



KAPITEL
VS
DÄMONEN

KAMPAGNE

THE
EDGE
DAWNFALL

PROLOG KAPITEL

Die Grenzpatrouille. Gibt es einen schlimmeren Auftrag? Dem Vernehmen nach haben es die Volklingen-Abflusswachen und die Strafbataillone der Pilger besser. Und doch beschwerten sich nur wenige von uns. Niemand ist hier zufällig gelandet, und jeder weiß, das es übler hätte kommen können. Was soll's, die Einheit ist voller Verrückter, die dem Lärm und der Sicherheit einer Zuflucht endlose Wüsteneien, Ruinenmeere, Sandstürme und Labyrinth aus zerklüfteten Felsen vorziehen. Und das Risiko.

Es ist der ständige Begleiter einer Grenzpatrouille. Was wir tun, wird vom Kapitel „Aufklärung durch Feuergefecht“ genannt. Wenn wir einer kleinen Gruppe Dämonen begegnen, zerlegen wir sie hier und jetzt. Wenn uns etwas Größeres begegnet ... Dann kehrt einer von uns mit dem Bericht zurück, sogar wenn es den Rest das Leben kostet.

Manchmal schafft keiner die Rückkehr und die gesamte Patrouille ist verloren. Selbst unser Hauptmann blieb nur um Haaresbreite am Leben. Er stellte sich tot, als Dämonen seinen Trupp in den Boden stampften. Seitdem nennt ihn jeder Toter Mann. Bis heute hatte er Glück. 73mal in den Grenzlanden und immer wieder mit fast allen Männern heimgekehrt. Man sagt, er kann die Gefahr riechen. Hoffentlich ist das nicht nur ein Soldatenspruch.

Wenn Toter Mann einen Fehler macht, müssen wir uns auf Twine verlassen. Es heißt, dass sie in den Volklingen-Arenen als Knochenflickerin gearbeitet hat, und daher ist sie in der Lage, mit beliebigen Werkzeugen jede Wunde zu schließen. Einmal hat sie einen Gefreiten mit riesiger Bauchwunde zwei Tage lang auf ihrem Rücken getragen. Die Wunde hatte sie mit Schuuriemen zugenäht. Die meisten des Trupps würden ihr Leben für sie hergeben, obwohl niemand weiß, warum sie bei der Grenzpatrouille gelandet ist. Die einzige Sache, zu der sie sich niemals äußert. Nichtmal, wenn sie betrunken ist.

Es gibt noch andere hier, die ich respektiere. Feldweibel der schweren Infanterie Markam, der immer seinen Galgenhumor behält. Gray Torlun – der älteste Pilger, den ich je gesehen habe. Er hofft immer noch, seine sieben Dämonen töten zu können, um die Freiheit zu erhalten, aber wir hoffen alle, dass es nicht klappt, weil er der beste Koch ist, den dieser Trupp je hatte.

Unsere neueste Aufgabe ähnelt vielen anderen, die wir zuvor gehabt haben: die Erkundung einer langegezogenen Hügelkette, die Dutzende Meilen von der Grenze bewohnter Ländereien entfernt ist. Erst beim Verlassen der Eld-hain-Festung fanden wir heraus, dass wir nicht alleine gehen sollten. Ein gewaltiger, finsterner Kerl geht neben Toter Mann. Er trägt eine Kapitel-Rüstung, ich kann aber nicht sagen, ob er ein Bruder ist. Er zeigt sein Gesicht nicht, bleibt für sich. Wir sollen ihn zu den nördlichen Bergen geleiten, aber warum will da jemand überhaupt hin?

Markam begann sofort zu grummeln, dass ~~unser~~ dieser Fremde Pech bringen würde.

Er hatte Recht.

PROLOG DER DÄMONEN

Das Buch ist mit rostigem Eisen gebunden und sein Deckel mit den Knochen einer Bestie verstärkt, die vor derart langer Zeit erlegt wurde, dass sich niemand erinnert, wie sie ausgesehen hat, geschweige denn, von welcher Welt sie stammte. Darin ruhen fünfhundert Seiten. Jede mit anderer Färbung und Textur. Ich erkenne sie mit geschlossenen Augen an ihrem Geruch. Sehr oft habe ich mit meiner langen Zunge darüber geleckt, die Aromen der sonnengebräunten Häute von fünfhundert verschiedenen Rassen gekostet.

Jede Seite ist eine Trophäe. Das Stück eines Einwohners einer der Welten, die wir erobert haben. Als Chronist der Eisernen Kompanie kann ich unseren Weg in einer langen Litanei rezitieren - selbst mit geschlossenen Augen.

Als mir diese Ehre zuteil wurde, umklammerte ich meine Brust vor Freude. Hätte ich geahnt, dass einmal eine Zeit kommen würde, wo ich mich für meinen Posten schämen müsste ...

Bei der Schlacht von Eld-hain hatten wir die Ehre, in vorderster Front zu kämpfen. Aber die Erfahrung und die Wildheit unserer Kämpfer genügte nicht. Fünfmal krachten wir gegen die Tore. Fünfmal zu oft. Uns wurde nicht einmal ein ehrenhafter Tod zuteil. Als die weißen Affen ihren seltsamen Turm rechts von der Front der heranstürmenden Siebten Ferrata absetzten, warteten wir im Hintergrund auf eine neue Chance.

Unseres Sieges beraubt, und eines ehrenhaften Todes, doppelt entehrt. Die Strafe war hart. Als die Überreste der Siebten Ferrata sich von der Menschenfestung zurückzogen, hießen die Obersten uns zu versammeln und nannten ihr Urteil. Die Insignien unserer Kompanie wurden zerschlagen, besudelt. Unser früherer Prätor, Abigaszz, geißelte sich und wurde dann von den Dienern von Ish gevierteilt. Viele Veteranen stürzten sich in ihre Schwerter. Unser Name wurde uns entzogen. Wir wurden außerdem jeglicher Möglichkeit beraubt, Erlösung zu erfahren, denn von nun an mussten wir die Etappe sichern. Ich konnte lediglich das Buch, die Chronik, retten und gab vor, es sei beim Rückzug verloren gegangen.

Ich muss es verborgen halten, denn ein Meister der Elemente stieß zur Kompanie, eine ausgemergelte, dürre Kreatur, die jeder bloß den Schädel nennt. Vorgeblich ist er nur hier, um ~~uns~~ aus dem gottverlassenen Drecksloch, in das sie uns schicken, mit den Obersten in Verbindung zu ~~halten~~. Meiner Meinung soll er darauf achten, dass wir unsere Strafe loyal abdiene. Er ist ein Spion, der niemals von der Chronik erfahren darf. Daher habe ich auch beschlossen, ihn bei der ersten sich bietenden Gelegenheit zu töten.

Jetzt gerade ist das Buch in einem sicheren Versteck. Die letzte Erinnerung an die Eisernen Kompanie.

Den ganzen Rest müssen wir uns wieder zurückholen.

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 Dämonen-Leiste auf dem Kampagnenplan wird zur Skala des Ruhms der Eisernen Kompanie. Sie stellt den Fortschritt der Kompanie auf ihrem langen und gewundenen Weg dar, der ihre Ehre, ihren Namen und ihr Symbol wiederherstellen soll. Eine hohe Zahl verbessert den Status der Kompanie innerhalb der Dämonenarmee und wirkt sich oft durch zusätzliche Optionen und Rekrutierungsmöglichkeiten aus. Andererseits kann sie jedoch auch gefährlichere Gegner auf den Plan rufen.
- » Die Kapitel-Leiste auf dem Kampagnenplan wird zur Grenzlandsiedler-Anzeige, welche angibt, wie viele Familien und unschuldige Bewohner der Kapitel-Spieler retten konnte. Die Siedler folgen seiner Armee und stellen ein zweischneidiges Schwert dar. Hat er viele davon, bringen sie dem Kapitel-Spieler Dankbarkeit und Respekt ein, aber sie machen seine Reise auch schwieriger.

MODIFIKATIONEN DES SPIELPLANS

Manchmal fordert euch ein Skript auf, einen Sticker auf einen bestimmten Platz des Haupt-Kampagnenplans zu kleben. Diese Sticker können alles Mögliche darstellen, von geschleiften Zitadellen oder niedergebrannten Brücken bis hin zu gefährlichen Monstern oder seltsamen Kräften, die durch eure Aktionen entfesselt wurden.

Um den Kampagnenplan nicht zu beschädigen, werdet ihr niemals aufgefordert, Sticker wieder zu entfernen. Immer, wenn euch ein Szenario auffordert, einen Sticker zu deaktivieren (wenn zum Beispiel ein Bonus ausläuft oder eine Spezialeinheit stirbt), klebt ihr einen Deaktiviert-Sticker darüber, sodass die Zahl des ursprünglichen Stickers noch erkennbar bleibt.



Lasst nach dem Ende der Kampagne alle Sticker an ihrem Ort, um die dauerhaften Veränderungen in der Welt von The Edge: Dawnfall zu markieren. Dies kann zu unerwarteten Ergebnissen in weiteren Kampagnen führen und kann euch Teile der Geschichte entdecken lassen, die ihr sonst nicht erreichen würdet.

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:

Kapitel:

- » Formation
- » Schildwall
- » Schießen
- » Zuschlagen
- » Sprung
- » Bis zum letzten Mann
- » Energieabzug
- » Deckungsgruppe
- » Taktik
- » Falle

Dämonen:

- » Infernalische Macht
- » Blutwirbel
- » Glaube
- » Gedankenkontrolle
- » Geisterhafter Griff
- » Feuerball
- » Eisstrahl
- » Energiequelle
- » Selbstzerstörung
- » Hetzen

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

ZEITLEISTE

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

Beachtet, dass der Zeitmarker nur weiterschreitet, nachdem BEIDE Spieler ihre Züge ausgeführt haben. Anders ausgedrückt läuft das Spiel folgendermaßen ab:

- » Zeitmarker auf 1; prüfen, ob es zu Beginn Ereignisse gibt
- » Zug Spieler A, dann Zug Spieler B
- » Zeitmarker auf 2 ziehen; Ereignisse prüfen
- » Zug Spieler A, dann Zug Spieler B
- » Zeitmarker auf 3 ziehen; Ereignisse prüfen
- » (...)

FORTSCHRITT SPEICHERN

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

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 Spielplan geklebt wurden.

