der Dvergar blickten erschrocken auf Vagr. Viele nicht. Schließlich war dies eine Wahl, die ihre Rasse einst schon getroffen hatte. Sie hatten zugestimmt, für die Dämonen zu kämpfen, um ihre tote Welt verlassen zu können. Dann, zum geeigneten Zeitpunkt, brachen sie ihren Schwur und entkamen. Vielleicht könnten sie dies ja wieder tun? Aber vielleicht waren die Dämonen diesmal schlauer ...

Wie auch immer, der Loyalisten-Kommandant und sein Haustier schienen zufrieden. Letzteres öffnete seinen Mund, um zu sprechen, als eine Serie von Explosionen das Lager erschütterte.

Die Rha-Zack waren hier!

» Die Rha-Zack-Streitmacht lenkt die Loyalisten lange genug ab, sodass Vagr und seine Männer fliehen können. Klebe den Sticker „Schande der Kapitulation“ (C31) auf den Sockel der Rächer-Figur. So lange er dort ist, hat der Rächer -1 INI, -1 ANG und -1 BEW in beiden Modi. Lies Skript 89.

89 Während die Dvergar-Loyalisten gegen die Rha-Zack kämpften, konnten Vagr und seine Männer die Wachen überwinden und fliehen. Weit kamen sie jedoch nicht. Die Mesa, auf der sie sich befanden, besaß keinen geeigneten Abstieg und die Schwebeflächen hatten keine Energie mehr. Sie konnten sich höchstens am Rand des Plateaus verschanzen und hoffen, unentdeckt zu bleiben.

Diese Hoffnung war vergebens. Bald nahte eine große Gruppe Rha-Zack, ihr Unendlichkeits-Engel flog hoch auf den blendenden Strömen reiner Quelle.

» Weiter mit dem nächsten Szenario.

91 Trotz großer Verluste wurden die Dvergar-Plünderer gerettet. Untergrund-Kavallerie nahte in ihren Bergbeißern direkt aus dem Heimatland, um sie zu evakuieren, obwohl dies für Vagr zu spät kam, der in der Schlacht gefallen war. Als der Einsatz da war, durchkämmten Vagrs Männer das Schlachtfeld auf der Suche nach seiner Leiche. Jedoch fanden sie ihn lebend, am Rande der Klippe hängend, wo er sich mit tief in den Fels eingegrabenen Klauen halten konnte.

„Den Göttern sei Dank!“, schnaufte Vagr. „Viel länger hätte ich mich nicht halten können. Ich dachte, ihr seid alle weg!“

Der Dvergar-Soldat streckte seine Hand aus und sagte: „Nein, Varfater. Wir wären nie abgezogen, bevor wir dich nicht gefunden hätten, tot oder lebend.“

» Senke die Temperaturskala um 2. Wenn der Dvergar-Spieler den Sticker „Mechanisches Herz“ (C15) auf seiner „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans hat, lies Skript 98. Weiter mit dem nächsten Szenario.

92 Der Boden bebte und brach auf, schickte Fontänen aus Staub und Splintern hoch in die Luft. Einer nach dem anderen kamen enorme Bergbeißer zum Vorschein und spuckten einen Strom aus Dvergar-Kriegern aus. Die Untergrund-Kavallerie war da! Vagr schüttelte ungläubig den Kopf. Wie konnten sie so schnell hier sein? Dann bemerkte er eine wohlbekannte Gestalt, die aus einer der Maschinen stieg. „Bors!“, rief er aus. „Bors, du Bastard! Ich bin hier!“

Sie umarmten sich inmitten der donnernden Schlacht. „Du bist gewachsen, kleiner Bruder.“ Bors klopfte Vagr auf dessen Stahlarm, während sich die Schlacht ihnen näherte.

» Der Dvergar-Spieler legt einen großen Marker, der einen Bergbeißer darstellt, irgendwo auf das Schlachtfeld, jedoch nicht auf Schreine oder Kristallquellen. Sollten Figuren unter dem Marker sein, Verschiebt der Dvergar-Spieler sie und verursacht bei jeder 1 Verletzung.

» Wähle 1 beliebigen Trupp Dvergar, der nicht an dieser Schlacht teilgenommen hat und stelle ihn in -Kontakt mit dem Marker auf. Die Schlacht geht weiter.