SZENARIO 1

SCHWARZE STUFEN



KAPITEL:

Zwanzig Tage lang arbeiteten wir uns nach Nordwesten, durch die Einöden und fanden nur verlassene Siedlungen und ausgetrocknete Brunnen. Als unsere Vorräte zur Neige gingen, wollte Toter Mann nach Wasser suchen, aber unser Gast war dagegen. Er bestand darauf, die Berge ohne Verzögerung zu erreichen. In der Nacht erzählte Torlun eine Geschichte über seltsame Kreaturen, die kürzlich im Norden gesichtet worden waren. Ich frage mich, ob der Fremde damit im Zusammenhang steht?

Jedenfalls erreichten wir die schwarzen Stufen. Es handelt sich um eine alte Straße aus der Zeit vor dem Jüngsten Gericht, die einst durch die Berge führte. Heute sind davon nur noch kleine Reste übrig, durch die Hitze zerborsten, gezackt und trügerisch.

Wir sind in den Ausläufern der Gebiete der Menschen. Der Reisende sagte, er wolle alleine weitergehen. Das überraschte uns. Könnte es möglich sein, dass die Mission vorüber war, noch bevor sie richtig begonnen hatte? Schließlich konnte Toter Mann den Kerl überzeugen, zwei schwer bewaffnete Brüder mitzunehmen – und sei es nur zum Kamm des Passes.

Wir anderen würden am Fuß des Berges bleiben und den Aufstieg der drei Figuren beobachten.

DÄMONEN:

Niemand in der Eisernen Kompanie kann diese verschlagenen, heimtückischen Bastarde leiden, die Obersten der Siebten Ferrata. Man muss aber zugeben, dass sie clever sind. Nur wenige Tage nach der Niederlage bei Eldhain hatten sie bereits eine neue Offensive geplant.

Jeder von uns betete zu den Altvorderen, um an vorderster Front stehen zu dürfen. Die Obersten hatten andere Pläne. Sie schickten uns in die nördliche Einöde, so weit weg von Blut und Kampf wie möglich. Wir knirschten vor Wut mit den Zähnen und zerkratzten unsere Leiber mit unseren Klauen – alles umsonst.

Jetzt befinden wir uns in der schlimmsten Einöde dieser Menschenwelt. Wir brennen in der Sonne und werden vom Wind geprügelt. Narben haben sich um die Eisennägel gebildet, die unsere Soldaten nach jedem Kampf in ihr Fleisch treiben. Selbst unser neuer Praetor, ein erfahrener Kämpfer, den wir Stachelschwein rufen, der normalerweise ein Gemüt wie ein Stein hat, verliert die Geduld.

Nur Schädel lächelt, als ob ihn unser Leiden amüsiert.

Eines Tages drehte Stachelschwein durch. Er nahm seine Lieblingshunde und machte sich auf in Richtung Berge. Als ich ihn am Rand des Lagers aufhielt, erzählte er mir etwas davon, dass er gerufen worden sei. Man sagt, Stachelschwein hörte im Traum die Stimmen von Khyber. Ich weiß nicht, ob das möglich ist, denn sie haben schon lange zu niemandem mehr gesprochen, und ein großer Held ist er nun wahrlich nicht. Was auch immer, ich hoffe nur, dass sie ihn nicht auffordern, in eine Schlucht zu springen oder sich ein Schwert in die Eingeweide zu stoßen. Er wäre dann schon der dritte tote Praetor innerhalb von zwei Wochen. Das wäre schlecht für die Moral ...

VORBEREITUNG:

- » Bei dieser Schlacht stellen die Spieler ihre Schreine nicht auf und platzieren nur je 1 Kristallquelle.
- » Der Kapitel-Spieler beginnt mit 1 zusätzlichen Kristall.
- » Der Kapitel-Spieler beginnt die Schlacht und es gibt keine Verteilung.

SPEZIALREGELN:

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

- » **Zug III:** Lies Skript 15.
- » **Zug V:** Letzter Zug. Die Schlacht endet, nachdem beide Spieler ihre Aktionen vollendet haben. Wenn keiner der Spieler sein Ziel erreicht hat, gibt es weder Belohnungen noch Strafen; es geht dann weiter mit Szenario 2.

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

KAPITEL-STREITKRÄFTE:

- » 2 Trupps Heilige Ritter (einer davon beginnt im verbesserten Modus)

Aufgabe: Töte 2 Bluthunde.

Belohnung: Lies Skript 11.

Spezialaufgabe: Töte den Blutschmied.

Strafe: Lies Skript 12.

DÄMONEN-STREITKRÄFTE:

- » 2 Trupps Bluthunde (einer beginnt in Astral-Modus)
- » 1 Trupp Blutschmiede (trifft während Schlacht ein, Teil-Trupp mit nur 1 Figur, beginnt im Stärkemodus)

Aufgabe: Töte alle Feinde.

Belohnung: Lies Skript 16.

Strafe: Lies Skript 19.

Spezialstrafe: Wenn der Blutschmied gestorben ist, lies stattdessen Skript 14.

ERFOLGE

- » **Dämonen:** Wenn der Blutschmied in die Schlacht kommt und einer der Heiligen Ritter bereits tot ist, führt der Dämonen-Spieler sofort mit einem gewählten Trupp Bluthunde Bewegung UND Kampf aus (beliebige Reihenfolge).
- » **Kapitel:** Wenn der Blutschmied in die Schlacht kommt, beide Ritter noch am Leben sind und einer der Bluthunde tot ist, führt der Kapitel-Spieler sofort mit einem seiner Heiligen Ritter Bewegung UND Kampf aus (beliebige Reihenfolge).



SZENARIO 2

OPFER DES KRIEGES

KAPITEL:

Nach dem Kampf auf dem Pass schickte Toter Mann die Kundschafter aus, um zu prüfen, ob noch Dämonen in der Gegend sind. Das traf zu. Ihr Lager war eine Tagesreise von uns entfernt. Unglaublich, dass wir mitten im Nirgendwo auf eine ganze Kompanie dieser Wilden treffen. Vielleicht ist die Glückssträhne von Toter Mann ja vorbei?

Wir verlassen das Vorgebirge und beginnen die Rückreise nach Verreden, um das Kapitel vor dieser neuerlichen Gefahr zu warnen.

Zwei Tage marschieren wir ununterbrochen. Am dritten erreichen wir eine verlassene, zerklüftete Ebene – und Kampflärm ist zu hören. Eine Rauchwolke hängt am Horizont, darin blitzen Gestalten auf. Toter Mann nimmt sich ein Fernrohr und flucht. Es ist ein langer Siedlerzug, über ein Dutzend Wagen. Mir ist nicht klar, wovon sie weggelaufen sind, jedenfalls sind sie vom Regen in die Traufe gekommen – ein Schwarm Dämonenanbeter setzt ihnen zu. Die Siedler sind eine gute Meile weit weg und verteidigen sich mit letzter Kraft. Wir machen uns auf, ihnen zu Hilfe zu eilen, schalten unsere Dampfkrüstungen auf volle Kraft, aber es wird bald ersichtlich, dass wir es nicht rechtzeitig schaffen werden. Zum Glück sind in unserer Patrouille auch ein paar leichtbewaffnete Pilger. Sie überholen uns und eilen zur Schlacht. Torlun ist ganz vorne und schwingt seine Dampfplanze. Ich hätte nicht gedacht, dass der alte Mann derart schnell sein kann. Und derart verrückt.

Vielleicht können wir diese Zivilisten noch retten. Doch zu welchem Preis?

DÄMONEN:

Wir riechen Blut! Unser Gebrüll hat in der Nacht die Berge erzittern lassen. Die Geister der Älteren, die aus dem Jenseits der Khyberwelt über die Ihren wachen, haben uns eine Chance zur Sühne gegeben. Hier und jetzt, in dieser vergessenen Wüstenei sind Krieger des menschlichen Kapitels aufgetaucht. Sie werden unser erster Schritt auf dem langen Weg zur Vergebung.

Für nackte Affen bewegen sie sich recht schnell. Sie haben gute Kundschafter und hinterlassen fast keine Spuren. Zu ihrem Unglück hat der Gedanke an eine Schlacht ein Feuer in uns entzündet. Wir haben diese Menschen rastlos gejagt, und unsere Haut juckt in der Vorfreude auf einen neuen Nagel.

Als wir sie schließlich am Horizont erblickten, heulte die Kompanie auf – die Schlacht war nah! Jämmerliche Kreaturen der Terror-Kaste wollten unseren Ruhm stehlen! Wir preschten vorwärts im Wissen, dass wir noch einige Meilen weit entfernt waren. Aus dem Augenwinkel sah ich Schädel einen Zauber aussprechen. Einen Augenblick später löste er sich in Nichts auf, und seine dünne Gestalt tauchte weit vor uns wieder auf, inmitten der Kämpfer.

Ich hielt überrascht inne. Ich hätte dieser schleimigen Kreatur nie zugehört, einen Mut zu zeigen, der den Söhnen von Khyber würdig ist.

VORBEREITUNG:

» In dieser Schlacht platzieren die Spieler ihre Schreine nicht.

SPEZIALREGELN:

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

» **Zug II:** Der Kapitel-Spieler setzt 1 Trupp Heilige Ritter an den Rand des Spielplans, mindestens 1 Areal von anderen Figuren oder Markern entfernt. Lies Skript 29.

» **Zug III:** Der Kapitel-Spieler setzt 2 Pilger (wenn er die Figuren verfügbar hat) auf die Spielplankante, mindestens 1 Areal von anderen Figuren oder Markern entfernt. Lies Skript 29.

» **Zug V:** 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.

KAPITEL-STREITKRÄFTE:

» 1 Trupp Pilger

» **Zusätzliche Einheiten treffen während der Schlacht ein**

Aufgabe: Überleben.

Belohnung: Lies Skript 22.

Spezialaufgabe: Überlebe mit mindestens 2 Pilgern.

Spezialbelohnung: Falls der Kapitel-Spieler die Schlacht mit mindestens 2 Pilgern überlebt hat, zähle zusätzlich 1 zur Anzahl der Grenzlandsiedler dazu.

Kapitel-Strafe: Lies Skript 23.

DÄMONEN-STREITKRÄFTE:

» 2 Trupps Dunkle Scholare

» 1 Meister der Elemente

Aufgabe: Töte alle Pilger.

Belohnung: Lies Skript 25.

Strafe: Lies Skript 28.

ERFOLGE:

» **Kapitel:** Wenn der Meister der Elemente stirbt, würfle mit 1 roten Würfel für jeden der verbleibenden Dunklen Scholare. Ein Ergebnis von unter 5 bedeutet, dass der Scholar in Panik vom Schlachtfeld geflohen ist. Entferne seine Figur.