93 Der Boden bebte und brach auf, schickte Fontänen aus Staub und Splintern hoch in die Luft. Einer nach dem anderen kamen enorme Bergbeißer zum Vorschein und spuckten einen Strom aus Dvergar-Kriegern aus, angeführt durch den hochgewachsenen Vorfater Hagar – den Vagr während seines Angriffs auf die Rha-Zack-Archive hintergangen hatte.

Der Offizier schickte fast alle seine Truppen in die Schlacht, zeigte dann auf Vagr und rief: „Holt mir den Meuterer!“ Mehrere Wachen sprangen herbei. Vagr wollte Widerstand leisten, bemerkte dann aber, dass schon genug Dvergar-Blut vergossen worden war. Als sich schwere Handschellen um seine Handgelenke schlossen, und er in den dunklen Innenraum des Bergbeißers geführt wurde, warf er einen letzten Blick auf die Schlacht. Er bedauerte, nicht bis zu ihrem Ende dabei zu sein.

» Wähle 1 beliebigen Trupp Dvergar, der nicht an dieser Schlacht teilgenommen hat und stelle ihn in -Kontakt mit dem Marker auf.

» Die Rha-Zack können nicht mehr gewinnen, denn ihr Hauptziel ist weg, aber wenn sie alle verbleibenden Dvergar eliminieren können, endet die Schlacht unentschieden. Wenn das passiert, erhält keine Seite eine Belohnung oder Strafe. Lies dann Skript 99.

» Die Schlacht geht weiter.

94 Der Boden bebte und brach auf, schickte Fontänen aus Staub und Splintern hoch in die Luft. Einer nach dem anderen kamen enorme Bergbeißer zum Vorschein und spuckten einen Strom aus Dvergar-Kriegern aus. Die Untergrund-Kavallerie war da – und das keinen Augenblick zu früh! Vagr schüttelte ungläubig den Kopf. Wenn die Gilde eine Streitmacht dieser Größe zu Hilfe schickte, hatte sie sicher einen guten Grund. Aber welcher könnte das sein?

» Der Dvergar-Spieler legt einen großen Marker irgendwo auf das Schlachtfeld, jedoch nicht auf Schreine oder Kristallquellen. Sollten Figuren unter dem Marker sein, Verschiebt der Dvergar-Spieler sie und verursacht bei jeder 1 Verletzung.

» Wähle 1 beliebigen Trupp Dvergar, der nicht an dieser Schlacht teilgenommen hat und stelle ihn in -Kontakt mit dem Marker auf. Die Schlacht geht weiter.

95 Obwohl die Untergrund-Kavallerie in ihren Bergbeißern den belagerten Dvergar zu Hilfe kam, war es für Vagr zu spät. Nicht einmal seine gewaltige Rächer-Rüstung konnte ihn vor der geballten Macht der Rha-Zack schützen, die ihn niederzwingen wollten. Das war das letzte, was man von ihm hörte oder sah.

» Der Dvergar-Spieler verliert die Kampagne. Wenn beide Spieler zustimmen, dürft ihr diese Schlacht wiederholen. Anderenfalls beginnt ihr die Kampagne erneut.

98 Als die Schlacht erstarb, bemerkte Streamwache RB-16S ein kleines Paket im Schutt des Schlachtfelds. Es summt leise, fast so, als riefte es ihn. Er kniete nieder, wickelte es aus, und ein faszinierendes Stück fremdartiger Technologie kam zum Vorschein. Er war erstaunt. Bildliche Vergleiche schossen durch sein Hirn: Einerseits ein Standard-Kern des Rha-Zack-Unendlichkeits-Engels. Andererseits – dieses herzförmige Artefakt. Es sah etwas grober gearbeitet aus, und doch war es eng damit verwandt. Wenn es etwas gab, für das es sich lohnte, die Dvergar zu bekämpfen, dann das hier!

» Deaktiviert den Sticker „Mechanisches Herz“ (C15) in der Dvergar-„Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Klebe ein weiteres Exemplar dieses Stickers in deine „Stärken“-Sektion. Weiter mit dem nächsten Szenario.

99 Bald nachdem die Bohrer eintrafen, kletterten alle übrigen Dvergar an Bord eines davon und verschwanden im Untergrund. Die Schlacht war vorbei. Oder doch nicht? Als ich mir den klaffenden Zugang des Tunnels besah, den die Dvergar hinterlassen hatten, kam mir eine verrückte Idee. Ich ließ rasch alle in Truppe Rot abstimmen.

Eine Sekunde später hatte ich das Ergebnis. Ich lächelte. Wir waren wieder in Aktion, diesmal auf der Jagd nach einer viel größeren Beute.

» Weiter mit dem nächsten Szenario.

101 Kurz bevor die Schlacht begonnen hatte, gerade als die Rha-Zack begannen, in die Schmiede einzudringen, bemerkte Vagr, dass sich dort noch Zivilisten befanden. Ein paar Männer und eine kräftige Frau in Uniformen der Ausgrabungs-Gilde beugten sich über eine Werkbank in einer Ecke. Vagr erinnerte sich an sie – sie leitete eine Ausgrabungsstätte irgendwelcher antiker Ruinen, nicht weit von der Hauptstadt. Er rief ihr zu, sich von der Schlacht zu entfernen, aber da sie nah bei den brüllenden Schmelzöfen stand, hörte sie ihn nicht.

Vagr kam näher, bemerkte den Gegenstand auf dem Tisch und hielt inne. Der seltsame Kistenmechanismus mit dem leeren Fleck in der Mitte sah seltsam vertraut aus. Er wusste ganz genau, was dort hinein passen würde, und spürte, dass er nun eine Aufgabe hatte, die wichtiger als der Sieg in dieser Schlacht war.

» Klebe einen Sticker „Mechanisches Herz“ (C15) auf den Sockel der Rächer-Figur. Die Schlacht geht weiter.

102 Die Schmiede war kein guter Platz, um eine Schlacht auszutragen. Abgesehen von den Kristallen und Gastanks war sie von zwei Schmelzöfen eingerahmt, die durch von Runen abgeschirmtes Magma direkt aus dem Planetenkern gespeist wurden. Es dauerte nicht lange, bis ein Fehltreffer die Rohrleitung beschädigte. Das ausströmende Magma verbrannte sowohl Dvergar als auch Rha-Zack. Außerdem erhöhte es die ohnehin unangenehme Temperatur der Schmiede noch mehr ...

» Legt einen Marker auf das erste Feld der SP-Leiste. Ab jetzt zeigt diese Leiste die extreme Hitze, die sich in der Schmelzofen-Kammer bildet. Jeder Spieler fügt irgendeinem seiner Trupps 1 Verletzung zu.

» Ab jetzt darf jede Figur in -Kontakt zu irgendeinem Rand des Spielplans 1 Aktion ausgeben, um einige der Magma-Leitungen zu beschädigen. Wenn das passiert, erhöhe die Hitze um 1. Danach verteilen beide Spieler eine Anzahl Verletzungen, die dem aktuellen Hitzeegrad entspricht, auf ihre Trupps.

» Außerdem kann der Rächer, wenn er sowohl „Mechanisches Herz“ (C15) und „Vorzeitliche Truhe“ (C12) auf seinem Sockel hat, immer wenn er aktiviert wird, statt einer Aktion versuchen, diese beiden Artefakte zusammenzufügen. Lies Skript 106.

» Dasselbe gilt für die Streamwache-Figur – wenn sie versucht, die Artefakte zu kombinieren, lies Skript 108.

106 Vagr lehnte sich auf seine Kettenaxt, wischte sich über die Stirn und blickte sich auf dem Schlachtfeld um. Rha-Zack quollen weiter aus den Tunneln. Die Schmiede spuckte Magma aus Dutzenden Löchern aus. Es sah nicht gut aus.

Plötzlich spürte er eine seltsame Vibration an seiner Hüfte. Die Artefakte, die er trug, begannen zu summen, als ob sie ihm etwas mitteilen wollten. Ihm wurde klar: Wenn es einen Moment gab, sie einzusetzen, war dieser jetzt gekommen. Er nahm das Herz und den Behälter heraus. Er drückte beide sanft zusammen. Vom anderen Ende des Raums sah ein Rha-Zack-Streamwache, Nummer RB-16S, dabei zu, erstarrt und fasziniert.