SZENARIO 3

DIE FEUER VON FYRHEIM

KAPITEL:

Nach der Schlacht bekamen wir keine Chance, Luft zu holen. Wir halfen den Überlebenden auf die verbleibenden Wagen und begaben uns geradewegs nach Verreden, die Dämonen direkt hinter uns. Wir konnten einige Zivilisten retten – meistens Grenzlandsiedler und ihre Familien. Mir war klar, dass sie bloß totes Gewicht sein würden. Markam begann sofort zu grummeln, dass wir sie ihrem Schicksal überlassen sollten. Toter Mann und Twine wollten nichts davon hören. Ich bin froh.

Nicht so froh bin ich über die Nachrichten, die die Siedler brachten. Es sieht so aus, als ob unser Sieg bei Eld-hain einen Preis hatte – die meisten der Streitkräfte des Kapitels und die Armeen der Zufluchten waren dort gebunden. Große Bereiche zwischen den Zufluchten waren daher verteidigungslos. Unsere Feinde nutzten dies aus. Ihr breite eiserne Front wälzte sich über das Land. Die von uns geretteten Leute waren vor diesem Ansturm geflohen.

Am Abend kamen wir auf eine Ebene und erreichten eine kleines, ruhiges Städtchen, umgeben von einem Gürtel aus Gehöften. Überraschte Augenpaare folgten uns hinter Läden und Fenstern.

„Das ist Fyrheim,“ sagt eine Frau. „Die Leute dort haben keine Ahnung, was kommt.“

Es ist nur eine Frage von Stunden, bevor die Dämonen hier eintreffen. Wenn wir den Leuten eine Fluchtmöglichkeit schaffen wollen, müssen wir uns auf eine neue Schlacht vorbereiten.

DÄMONEN:

Sie sind entkommen! Sie hatten Pferde und Wagen, und diese verdammten mechanischen Rüstungen, die niemals ermüden und wir haben gerade einen dreitägigen, grausamen Marsch hinter uns. Auch die Eisernen Kompanie muss irgendwann ausruhen!

Stachelschwein verfiel in eine tiefe, leise Wut, die ich bei ihm noch nie gesehen habe. Als er wieder zu sich kam, teilte er die Kompanie in drei Trupps, jeder groß genug, um es mit Menschen aufzunehmen, sollten sie auf welche treffen. Trotz seiner Verletzungen wird Schädel mit der ersten Gruppe gehen. Gvor führt die nächste Gruppe. Ich bleibe mit unserem Praetor in der dritten. Daher finde ich auch einen Augenblick, um die Chronik aus ihrem Versteck zu nehmen und zu aktualisieren. Ich habe sie zu lange liegen gelassen.

Am Abend kommt ein Bluthund mit einer Nachricht am Halsband. Unsere zweite Abordnung hat unsere Beute aufgestöbert. Sie sind in einer Menschengesiedlung und bereiten diese zur Verteidigung vor. Dummköpfe. Aber auch die Haut eines Dummkopfs kann von Nutzen sein. Mir scheint, ein neues, ruhmreiches Kapitel unserer Chronik wird bald geschrieben werden ...

VERSTÄRKUNGEN DER DÄMONEN:

Der Dämonen-Spieler klebt den Sticker „Dämonen-Banner“ (A04) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt darf er seine Bannerkarte in jeder Schlacht einsetzen und nutzen, gemäß der normalen Regeln.

VORBEREITUNG:

- » Der Kapitel-Spieler löst alle Aufstellungs-Schritte aus UND hat den ersten Zug. Keine Trupps dürfen sich verteilen.
- » Nachdem alle Figuren und Marker auf dem Spielplan eingesetzt sind, legt der Kapitel-Spieler außerdem kleine Marker auf alle 4 Kristallquellen (1 pro Quelle). Diese Marker stellen die von den Fyrheim-Einwohnern gelegten Fallen dar.

SPEZIALREGELN:

- » Bei der Ernte jedes Spielers checkt er alle Dämonen-Figuren, die in  mit einer Kristallquelle mit Falle sind, auf Treffer. Effekt: 1 Verletzung. Danach entfernt ihr jeden Fallen-Marker, der erfolgreich eine Dämonen-Figur verletzt hat.

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

- » **Zug VII:** Letzter Zug. Wenn es keinen Gewinner gibt, nachdem beide Spieler ihre Aktionen beendet haben, gewinnt der Spieler mit der größten Anzahl Siegpunkte.

KAPITEL-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Heilige Ritter
- » 1 Trupp Pilger
- » 1 Trupp Scharfschützen

Aufgabe: Überlebe mit mindestens 3 Figuren.

Belohnung: Lies Skript 31.

Spezialaufgabe: Gewinne durch Siegpunkte oder töte alle Feinde.

Spezialbelohnung: Wenn es dir gelang, alle Feinde zu töten oder durch Siegpunkte zu gewinnen, lies stattdessen Skript 33.

Strafe: Lies Skript 32.

DÄMONEN-STREITKRÄFTE:

- » Sohn von Khyber
- » 1 Trupp Bluthunde
- » 1 Trupp Dunkle Scholare
- » 1 Trupp Blutschmiede (mit nur 1 Figur, wenn der Sticker „Triumph des Praetors“ (A08) auf dem Kampagnenplan ist)

Aufgabe: Gewinne durch Siegpunkte oder töte alle bis auf 2 Feinde.

Belohnung: Lies Skript 35.

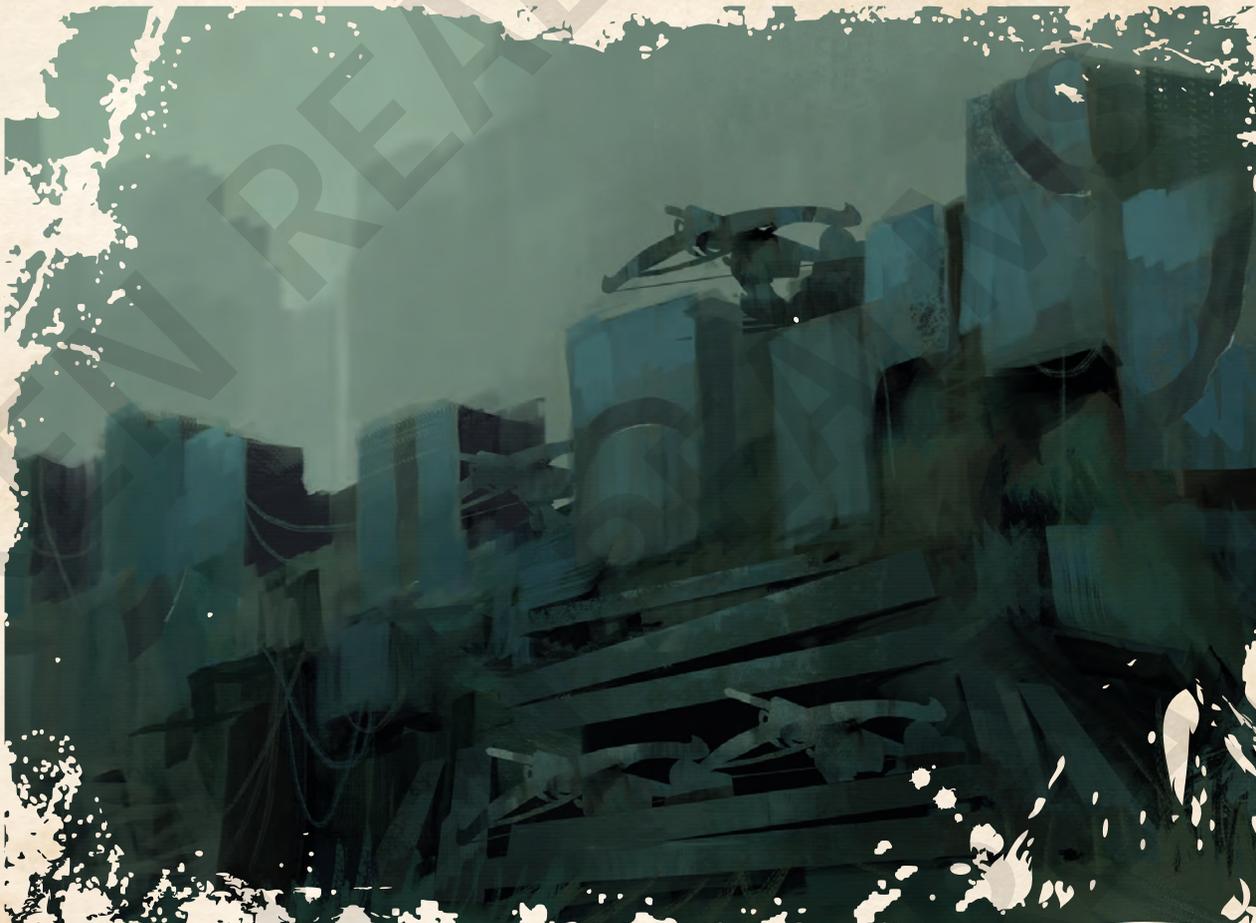
Strafe: Ziehe 1 vom Ruhm der Eisernen Kompanie ab. Der Schädel, ein Spion der Obersten, stirbt in der Schlacht. Klebe den Sticker „Schädel, Meister der Elemente“ (A13) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans.

ERFOLGE

- » **Kapitel:** Sobald ein Sohn von Khyber, ein Blutschmied oder ein Bluthund stirbt, lies Skript 34.

SZENARIO 4

ÜBERQUERUNG DES TROCKENFLUSSES



KAPITEL:

Ruhm dem Kapitel! Ich hätte nie gedacht, dass ich das einmal sagen würde, doch es waren die Brüder, die uns erretteten, als unsere Kommandeure bei Verreden und Riggers den Kopf verloren. Einer der talentiertesten Kapitel-Anführer, Magnus der Kühne, kam direkt aus Eld-hain mit seinen Rittern, deren Rüstung noch immer mit Blut besudelt war. Magnus übernahm das Kommando. Er schmiedete einen Plan.

Ab diesem Augenblick konnten wir den gegnerischen Angriff bremsen, auf weitere Verstärkung aus allen Städten warten und den Flüchtlingsströmen erlauben, sich in Sicherheit zu begeben. Als Hauptverteidigungslinie wählten wir das Flussbett des Trockenflusses, dessen hohe Ufer, die sich über hundert Meilen weit vom Westen in den Südosten erstreckten, einen natürlichen Wall formten.

Jetzt stehe ich auf ihnen und beobachte die herannahenden Feinde. Die Dämonen haben ihre Kräfte hier seit gestern konzentriert. Es ist deutlich, dass sie hier durchbrechen wollen. Sie tragen Leitern aus Menschenknochen und lange Seile mit Eisenhaken. Doch hinter mir glänzen reihenweise die Armbrüste der Ranger. Wenn eine dieser Bestien die Anhöhe erreicht, stehen wir bereit, sie zurückzuschlagen.

Covoro Her, IV Scharfschützen-Bataillon, Verreden

DÄMONEN:

„Meine wundervolle und grausame Herrin!

Wir sind bereit für den Frontalangriff. Ich verstehe, dass Ihr und die anderen Obersten frustriert seid, weil diese Offensive an diesem verdammten ausgetrockneten Fluss zum Erliegen gekommen ist. Doch ich verspreche, dass uns diese jämmerlichen Menschen nicht lange stoppen werden. Wir haben ein paar Überraschungen, die uns helfen werden, ihre Positionen auf dem Weg zur anderen Seite zu überrennen. Und sobald wir durch ihre Verteidigungslinien brechen, werden wir durch ihr Land wie eine Eisenlawine rollen. Ich hoffe, wenn all das erreicht worden ist, dass Ihr mir gestattet, erneut vor Euch zu treten und erneut Eurer Stimme zu lauschen.“

Huaar Schwarzmaul, Praetor der Siebten Ferrata

WICHTIG: Dies ist eine Schlacht zwischen den Hauptarmeen der Dämonen und Menschen. Während der Schlacht erhalten die Spieler KEINE Boni von Stickern aus ihren „Stärken“, „Streitkräfte“ und „Verluste“-Bereichen des Kampagnenplans.

VERSTÄRKUNGEN:

Beide Spieler wählen 5 zusätzliche Karten und mischen sie dann in ihre Kampagnendecks. Sie können bis zu 5 bereits in den Decks liegende Karten auch mit anderen Karten aus ihrer Fraktion ersetzen.

VORBEREITUNG:

- » In diesem Szenario wird das Kapitel immer zuerst aufgestellt und die Dämonen haben immer den ersten Zug.
- » Bevor irgendwelche Einheiten aufgestellt werden, wählt der Dämonen-Spieler eine lange Kante des Spielplans. Alle Areale entlang dieser Kante stellen die Oberkante der Klippe dar, welche die Dämonenkräfte zu erobern suchen (siehe Spezialregeln).
- » Der Dämonen-Spieler muss seine Einheiten MIT MAXIMAL 2 Arealen Abstand von der Spielplankante aufstellen, die der Klippe gegenüberliegt.
- » Der Kapitel-Spieler muss seine Einheiten auf den Arealen der Klippe aufstellen (also auf der entsprechenden Kante des Spielplans).
- » Der Kapitel-Spieler beginnt die Schlacht mit 3 statt 2 Kristallen.

SPEZIALREGELN:

- » Während der Schlacht erhalten die Spieler KEINE Boni oder Strafen von Stickern aus ihren „Stärken“, „Streitkräfte“ und „Verluste“-Bereichen des Kampagnenplans.
- » Die Dämonen erreichen die Klippenkante stark erschöpft. Um einen Trupp Dämonen zu aktivieren muss der Spieler 1 Kristall ausgeben oder 1 Ausdauermarker opfern.
- » Immer wenn eine Figur, die HÖHER steht (also weniger volle Areale von der Klippenkante entfernt ist), eine Figur angreift, die NIEDRIGER steht (mehr volle Areale von der Klippenkante entfernt) ist, erhält erstere +1 INI.
- » Eine Figur, die HÖHER steht, darf Figuren, die NIEDRIGER stehen, Verschieben, unabhängig von ihrer Sockelgröße.
- » Wenn zwei Figuren gleichviele volle Areale von der Klippenkante entfernt sind, gelten sie als gleichhoch stehend und die obigen Regeln finden keine Anwendung.
- » Lege 1 kleinen Marker auf jeden Sockel eines Scholars. Er ist eine machtvolle Bombe, die schwarze Dämpfe ausstößt. Immer, wenn ein Trupp Scholare aktiviert wird, darf der Dämonen-Spieler die Bombe detonieren lassen, vor jedweden Bewegungen oder Kampf, was den Scholar tötet. Künstliche Dunkelheit und dicke Rauchschwaden machen Fernangriffe während des nächsten Zugs des Kapitels unmöglich.

Nutzt die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiert die Züge III, IV und VII.

- » **Zug III:** Die Dämonen erhalten 1 zusätzlichen Trupp Dunkle Scholare – er darf auf einem beliebigen Areal nicht näher als 5 Areale von der Klippenkante entfernt aufgestellt werden.
- » **Zug IV:** Lies Skript 40.
- » **Zug VII:** 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.

KAPITEL-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Ranger ~~Wenn~~ der Sticker „Zerbrochenes Verreden-Banner“ (A18) auf dem Kampagnenplan ist, hat der Trupp Ranger nur 1 Figur statt ~~2~~ 1.
- » 1 Trupp Pilger
- » 1 Trupp Heilige Ritter

Aufgabe: Habe nicht mehr als 3 Feindfiguren auf Arealen der Klippenkante am Ende irgendeines Zugs des Kapitels ODER töte alle bis auf 3 Feindfiguren.

Belohnung: Klebe den Sticker „Sieg des Kapitels“ (A16-A) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans, lies Skript 41.

Belohnung: Klebe den Sticker „Sieg der Dämonen“ (A16-B) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans, lies Skript 41.

Spezialstrafe: Wenn alle Ranger getötet werden, lies Skript 43.

DÄMONEN-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Dunkle Scholare
- » 1 Trupp Blutschmiede
- » 1 Trupp Bluthunde
- » **Zusätzliche Einheiten treffen während der Schlacht ein**

Aufgabe: Habe mindestens 4 Figuren auf der Klippenkante am Ende irgendeines Zugs des Kapitels (wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als 4 Figuren auf dem Spielplan hast, verlierst du).

Spezialaufgabe: Töte alle Ranger.

Belohnung: Lies Skript 42.



SZENARIO 5

GEMEINIS DER ABTEI



KAPITEL:

Die Grenzpatrouille ruht nie. Geradewegs vom brennenden Fyrheim sind wir nach Nordwesten gereist, wo – nach Aussage der Einwohner – eine kleine Kirche und eine Abtei zu finden seien. In der Nähe des Tempelgeländes sahen wir Bauernhöfe und Weingärten. Wir hätten diese Leute ihrem Schicksal überlassen sollen. Man kann nicht jeden retten! Und doch – wir konnten nicht einfach davongehen.

Die Stillen Schwestern waren von unserer Ankunft überrascht. Sie schienen von den Nachrichten, dass eine marodierende Dämonenhorde nahte, keineswegs beunruhigt. Sie wollten nicht einmal ihr Konvent verlassen! Toter Mann und Twine versuchten sie zu überreden. Das war eine langsame, zermürbende Aufgabe, denn selbst im Angesicht der Gefahr gaben die Schwestern ihr Schweigegelübde nicht auf. Die Zeit verrann schnell. Die Dämonen kamen, bevor wir die Gelegenheit hatten, den Ort zu verlassen.

Wir legten Verteidigungslinien um das Kloster herum an, doch bald erschienen weitere Feinde am Horizont. Sie griffen mit derartiger Wildheit an, dass wir uns hinter die Steinwände der Abtei zurückziehen mussten. Die verängstigten Siedler, Frauen, Kinder und Nonnen kauerten hinter uns, als wir den gegnerischen Ansturm aufzuhalten versuchten.

Schließlich drängten sie uns alle hinab ins unterirdische Scriptorium. Was wir dort sahen, machte uns sprachlos.

In der Raummittle steht ein mechanischer Engel, umgeben von Sitzkissen und Kerzen. Die Priorin erklärt gestikulierend, dass die Nonnen ihn reaktivieren wollen. Das könnte das Wunder sein, das wir brauchen, um hier lebend herauszukommen. Wir umgeben den Engel mit einem Schildwall und bereiten uns auf das letzte Gefecht vor.

Obwohl die Stillen Schwestern nicht sprechen können, singen sie doch erstaunlich gut ...

DÄMONEN:

Die Niederlage in diesem verdammten Ort verbrannte meine Finger, als ich darüber in der Chronik schrieb. Unsere Kompanie kämpft und blutet, und doch müssen wir beweisen, dass wir siegen können. Wie sollen wir bloß ganze Festungen einnehmen, wenn wir bereits von einem menschlichen Lumpenhaufen zurückgeschlagen werden?

Zum Glück werden wir bald Gelegenheit haben, auszugleichen. Die Kapitel-Streitmacht, die wir verfolgen, hat etwas derart Dummes getan, dass Stachelschwein den Bericht dreimal wiederholen musste. Anstatt aus der Stadt zu fliehen, nahmen sie alle Einwohner von dort und begannen in unsere Richtung zu marschieren! Es stellte sich heraus, dass es einen kleinen menschlichen Tempel gab, den sie beschützen wollten.

Wir griffen mit allen Kräften an und es gelang uns, sie in den Keller des Tempels zu treiben. Sie verbargen sich wie Ratten in dunkeln Tunneln. Sie können nirgendwo hin. Alles wird sich hier entscheiden.

Die kommende Schlacht lässt unsere Vorfreude steigen. Stachelschwein hat einen genauen Plan für den Angriff und wählt aus, wer die Ehre hat, in vorderster Front zu stehen. Nur der seltsame Gesang aus den Fluren der Abtei macht mich unruhig.

Hier könnten wir Schädel und seine verdammten Offenbarungsrunen gebrauchen ...

VERSTÄRKUNGEN DES KAPITELS:

Der Kapitel-Spieler klebt den Sticker „Banner des Kapitels“ (A03) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt darf er seine Bannerkarte in jeder Schlacht einsetzen und nutzen, gemäß der normalen Regeln.

VORBEREITUNG:

- » Bei der Aufstellung platziere den Engel des Todes zuletzt, mindestens 1 Areal von allen anderen Kapitel-Figuren entfernt.

SPEZIALREGELN:

- » Der Engel des Todes ist zu Beginn der Schlacht inaktiv (kann weder aktiviert werden, noch Aktionen nutzen, noch angegriffen, Verschoben oder in anderer Weise beeinflusst werden).
- » In dieser Schlacht können die Spieler keine Siegpunkte erhalten, also bleibt die SP-Leiste ungenutzt.
- » Am Ende jedes seiner aktiven Züge darf der Kapitel-Spieler 1 Kristall ausgeben, um eine Anzahl Gebets-Marker auf den Sockel des Engels zu legen, in Höhe der Anzahl an  Kapitel-Figuren.
- » Wenn es mehr als 7 Gebets-Marker sind, erwacht der Engel sofort. Ab jetzt nimmt er normal an der Schlacht teil.