» Legt 2 kleine Marker auf den Rächer-Sockel. Sie stellen die Zeit dar, die es dauert, bis die Verbindung hergestellt und die resultierende Kraft entfesselt ist. Ab jetzt entfernst du, immer wenn du den Rächer aktivierst, 1 dieser Marker. Bei der Verbindung ist der Rächer blockiert (siehe Spielregel), allerdings kann er die Verbindung zu Beginn jeder seiner Aktivierungen auch abbrechen. Wenn er das tut, endet der Prozess und kann bei der nächsten Aktivierung des Rächers erneut begonnen werden. Während der Verbindung erhöht sich die Verteidigung des Rächers um 2.

» Sobald die Verbindung erfolgreich vollendet ist, lies Skript 110.

108 Streamwache RB-16S erkannte, dass es Zeit war, als das Herz und der Behälter zu vibrieren begannen. Sie wandte sich von der Schlacht ab und drückte beide sanft aufeinander. Ein leises Summen erfüllte die Luft. Seltsame elektrische Entladungen jagten durch ihre Sensorik. Licht umhüllte die Maschine wie ein gleißend heller Kokon.

Auf der anderen Seite des Schlachtfelds hielt der Dvergar-Rächer mitten im Schlag inne, bemerkte die Maschine und schnappte voller Verwunderung nach Luft.

- » Lege 3 kleine Marker auf den Streamwache-Sockel. Sie stellen die Zeit dar, die es dauert, bis die Verbindung hergestellt und die resultierende Kraft entfesselt ist. Ab jetzt entfernst du, immer wenn du diese Streamwache aktivierst, 1 dieser Marker. Während der Verbindung ist die Streamwache blockiert (siehe Spielregel), allerdings kann sie die Verbindung zu Beginn jeder ihrer Aktivierungen auch abbrechen. Wenn sie das tut, endet der Prozess und kann bei der nächsten Aktivierung der Streamwache erneut begonnen werden. Während der Verbindung erhöht sich die Verteidigung der Streamwache um 2.
- » Sobald die Verbindung erfolgreich vollendet ist, lies Skript 110.

110 Beide Teile der wundersamen Maschine klickten schneller und schneller, ihre Zahnräder vollführten einen wilden Tanz auf der Oberfläche. Es schien, als würden diese Vibrationen die Welt an ihren Nähten auseinanderfetzen. Die Realität riss und faltete sich wie ein Papierornament oder ein Pop-Up-Buch für Kinder. Statt Männer oder Maschinen sah der Held, der die Maschine hielt, die Welt, wie sie wirklich war. Streifen reiner Mathematik. Formeln, denen jeder sich bewegende Körper gehorchte. Ketten komplexer chemischer Reaktionen. Alles sah plötzlich so richtig für ihn aus, als ob er dem Universum seine schmückenden Tafeln entrissen hätte und direkt in dessen Mechanismen blicken würde.

Es war das schönste Geschenk, das ein Mann jemals erhalten konnte.

Beeindruckt von diesem Anblick wollte der Held mehr wissen. Visionen durchfluteten seinen Verstand. Die letzte, perfekte Maschine einer sterbenden Welt, hinterlassen von ihrem Schöpfer. Ein Vermächtnis zum Bauen oder zum Zerstören, die letzte Gabe an die Kinder, die zwar eine Enttäuschung gewesen waren, aber jetzt erwachsen sind. Es gab noch so viel mehr, aber der Held wollte sich dem jetzt nicht widmen. Es galt immerhin, eine Schlacht zu gewinnen.

Er konzentrierte sich und wünschte, dass seine Feinde nicht mehr existent waren. Es war tatsächlich so einfach.

Doch dann hörte das Summen der Maschine auf. Das Herz wurde bewegungslos und fiel vom Behälter ab. Der Held stürzte zu Boden, er schrie, als das Wissen durch seine Finger rann. Er wollte so viel wie möglich davon festhalten, aber am Ende versagte er. Die Kraft und ihre Quelle waren nur noch ein verblasster Traum. Das Artefakt – ein toter Klumpen Metall.

Der Held blickte sich um. Die Schlacht war gewonnen. Die meisten der Feinde hatten sich aufgelöst, waren in Wände und in Magmakanäle teleportiert worden oder durch seltsame Kräfte zerrissen. Seine Freunde waren verwirrt und benommen. Er stand auf, Rücken und Beine zitternd und verbarg die wundersame Maschine, fest entschlossen, sie irgendwann und irgendwie wieder zu aktivieren.