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

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

KAPITEL-STREITKRÄFTE:

- » 3 Trupps Heilige Ritter
- » 1 Trupp Pilger
- » Engel des Todes (beginnt inaktiv, siehe Spezialregeln)

Aufgabe: Überlebe mit mindestens 1 Heiligen Ritter.

Belohnung: Lies Skript 51.

Spezialaufgabe: Reaktiviere den Engel des Todes vor Beginn des Zugs IV.

Strafe: Lies Skript 54.

DÄMONEN-STREITKRÄFTE:

- » Sohn von Khyber
- » 2 Trupps Bluthunde
- » 1 Trupp Dunkle Scholare
- » 1 Trupp Blutschmiede (nur 2 Figuren; eine dritte Figur kommt dann dazu, wenn Sticker „Triumph des Praetors“ (A08) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist)

Aufgabe: Töte 3 Heilige Ritter.

Belohnung: Lies Skript 55.

Strafe: Ziehe 1 vom Ruhm der Eisernen Kompanie ab.

Zusätzliche Strafe: Wenn der Engel des Todes vor Beginn des Zugs IV aktiviert wurde, lies Skript 56.

ERFOLGE

- » **Dämonen:** Sobald der Kapitel-Spieler einen 4. Gebets-Marker auf den Sockel des Engels des Todes legt, darf der Dämonen-Spieler zwei seiner Trupps in seinem nächsten Aktiven Zug aktivieren.



SZENARIO 6

DER TRANSPORT



KAPITEL:

Die Straße gen Süden war die Hölle. Unter normalen Umständen hätten wir den Trockenfluss innerhalb einer Woche erreicht, aber durch die Siedler konnten wir uns nur im Schnecken tempo bewegen. Wasser und Nahrung waren bald aufgebraucht. Wir mussten verbrannte Siedlungen und niedergemetzelte Karawanen durchsuchen, um alles zusammenzuraffen, was die Dämonen verschmäht hatten. Manchmal mussten wir die längere Strecke wählen, um feindlichen Einheiten aus dem Weg zu gehen, die ständig zahlreicher wurden.

Als wir den Fluss schließlich erreichten, stellte sich heraus, dass unsere Armee sich zurückgezogen hatte. Lediglich ein faulig riechendes Schlachtfeld war geblieben. Ich sah, wie Toter Mann seinen Kampfhandschuh derart stark zusammenballte, dass das Metall quietschte und hydraulische Leitungen barsten. Sie hatten uns zurückgelassen! Sie hatten das gesamte Grenzgebiet den Dämonen überlassen!

Die Leute schauen uns verunsichert an und wir wissen nicht, was wir tun sollen. Wir gehen weiter, nehmen dabei kleine Gruppen Nachzügler auf. Bald darauf finden unsere Kundschafter eine Eisenbahn, die über den Fluss führt. Es scheint, als würden gepanzerte Züge nach wie vor zwischen Verreden und Riggers verkehren. Das ist unsere Chance. Es gibt nur ein Problem. Eine große Gruppe Dämonen baut eine Sperre auf den Gleisen. Sie müssen auf eine ähnliche Idee gekommen sein ...

DÄMONEN:

Unsere Beute ist nach Süden geflohen. Wir wussten, dass sie nichts würde retten können. Eine weitere Großoffensive hat begonnen und sie würden blindlings hineinlaufen. Doch wirklich befriedigend war das nicht. Die Ehre des endgültigen Schlags sollte uns gehören! Dürfen wir unserer Beute nachsetzen? Die Befehle waren deutlich – wir sollten das entlegene Vorgebirge bis auf Weiteres sichern. Die Menschenpatrouille gab uns einen Vorwand, unseren Posten zu verlassen. Aber sind wir bereits weit genug?

Der Praetor fragte die Kompanie-Ältesten um Rat. Sie beratschlagten die ganze Nacht in seinem Zelt, aus dem gelegentlich Wutschreie ertönten. Schließlich entschieden sie, dass wir weiter nach Süden gehen sollten. Die Kompanie begrüßte diese Nachricht mit einem ohrenbetäubendem Schrei.

Eine Woche später war von diesem Enthusiasmus nichts mehr zu spüren. Gvor, unser Hauptkundschafter ist von Tag zu Tag niedergeschlagener. Wir sind jetzt tief in menschliches Gebiet eingedrungen, bis zum Ufer des Trockenflusses, und kamen an vielen Leichen und Schlachtfeldern vorbei. Unsere Beute war nirgendwo auszumachen, für eine große Schlacht waren wir wohl zu spät. Gvor fühlte sich verantwortlich. Allerdings entdeckte er einen eisernen Pfad, über den die Menschenkolosse immer noch fahren. Einen davon zu erobern, würde sicherlich die Aufmerksamkeit der Obersten erregen ...

VORBEREITUNG:

- » Bevor Einheiten aufgestellt werden, sucht sich der Dämonen-Spieler ein Areal aus, das mindestens 1 Areal weit von der Spielplankante entfernt ist und legt 7 Marker auf jedes von dessen Hexfeldern. Diese Marker stellen eine Barrikade dar, welche die Dämonen auf den Gleisen gebaut haben (siehe „Spezialregeln“).
- » Der Kapitel-Spieler **muss** mindestens 4 Areale von der Barrikade entfernt aufstellen.

SPEZIALREGELN:

- » Sollte eine Kapitel-Figur in  mit einem Barrikade-Marker sein, kann diese Figur einen Kampf nutzen und 1 Kristall ausgeben (oder 1 Ausdauermarker), um diesen Teil der Barrikade zu entfernen.

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

- » **Zug II:** Die Bahn ist in der Ferne zu hören. Die Kapitel-Streitkräfte erhalten 1 zusätzlichen Kristall.
- » **Zug III:** Die Bahn nähert sich. Die Kapitel-Streitkräfte erhalten 1 zusätzlichen Kristall.
- » **Zug IV:** Die Bahn setzt die Notbremse ein. Der Kapitel-Spieler aktiviert 2 Trupps statt 1, wenn er 1 Aktiven Zug ausführt.
- » **Zug V:** Letzter Zug. Die Bahn wird in die Barrikade krachen! Liegen weniger als 3 Barrikade-Marker dort und ist mindestens 1 Heiliger Ritter noch lebend auf dem Schlachtfeld, lies Skript 62.

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

KAPITEL-STREITKRÄFTE:

- » 2 Trupps Heilige Ritter
- » 1 Trupp Pilger
- » 1 Trupp Ranger (mit nur 1 Figur)

Aufgabe: Entferne mindestens 6 Barrikade-Marker, bevor die Schlacht vorüber ist.

Belohnung: Lies Skript 61.

Spezialaufgabe: Töte den Sohn von Khyber oder den Meister der Elemente.

Strafe: Lies Skript 66.

DÄMONEN-STREITKRÄFTE:

- » Meister der Elemente
- » Sohn von Khyber
- » 1 Trupp Bluthunde
- » 1 Trupp Blutschmiede (nur 2 Figuren; eine dritte Figur kommt dann dazu, wenn der Sticker „Triumph des Praetors“ (A08) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist)

Aufgabe: Rette mindestens 2 Barrikade-Marker.

Belohnung: Füge 2 zum Ruhm der Eisernen Kompanie hinzu und lies Skript 67.

Strafe: Ziehe 1 vom Ruhm der Eisernen Kompanie ab.

Zusätzliche Strafe: Wenn der Sohn von Khyber und der Meister der Elemente tot sind, ziehe 1 weiteren Punkt vom Ruhm der Eisernen Kompanie ab.



SZENARIO 7

EIN ALTER FEIND

DUNKELHEIT:

Ein Ziehen. Wir haben es schon lange Zeit gespürt, es zog uns in Richtung eines mehrdimensionalen Raums, wo wir unsere Träume voller Hunger und Verlangen träumten. Jetzt hat sich etwas anderes hinzugesellt. Ein Licht. Es sollte nicht hier sein. Nicht in unserem Reich. Und trotzdem zieht uns das Licht an – es verspricht die Erfüllung.

Wir schlüpfen hinein und sind nach einem Augenblick woanders. Wir tauschen die warme Geborgenheit des Schoßes der Dunkelheit gegen eine seltsame, doppelte Welt: ihr Boden hart wie unsere Zähne, ihre Decke so leicht, dass wir mühelos hindurchschweben können. Doch die wichtigste Sache ist, dass wir von jeder Seite schwache Emanationen fühlen können, die unsere Körper zu Spiralen verdrehen.

Nahrung. Wir kehren gesättigt und zufrieden heim ...

DÄMONEN:

Die Bluthunde haben den ganzen Morgen schon geknurr. Der Wahrsager liest die Blutrunen dreimal, murmelt vor sich hin. Die Krieger marschieren schweigend weiter. Etwas wird kommen. Wir alle können es fühlen.

Schließlich entdecken wir einen niedergebrannten Menschen-Außenposten. Die Dunkelheit ist hier – sogar mitten am Tag scheint der Außenposten von einem dunklen Nebel umgeben. Die Krieger spucken auf den Boden. Stachelschwein flucht. Es ist nicht das erste Mal, dass wir sie gesehen haben. Sie erscheinen immer auf Welten, wo unsere Armeen lange, verheerende Eroberungen geführt haben. Sobald sie erscheinen, kommen mehr und mehr, wie Geier bei einem Kadaver. Nur die Obersten wissen, woher sie kommen und was sie wirklich wollen.

Eines ist sicher: Wenn wir nicht bald siegreich auf dieser verdammten Welt sind, wird die Dunkelheit bald alles durchfluten. Bis dahin müssen wir sie ausradieren, wo immer sie auch auftaucht. Der Praetor gibt das Angriffssignal. Unwillig formieren wir uns. Von allen möglichen Schlachten ist dies diejenige, die wir lieber vermieden hätten.

VORBEREITUNG:

- » Der Kapitel-Spieler kontrolliert die Streitkräfte der Dunkelheit in diesem Szenario.
- » In der Vorbereitung muss der Dunkelheit-Spieler das Schattentor mindestens 3 Areale von der Spielplankante entfernt platzieren.
- » Das Spiel wird gemäß der normalen Regeln gespielt. Siehe dazu die Regeln zur Dunkelheit-Fraktion in der Erweiterung „Dunkelheit“.

SPEZIALREGELN:

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

- » **Zug II:** Der Dunkelheit-Spieler erhält 2 Dunkelheit-Punkte. Wenn der Sticker „Schädel, Meister der Elemente“ (A13) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist, lies Skript 75.
- » **Zug III:** Wenn der Sticker „Schädel, Meister der Elemente“ (A13) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist, lies Skript 76.
- » **Zug VIII:** Letzter Zug. Die Schlacht endet, nachdem beide Spieler ihre Aktionen vollendet haben.

DUNKELHEIT-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Schatten
- » 1 Trupp Täuscher
- » 1 Trupp Phantome der Leere
- » 1 Trupp Metzelerkrähen

KARTENDECK DER DUNKELHEIT:

- » Nutze in diesem Szenario das folgende Dunkelheit-Deck:
 - » 1 Gier
 - » 2 Metamorphose
 - » 1 Schattenhafte Tentakel
 - » 2 Vergifteter Kuss
 - » 4 Weisheit des Chaos
 - » 4 Leere
 - » 3 Wut
 - » 3 Schwarzes Zeichen

Aufgabe: Töte alle Feinde oder gewinne durch Siegpunkte.

Belohnung: Lies Skript 71.

Spezialaufgabe: Töte den Sohn von Khyber.

DÄMONEN-STREITKRÄFTE:

- » Sohn von Khyber
- » 1 Trupp Bluthunde
- » Meister der Elemente (Wenn der Sticker „Schädel, Meister der Elemente“ (A13) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist)
- » 1 Trupp Blutschmiede (mit 2 Figuren; eine dritte Figur kommt dann dazu, wenn der Sticker „Triumph des Praetors“ (A08), auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist)

Aufgabe: Töte alle Feinde oder gewinne durch Siegpunkte.

Belohnung: Lies Skript 72.

Strafe: Lies Skript 74.

ERFOLGE:

- » **Dunkelheit:** Wenn Dunkelheit-Streitkräfte den Sohn von Khyber töten, erhält jeder Trupp Dämonen -1 ANG und -1 INI bis zum Ende der Schlacht.

SZENARIO 8

DIE SCHLACHT DER ZERKLÜFTETEN FELDER

KAPITEL:

Ich verstehe unser Hochkommando nicht. Jeder neue Befehl bringt uns der Niederlage näher. Zuerst ließ uns Magnus der Kühne die gesamte Verteidigungslinie am Trockenfluss aufgeben. Wir dachten, dies sei ein Zeichen des allgemeinen Rückzugs in die Sicherheit der Zufluchten, aber nein – an den nächsten paar Tagen mussten wir mehrere Schläge gegen die anrückenden Dämonen ausführen, um ihr Vordringen zu verlangsamen. Viele gute Männer sind gestorben. Und wozu?

Gerade jetzt sehe ich, wie unsere Armee Reihen in der Mitte der Ödnis bildet, genau zwischen den Festungen von Verreden, Riggers, Volklingen und Al-Iskandria, die größte menschliche Siedlung. Die Offiziere behaupten, dies wäre die entscheidende Schlacht. Hier? Auf einer leeren Ebene ohne Wert? Ohne irgendeinen Geländevorteil? Ich verstehe es nicht. Ich beginne zu vermuten, dass alle unsere Kommandeure von den Dämonen besessen sind.

Eine Sache ist sicher: wir werden bald kämpfen. Das zerfledderte Abzeichen der Dämonen taucht bereits am Horizont auf.

Covoro Her, Feldwebel IV. Schützenbataillon Verreden

DÄMONEN:

„Meine Herrin! Ich hoffe, Ihr erhaltet diese Nachricht schnell, weil jeder Augenblick zählt. Die Menschenarmee, die wir in die Ödlande zwischen ihren Hauptfestungen gejagt haben, hat unerwartet angehalten und bereitet die Verteidigung vor. Eine Entscheidung, die ich nicht verstehe! Das Gelände bringt ihnen keinen Vorteil. Ich rieche eine Falle, doch worin sie besteht, ist mir unklar. Dummerweise bestehen die meisten der Ferrata-Obersten darauf, sofort anzugreifen, bevor sie sich dort gut befestigen können. Ich habe versucht, sie davon abzubringen, zusammen mit Ummrel, der die Interessen von Ashu, dem Traumfresser, zu vertreten scheint. Es ist uns nicht gelungen. Der Angriff beginnt bald.

Ich erbitte Eure Hilfe, meine Herrin. Wenn Ihr Agenten unter den Menschen haben solltet, oder verborgene Streitkräfte, wäre jetzt der Augenblick, sie einzusetzen ...“

Hvaar Schwarzmaul, Primarch der Siebten Ferrata

WICHTIG: Dies ist eine Schlacht zwischen den Hauptarmeen der Dämonen und Menschen. Während der Schlacht erhalten die Spieler KEINE Boni von Stickern aus ihren „Stärken“, „Streitkräfte“ und „Verluste“-Bereichen des Kampagnenplans.

VERSTÄRKUNGEN:

Beide Spieler fügen ihren Decks 5 ausgewählte Aktionskarten hinzu. Wenn irgendein Spieler keinen Sticker „Bannerkarte“ auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans hat (Kapitel: A03, Dämonen: A04), klebt er ihn jetzt ein. An jetzt können die Banner nach den Basisregeln während jeder Schlacht genutzt werden.

SPEZIALREGELN:

» Während dieser Schlacht NUTZT IHR NICHT die Boni der Sticker auf den „Stärken“, „Streitkräfte“- und „Verluste“-Sektionen des Kampagnenplans.

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

» **Zug II:** Lies Skript 81.

» **Zug IV:** Lies Skript 82.

» **Zug VIII:** Letzter Zug. Die Schlacht endet, nachdem beide Spieler ihre Aktionen beendet haben und der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

KAPITEL-STREITKRÄFTE:

» 2 Trupps Heilige Ritter

» 1 Trupp Pilger

» 1 Trupp Säuberungsdoktoren

» 1 Trupp Ranger (wenn der Sticker „Zerbrochenes Banner von Verreden“ (A18) auf dem Kampagnenplan ist, hat dieser Trupp nur 1 Figur)

Aufgabe: Töte alle Gegner oder gewinne durch Siegpunkte oder habe die höchste Zahl Siegpunkte am Ende der Schlacht.

Belohnung: Lies Skript 84.

Strafe: Lies Skript 85.

DÄMONEN-STREITKRÄFTE:

» Sohn von Khyber

» 1 Trupp Bluthunde

» 2 Trupps Dunkle Scholare

» 1 Trupp Blutschmiede

Aufgabe: Töte alle Gegner oder gewinne durch Siegpunkte oder habe die höchste Zahl Siegpunkte am Ende der Schlacht.

Belohnung: Lies Skript 87.

Strafe: Lies Skript 86.

SZENARIO 9

KOSCHEIS SUCHE



Einige Stunden zuvor ...

KAPITEL:

Ich weiß nicht, aus welchen verstaubten Archiven Magnus diese Karten hat, aber sie entsprachen der Wahrheit. Die Größe der Höhlen ist atemberaubend; die gesamte Eld-hain-Zuflucht zusammen mit ihrem Turm hätte in die größte der Kavernen gepasst. Anscheinend gab es hier einst ein unterirdisches Meer, das sich tiefer hineingegraben hat, als die Felsen am Tag des jüngsten Gerichts barsten. Was geblieben ist, ist ein Haufen weiltäufiger Höhlen und die Ebene darüber.

Der Bergbeißer glitzert im Licht unserer Fackeln wie ein gewaltiger, verdrehter Haufen schwarzen Metalls. Es ist eine seltsame Technologie, so abscheulich wie die Magie der Dämonen. Ich weiß nicht, wie er funktioniert, aber entscheidend ist, dass Koschei, der damit aus den nördlichen Bergen hergekommen ist, es weiß. Diese Maschine hat ihn verändert. Er ist dünner geworden. Seine Augen sind eingefallen. Der beste Spion des Kapitels wird langsam zum Schatten seiner selbst. Doch das geht uns nichts an – wir müssen ihn bloß beschützen, während er arbeitet. Eine einfache Aufgabe für eine der besten Einheiten des Kapitels. Ich denke, wir müssen höchstens Angst davor haben, dass uns Koschei versehentlich ein paar hundert Tonnen Felsen auf den Kopf fallen lässt ...

Fünf, Soldat der Spezialkräfte des Kapitels

DÄMONEN:

Die Eiserne Kompanie ist kein Haufen Ratten. Wir mögen einen sauberen Kampf auf dem offenen Feld mit ehrlichen Regeln, in dem lediglich Beharrlichkeit und Stärke zählen. Die Mission, die wir gerade ausführen, hat mit diesem Ideal jedoch nur wenig zu tun. Und doch haben wir sie freudig angenommen.

Als wir uns der Hauptarmee angeschlossen hatten, kam einer der Praetoren zu uns, ein Diener von Ish. Er war von unseren kürzlichen Siegen beeindruckt. Er gab uns eine Gelegenheit, unseren Namen zurückzuerhalten. Eine gefährliche Aufgabe, die es erforderte, tief in die Untergrundgänge einer unvollendeten menschlichen Eisenbahn hinabzusteigen.

Dort, in einer gigantischen Kaverne unter dem Schlachtfeld, bewahren die weißen Affen Bergbeißer auf – eine Maschine, die sie den verdammten Dvergar abgekauft hatten, für einen Preis, über den ich nicht nachdenken mag. Sie wollen sie nutzen, um die Kaverne einstürzen zu lassen, um unsere Armee auszulöschen. Das werden wir verhindern!

WICHTIG: Das ist eine Schlacht zwischen der Hauptarmee der Menschen und der Eisernen Kompanie. Während der Schlacht darf NUR der Dämonen-Spieler die Boni und Strafen der Sticker auf den „Stärken“- „Streitkräfte“- und „Verluste“-Sektionen des Kampagnenplans nutzen.

VORBEREITUNG:

- » Zu Beginn der Schlacht, bevor irgendwelche Figuren oder Marker platziert werden, setzt der Kapitel-Spieler einen großen Marker irgendwo auf den Spielplan. Er stellt den Bergbeißer dar, eine Maschine, die dem Kapitel den Sieg sichern soll.
- » Die Spieler platzieren nur je 1 Kristallquelle und nutzen ihre Schreine nicht.