- » Wenn der Rha-Zack die Maschinenteile erfolgreich verbunden hat, klebe den Sticker „Wundersame Maschine“ (C32) auf Platz C32-A des Kampagnenplans. Lies danach ENDE 1.
- » Wenn der Dvergar die Maschinenteile erfolgreich verbunden hat und der Sticker „Vagrs Ehrwiederherstellung“ (C13) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist, lest ENDE 2. Anderenfalls lies ENDE 3.



ENDE I

//RB-16S_Forschungs_Log/05t/07m/0002j/-
raster_koord_57028S/stream_staerke:ausgezeichnet/-

Nachdem er die zerhackten Aufzeichnungen aller unserer an der Schlacht um die Dvergar-Schmiede beteiligten Einheiten verglichen hatte, entschied der Stream, dass alles, was ich dort erlebt habe, lediglich eine Stream-Störung war, ähnlich wie jene, die unser Archiv beschädigt hatte. Alle Erinnerungen an diese Augenblicke wurden gelöscht – außer denen, die ich in einer verschlüsselten Sub-Partition meines persönlichen Gedächtnisses gespeichert habe. Ich nutzte die nächsten Tage, sie zu bewerten. Der Stream bemerkte mein seltsames Verhalten und ich weiß, er ahnte, dass ich etwas verbarg, denn er entfernte mich aus der Dvergar-Artefakt-Untersuchungsgruppe und aus der Rha-Zack-Truppe Rot. Ich wurde ohne neue Aufgabe zurück zum Kern geschickt. Der Kern würde mich unter Beobachtung halten.

Gerade eben bin ich aus dem Archiv heraus getreten und habe mir angesehen, wie die Sonne hinter den verstrahlten Dünen sinkt. Erstmals fühle ich mich nicht wie ein Gestrandeter auf diesem merkwürdigen Planeten. Dieser Ort war meine Heimat – er war es schon immer. Ich wusste es einfach. Jetzt galt es nur noch, die anderen zu überzeugen.

Mit der seltsamen Maschine in meinem Besitz denke ich, eine Chance zu haben. Ich gehe zu meinem Archiv zurück, und betaste sie vorsichtig. Ich lege sie auf die Bank mit aller Laborausrüstung, derer ich habhaft werden konnte. Ein kurzer Schauer durchläuft mich, während ich mir die ausgeklügelte Mechanik besehe. Dann gehe ich an die Arbeit, mit der Gewissheit, dass dieses Gerät mir irgendwann sein Geheimnis verraten wird.

- » Klebe den Sticker „Wundersame Maschine“ (C32) auf Platz C32-A des Kampagnenplans.



GEHEIMER EPILOG

Der Sandsturm begann gerade abzuflauen, als ein Gigant in Dvergar-Rüstung aus dem donnernden Orkan direkt auf zwei Reisende traf, die Schutz am Fuß einer Düne gesucht hatten. Der eine war eine menschliche Frau, die eine staubige Uniform eines Armee-Sanitäters trug. Ihre Gefährtin war eine junge Wiedergeborene Dryade – ein derart ungewöhnliches Paar, dass der Dvergar innehalten musste.

„Du bist Twine, nicht wahr?“, fragte er in menschlicher Sprache.

Die Frau nickte vorsichtig. Die Dryade senkte ihren Speer.

Vagr langte in seine Tasche und nahm die wundersame Maschine heraus, die in mehreren Lagen Stoff gewickelt war. Sie schien leicht zu vibrieren. Er verstand nun, dass sie einen Plan für sie alle hatte, und dass dieser Plan in Gang gesetzt worden war, sobald er das erste Mal den Blick auf dieses seltsame mechanische Herz geworfen hatte. Es war seine Bestimmung gewesen, das Herz der Kirche der Menschen abzukaufen – eine Handlung, die ihn zum Ausgestoßenen gemacht hatte. Danach hatte sie ihn durch den Krieg gegen die Rha-Zack geleitet. Und nun hatte sie ihn hierher geführt.

Wie jeder andere Dvergar war Vagr nur ein Rädchen einer größeren Maschine. Doch es sah so aus, als sei diese Maschine anders und weitaus seltsamer als die Maschine, die sein Volk darstellte.

GRATULATION!