SPEZIALREGELN:

- » Nur der Dämonen-Spieler wendet die Effekte an, welche die Sticker auf dem Kampagnenplan angeben.
- » Während der Schlacht können sowohl Kapitel- als auch Dämonen-Figuren das Areal mit dem Bergbeißer betreten – und von dort Verschoben werden.
- » Falls das Areal des Bergbeißers komplett von Dämonen-Figuren besetzt ist, kann das Kapitel den Bergbeißer nicht bedienen, bis dessen Spieler genug Dämonen tötet oder Verschiebt, um das Areal betreten zu können.
- » Wenn eine Kapitel-Figur auf dem Areal des Bergbeißers steht, kann der Kapitel-Spieler auf eine Aktivierung dieser Figur verzichten und dann 1 Kristall ausgeben, um 1 kleinen Marker auf die Maschine zu legen, der das Erdbeben darstellt, das sie erzeugt. Die Kosten zur Bedienung der Maschine können auf keine andere Weise beglichen werden.
- » Erdbeben können nur 1x pro Zug erzeugt werden.

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

KAPITEL-STREITKRÄFTE:

- » 3 Trupps Heilige Ritter (Spezialkräfte, +1 Ausdauermarker und +1 auf alle Basisattribute)
- » 1 Trupp Ranger (Spezialkräfte, +1 Ausdauermarker und +1 auf alle Basisattribute)

Aufgabe: Sammle 4 Erdbeben-Marker (siehe Spezialregeln).

Belohnung: Lies Skript 91.

Strafe: Lies Skript 92.

DÄMONEN-STREITKRÄFTE:

- » 1 Sohn von Khyber
- » 1 Trupp Bluthunde
- » 1 Trupp Blutschmiede
- » 1 Meister der Elemente (wenn der Sticker „Schädel, Meister der Elemente (A13) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist)

Aufgabe: Töte alle Feinde, bevor der Kapitel-Spieler 4 Erdbeben-Marker hat.

Belohnung: Füge 2 zum Ruhm der Eisernen Kompanie hinzu und lies Skript 94.

Strafe: Lies Skript 93.

ERFOLGE

- » **Dämonen:** Sobald die Dämonen die zweite Kapitel-Figur töten, lies Skript 95.



SZENARIO 10

ÜBERLEGENHEIT



KAPITEL:

Wir marschierten fünf Tage lang nach Süden, ließen den Trockenfluss hinter uns, und wichen jeglichen Dämonen-Nachzüglern aus. Die Siedler werden unruhig. Mehrere Gruppen wollen uns verlassen und auf eigene Faust zur Zuflucht gelangen. Toter Mann erklärt ihnen geduldig, dass wir gemeinsam sicherer sind, aber er will niemanden zwingen.

Am sechsten Tag erbebt der Boden. Die Tiere reagieren panisch, die Leute schrien, Kinder weinten. Zum Glück ließ das Erdbeben schnell nach und bald darauf fanden unsere Kundschafter die Armee der Menschen. Zumindest das, was davon noch übrig war.

Das Schlachtfeld erstreckte sich bis zum Horizont, über die zerklüftete Ebene voller Löcher und Krater. Wir finden einige Verwundete und ein paar Säuberungsdoktoren, die diesen Ort mit Feuer reinigen. Von ihnen erfahren wir, dass die Armee sich nach Al-Iskandria zurückgezogen hat, von Dämonen verfolgt. Wir wollen mehr hören, aber das Gespräch wird jäh von einem unserer Kundschafter unterbrochen. Wir sind nicht allein! Eine große Streitmacht Dämonen quillt aus einem der nahegelegenen Risse. Toter Mann scheidet die Siedler zurück und befiehlt uns, den Feind zurückzuschlagen, um etwas Zeit zu gewinnen. Die Säuberungsdoktoren stehen hinter uns auf ihren mechanischen Stelzen und heizen die Flammenwerfer an.

DÄMONEN:

Wir sind spät! Wir haben diese verdammten Kavernen schon derart lange durchquert, dass es an der Oberfläche grabesstill war, als wir schließlich das Tageslicht wiedersahen. Um zurück zur Ebene zu gelangen, mussten wir einen tückischen, felsigen Erdrutsch erklettern. Als die ersten Krieger oben ankamen, vernahmen wir ihr Kriegsgebrüll und Waffengeklirr.

Ein paar versprengte Menschen hatten uns bereits erwartet. Sie glauben, uns in die Höhlen zurücktreiben zu können. Nur über meine Leiche! Stachel-schwein jagt alle nach oben. Wir gleiten auf den Steinen aus und verlieren ständig den Boden unter unseren Füßen. Ich frage mich, wie viele wohl stürzen und sich das Genick brechen werden.

VERSTÄRKUNGEN DES KAPITELS:

Vor der Schlacht darf der Kapitel-Spieler beliebige Aktionskarten in seinem Deck mit Karten aus der Reserve austauschen. Gesamt muss es bei 20 Karten bleiben.

VORBEREITUNG:

- » Zu Beginn der Schlacht wählt der Kapitel-Spieler zwei angrenzende Kanten des Spielplans und markiert sie mit Markern. Alle Areale entlang dieser Kanten stellen den Gipfel des Abhangs dar, den die Dämonen zu erklimmen versuchen.
- » Der Dämonen-Spieler stellt seine Figuren mindestens 6 Areale von jedem Gipfel-Areal entfernt auf.
- » Der Kapitel-Spieler stellt seine Figuren auf den Gipfel-Arealen auf.
- » Die Spieler platzieren 2 Kristallquellen (jeder 1). Sie müssen auf den Gipfel-Arealen platziert werden.

SPEZIALREGELN:

- » Die Basis-Attribute jeder Figur auf dem Abhang sind, so lange sie dort ist, um 1 gesenkt.
- » Immer wenn eine Figur, die HÖHER steht (weniger volle Areale vom nächsten Gipfel-Areal entfernt), eine Figur angreift, die NIEDRIGER steht (mehr volle Areale vom nächsten Gipfel-Areal entfernt), erhält erstere +1 INI.
- » Jede Figur, die HÖHER steht, darf eine Figur, die NIEDRIGER steht, unabhängig von ihrer Sockelgröße Verschieben.
- » Wenn 2 Figuren gleichviele volle Areale von der Gipfelkante entfernt sind, gelten sie als gleichhoch stehend und die obigen Regeln finden keine Anwendung.

Nutzt die Zeitleiste, um vollendete Züge in dieser Schlacht zu zählen. Markiert die Züge II, III, IV, V, VI und VII.

- » **Zug II:** Die Dämonen können ihre Verstärkungen zur Eile antreiben. Wenn sie das tun, gib 1 Kristall aus und würfle mit 1 roten Würfel.
1-4 Die Verstärkung ist da: setze 1 Sohn von Khyber irgendwo auf den Abhang.
5-6 Der Sohn von Khyber stürzt hinab in den Abgrund und ist in dieser Schlacht nicht mehr verfügbar.
- » **Zug III:** Die Dämonen werden mit 1 Sohn von Khyber verstärkt, es sei denn, sie haben im vorigen Zug schon für ihn gewürfelt. Setze den Sohn von Khyber irgendwo auf den Abhang.
- » **Zug IV:** Lies Skript 101.
- » **Zug V:** Die Dämonen können ihre Verstärkungen zur Eile antreiben. Wenn sie das tun, gib 1 Kristall aus und würfle mit 1 roten Würfel.
1-4 Die Verstärkung ist da: setze 1 Trupp Dunkle Scholare irgendwo auf den Abhang.
5-6 Alle Figuren des Trupps stürzen hinab in den Abgrund und sind in dieser Schlacht nicht mehr verfügbar.
- » **Zug VI:** Die Dämonen werden mit 1 Trupp Dunkler Scholare verstärkt, es sei denn, sie haben im vorigen Zug schon für diese gewürfelt.
- » **Zug VII:** Letzter Zug. Die Schlacht endet, nachdem beide Spieler ihre Aktionen vollendet haben.

KAPITEL-STREITKRÄFTE:

- » 2 Trupps Heilige Ritter
- » 1 Trupp Säuberungsdoktoren
- » 1 Trupp Pilger
- » 1 Trupp Ranger (mit 1 Figur, nur wenn Sticker „Jehl, Jäger von Fyrheim“ (A14) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist)

Aufgabe: Gewinne durch Siegpunkte.

Belohnung: Lies Skript 106.

Strafe: Lies Skript 104.

DÄMONEN-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Blutschmiede
- » 1 Trupp Dunkle Scholare
- » 1 Meister der Elemente
- » **Zusätzliche Trupps werden im Verlauf der Schlacht verfügbar**

Aufgabe: Gewinne durch Siegpunkte.

Belohnung: Füge 1 zum Ruhm der Eisernen Kompanie hinzu und lies Skript 105.

Strafe: Lies Skript 105.

ERFOLGE

- » **Dämonen:** Immer wenn eine Dämonen-Figur getötet wird, darf der Dämonen-Spieler 1 seiner Trupps bewegen.



SZENARIO 11

DAS ENDE VON MAGNUS DEM KÜHNEN



KAPITEL:

Die Dunkelheit trübt alles vor uns. Menschliche Silhouetten blitzen darin auf. Wenn es reguläre Truppen gewesen wären oder Priester, hätten wir sie vielleicht zurückgelassen. Doch es sind unsere Kapitel-Brüder. Sie verdienen einen besseren Tod.

Wir greifen an, lassen nur ein paar Leute zum Schutz der Siedler zurück. Wir rennen geradewegs auf eine schwarze Wolke der Dunkelheit zu. Darin erkennen wir Umriss, die uns die Mägen umdrehen. Und unsere Brüder, weniger als wir erhofft hatten. Erst jetzt erkennen wir das Banner. Es ist Magnus der Kühne und seine Leibwache! Das Leben des Kommandanten der vereinten menschlichen Armeen liegt nun in unseren Händen.

Wir werden schneller, unser Ansturm gewinnt an Schwung. Einer nach dem anderen stürzen wir uns in die Dunkelheit.

DUNKELHEIT:

Ein Ziehen. Unsere schwarze, eingeeengte Welt kehrt sich plötzlich um. In einer Richtung lässt der Druck nach, wie bei einer platzenden Membran. Dann erscheint ein Licht. Es ist fremdartig für uns, schmerzhaft – doch zieht es uns mit dem Versprechen der Erfüllung näher.

Von allen möglichen Aromen ist es diese Mixtur aus Blut, Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit, die wir am meisten lieben. Sie durchwirkt kriegsgebeutelte Welten. Am Ort unseres Auftauchens ist das Aroma besonders stark. Eine Schlacht tobt hier. Große Pläne brachten hier keinen Erfolg. Die Verzweiflung der Fleisch-Wesen ist fühlbar.

Wir überraschen sie. Wir zerfetzen sie in Stücke, ersticken sie in Dunkelheit, bringen sie zurück in unsere Welt. Wir werden von Schwingungen der Luft unterbrochen. Mehr sind auf dem Weg zu uns. Wir lecken uns die Lippen. Das wird ein guter Tag.