ENDE 2

Er war jetzt ein Held. Vagr, der schlachtgeborene Varfater, wie man ihn nannte, erzählte die Geschichte seiner heldenhaften Reise in die Länder der Rha-Zack, von seiner blutigen Verwandlung in einen Rächer mitten während der tobenden Schlacht und von seiner unwahrscheinlichen Flucht auf den Rha-Zack-Schwebeflächen. Der Respekt, den die Leute seinem Clan entgegenbrachten, verzehnfachte sich. Als verlässlich gekennzeichnet versank Vagr in einem Berg von Arbeit, räumte mit den Rha-Zack-Plünderern auf und entwarf neue Verteidigungspläne für die gesamte Dvergar-Rasse.

Wenn ihn etwas traurig stimmte, dann der Fakt, dass niemand seine Geschichten über die wundersame Maschine hören wollte. Dvergar verabscheuten mystische Ereignisse und niemand wollte Vags Behauptungen stützen. Da die seltsame Maschine tot war und seine Erinnerungen unklar, konnte er keine Beweise liefern.

Er ging dazu über, ein angemessenes und vorteilhaftes Leben zu führen. Dann und wann jedoch nahm er die Maschine aus ihrem Sicherheitsschrank und versuchte sich an das merkwürdige Summen zu erinnern, an das faszinierende Wissen, das er in wenigen kostbaren Sekunden erlangt hatte. In solchen Augenblicken fragte er sich, ob er den richtigen Weg eingeschlagen hatte. Doch dann wiederum, angesichts des Respekts und der Macht, die ihm zuteil wurden, konnte er nicht ernsthaft daran zweifeln.

Oder etwa doch?

- » Klebe den Sticker „Wundersame Maschine“ (C32) auf Platz C32-B. Wenn der Sticker „Suche nach Twine“ (C28) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist, lest den GEHEIMEN EPILOG.

ENDE 3

Die Triade war eine Lüge.

In den vergangenen Tagen hatte Vagr alles in seiner Macht stehende getan, um angemessen, zügig und vorteilhaft zu handeln; er hatte gekämpft, geblutet und sich mit mächtigen Rha-Zack angelegt. Alles umsonst.

Die Dvergar-Ältesten hörten ihn unmittelbar nach der Schlacht bei der Schmiede an. Er dachte, sie wollten ihm gratulieren, allerdings ließen ihre Worte seinen Mut sinken. Die Ältesten glaubten, er trage Schuld daran, die fremde Bedrohung direkt in die Dvergar-Hauptstadt zu lenken. Mit seiner langen Vergangenheit aus Rücksichtslosigkeit und Insubordination könnten sie ihn nicht strafflos ziehen lassen.

Aus Respekt vor seinen Erfolgen im Krieg stellten sie ihn vor die Wahl. Er könne ins Exil gehen und sie würden verbreiten, dass er einen Helden im Kampf gestorben sei und damit seinen Namen reingewaschen habe. Oder er könne für den Rest seines Lebens als Unzuverlässiger in einem entfernten Außenposten Dienst tun.

Die Wahl war offensichtlich. Namenlos und lediglich ausgestattet mit seiner titanischen Rüstung wurde Vagr heimlich an den Rand des Dvergar-Gebiets gebracht. Dort begann er eine lange Reise mit nur einem möglichen Ziel.

Wenn ihm etwas Hoffnung verlieh, dann war es die merkwürdige Maschine, die er behalten hatte – tot und unbeweglich seit der Schlacht. In der Hoffnung, sie möge noch einmal zum Leben erwachen, wollte Vagr so lange weiter machen, bis der letzte Funke in seinem Körper erloschen war.

- » Klebe den Sticker „Wundersame Maschine“ (C32) auf Platz C32-B. Wenn der Sticker „Suche nach Twine“ (C28) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist, lest den GEHEIMEN EPILOG.



CREDITS

Spielautoren:

Marcin Świerkot, Michał Oracz,
Krzysztof Piskorski

Test und Entwicklung:

Paweł Samborski, Michał Siekiński

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 Półtoranos, Timofey Stepanov,
Mariusz Gandzel, Michał Oracz

Grafik-Design:

Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos,
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 Suro-
wicz, Adam Wytrychowski, Adam
Kwapiński, Kamil Cieśla, Stowar-
zyszenie „Klub Koloseum“, Jakub
Wiśniewski, Michał Walczak, Łukasz
Włodarczyk, Andrzej Kaczor, Sebas-
tian 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.