VORBEREITUNG:

- » Der Dämonen-Spieler wird in diesem Szenario zum Dunkelheit-Spieler.
- » Der Dunkelheit-Spieler platziert 1 Schattentor-Marker mindestens 3 Areale von der Spielplankante entfernt.
- » Der Kapitel-Spieler platziert 2 Kristallquellen innerhalb von 2 Arealen vom Schattentor und mindestens 2 Areale voneinander entfernt.
- » Das Spiel wird gemäß der normalen Regeln gespielt. Siehe dazu die Regeln zur Dunkelheit-Fraktion in der Erweiterung „Dunkelheit“.
- » Der Kapitel-Spieler stellt alle seine Trupps zuerst auf, mindestens 2 Areale vom Tor und jeglichen Kristallquellen entfernt.
- » Nachdem alle Kapitel-Figuren aufgestellt sind, lege 6 kleine Marker auf den Spielplan. Der Kapitel- und Dunkelheit-Spieler sind abwechselnd an der Reihe, diese Marker zu platzieren, der Kapitel-Spieler beginnt. Die Marker stellen verletzte Kapitel-Brüder dar – Magnus und seine persönliche Wache (siehe „Spezialregeln“).
- » Jetzt stellt der Dunkelheit-Spieler seinen Schatten, Phantome der Leere und Metzelkrähen auf. Er darf beliebig viele in  mit einem Schattentor aufstellen und maximal 1 in  mit einem der Verletzten-Marker.
- » Täuscher bleiben auf ihrer Truppkarte. Sie werden erst später in der Schlacht aufgestellt.

SPEZIALREGELN:

- » Der Dunkelheit-Spieler kann die Marker der verletzten Kapitel-Brüder angreifen, als ob sie Feindfiguren wären. Diese Marker haben - INI und 2 VER, sind blockiert, können weder angreifen noch Gegenangriffe ausführen. Jeder Verletzten-Marker wird automatisch aus dem Spiel entfernt.

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

- » **Zug III:** Lies Skript 112.
- » **Zug V:** Lies Skript 114.
- » **Zug VIII:** Letzter Zug.

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

KAPITEL-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Heilige Ritter
- » 1 Trupp Pilger
- » 1 Trupp Ranger
- » 1 Trupp Säuberungsdoktoren

Aufgabe: Rette mindestens 1 verletzten Kapitel-Bruder.

Spezialaufgabe: Rette mindestens 3 verletzte Kapitel-Bruder.

Belohnung: Lies Skript 116.

Spezialbelohnung: Lies Skript 117.

Strafe: Der Kapitel-Spieler zieht 2 von der Zahl der Grenzlandsiedler ab und stellt im nächsten Szenario 1 Figur seiner Wahl weniger auf.

DUNKELHEIT-STREITKRÄFTE:

- » 1 Trupp Schatten
- » 1 Trupp Phantome der Leere
- » 1 Trupp Metzelkrähen
- » 1 Trupp Täuscher

KARTENDECK DER DUNKELHEIT:

- » Nutze in diesem Szenario das folgende Dunkelheit-Deck:
 - » 1 Gier
 - » 2 Metamorphose
 - » 1 Schattenhafte Tentakel
 - » 2 Vergifteter Kuss
 - » 4 Weisheit des Chaos
 - » 4 Leere
 - » 3 Wut
 - » 3 Schwarzes Zeichen

Aufgabe: Töte mindestens 5 verletzte Kapitel-Brüder.

Spezialaufgabe: Töte alle verletzten Kapitel-Brüder oder alle Kapitel-Figuren.

ERFOLGE

- » **Dunkelheit:** Wenn die Dunkelheit-Streitkräfte eine Kapitel-Figur töten, markiert der Dunkelheit-Spieler eine beliebige andere Kapitel-Figur mit einem Aufladungsmarker. Diese Figur erleidet einen Moralverlust und erhält als Folge -1 ANG und -1 INI.
- » **Kapitel:** Wenn die Dunkelheit-Streitkräfte irgendeinen verletzten Kapitel-Brüder töten, erhält der Kapitel-Spieler sofort 1 Kristall.



SZENARIO 12

DIE TORE VON AL-ISKANDRIA



KAPITEL:

Ein paar Tage lang marschierten wir so schnell wir konnten, überholten die Hauptarmee der Dämonen. Schließlich erhoben sich die Wälle von Al-Iskandria am Horizont wie eine Bergkette. Sie ist die größte der menschlichen Zufluchten. Und die am besten verteidigte. Wenn die Dämonen auf dem Weg dorthin sind – und nicht nach Riggers, Verreden oder Volklingen – müssen sie sich ihrer Sache sehr sicher sein. Aber wenn wir in Al-Iskandria nicht sicher sind, wo dann?

Unglücklicherweise zeigte sich das unglaubliche Pech der Grenzpatrouille erneut. Selbst aus der Ferne konnten wir das Meer aus Wagen und Zelten um die Stadt genau erkennen. Die eisernen Tore sind zu. Die Siedler und ihre Familien beginnen zu verzweifeln. Haben wir sie in den Tod geführt?

Toter Mann will aber nicht aufgeben. Er bahnt sich den Weg durch die lethargische Menge. Er hält vor dem Tor an und verlangt, eingelassen zu werden. Doch es ist nutzlos. Er verlangt, dass ein Mitglied des Kapitels herbeigerufen werden soll. Niemand hört ihm zu. In der Menge rund um uns sehe ich viele Brüder anderer Einheiten, Überlebende der kürzlichen Schlacht und sogar Soldaten aus anderen Zufluchten. Sie erzählen uns, dass der Stadtrat von Al-Iskandria die Tore aus Furcht einer langen Belagerung geschlossen hat. Feige Bastarde!

Toter Mann ruft einen Rat ein. Wir wollen entscheiden, ob wir hier bleiben oder zu einer anderen Zuflucht gehen sollen. In diesem Augenblick hören wir die Schreie. Dämonenbanner erscheinen am Horizont. Wir ergreifen unsere Waffen. Wir bilden einen Schildring um die Siedler, das eiserne Tor hinter uns. Vor uns die Dämonenhorde.

DÄMONEN:

Bald nach der Schlacht auf den Zerklüfteten Feldern wurden die Älteren der Kompanie zum Hauptlager der Siebten Ferrata gerufen, um an einem Fest der Obersten teilzunehmen. Jedes dieser verräterischen, blutdürstigen Arschlöcher stieß auf uns an. Sogar Ish selbst war beeindruckt von dem, was wir erreicht hatten. Ich glaube, dass sie einige Pläne für die Maschine haben, wie wir im Untergrund erobert hatten. Ich weiß nicht, was sie mit diesem Dverggar-stinkenden Müllhaufen wollen. Es ist mir auch egal. Nur eins ist wichtig: als Belohnung für ihre Eroberung gaben uns die Obersten das Recht des Ersten Blutes.

Bereits am nächsten Tag nahmen wir Kurs auf die am besten verteidigte menschliche Zuflucht. Als sie am Horizont auftauchte, gab Stachelschwein den Befehl, sich für den Angriff vorzubereiten. Wir treten vor die gesamte Dämonenarmee und laufen zu den verschlossenen Toren und der dort versammelten Armee von Verteidigern. Wir werden uns durch sie wie wilde Tiere hindurchmetzeln, während der Rest der Armee zuschauen darf. Wir werden ihnen eine unvergessliche Vorstellung liefern!

VERSTÄRKUNGEN:

Beide Spieler wählen 5 zusätzliche Karten und mischen sie dann in ihre Kampagnendecks. Sie können bis zu 5 bereits in den Decks liegende Karten auch mit anderen Karten aus ihrer Fraktion ersetzen.

Außerdem zählt der Kapitel-Spieler 2 zur Anzahl der Grenzlandsiedler hinzu, weil in Panik geratene Zivilisten Schutz bei seiner Streitmacht suchen.

SPEZIALREGELN:

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

- » **Zug II:** Lies Skript 122.
- » **Zug III:** Wenn der Sticker „Zerbrochenes Banner von Verreden“ (A18) nicht auf dem Kampagnenplan ist, lies Skript 123.
- » **Zug V:** Wenn der Sticker „Beschädigter Bergbeißer“ (A29-A) nicht auf dem Kampagnenplan ist, lies Skript 125.
- » **Zug VIII:** Letzter Zug. Wenn beide Spieler ihre Aktionen beenden und es immer noch keinen Gewinner gibt, gewinnt der Spieler mit den meisten SP.

KAPITEL-STREITKRÄFTE:

- » Engel des Todes
- » 1 Trupp Heilige Ritter
- » 1 Trupp Pilger
- » 1 Trupp Säuberungsdoktoren

Aufgabe: Töte alle Feinde oder gewinne durch Siegpunkte.

Belohnung: Lies Skript 120.

Strafe: Lies Skript 126.

DÄMONEN-STREITKRÄFTE:

- » Sohn von Khyber
- » 1 Trupp Bluthunde
- » 1 Trupp Blutschmiede
- » 1 Trupp Dunkle Scholare
- » 1 Meister der Elemente (Wenn der Sticker „Schädel, Meister der Elemente (A13) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist – wenn nicht, ersetze ihn durch 1 Trupp Bluthunde)

Aufgabe: Töte alle Feinde oder gewinne durch Siegpunkte.

Belohnung: Füge 2 zum Ruhm der Eisernen Kompanie hinzu und lies Skript 121.

Strafe: Lies Skript 121.



SZENARIO 13

STACHELSCHWEIN UND TOTER MANN



KAPITEL:

Die Grenzpatrouille kennt den Begriff „Selbstmordmission“ nicht, doch der Plan, den uns Toter Mann skizzierte, ließ Schauer durch uns fahren. Trotzdem willigten wir ein. Jeder einzelne von uns. Wir verbrachten die letzte Stunde damit, von früheren Abenteuern und alten Kameraden zu erzählen, während Toter Mann alle anderen Gruppen vor den Toren von Al-Iskandria besuchte, um die genauen Einzelheiten zu besprechen.

Die Nacht kommt. Wir warten auf eine Gelegenheit. Schließlich schneidet sich der erste Feuerball durch den Himmel. Dann ein weiterer. Ein dritter. Riesige Katapulte schleudern brennende Projektile von den Wällen Al-Iskandrias auf das Lager der Dämonen. Chaos entbrennt. Das ist unsere Chance!

Wir sammeln alle, die eine Waffe halten können. Die Nachzügler von Trockenfluss und den Zerklüfteten Feldern, die Wachen niedergebrannter Städte, kleine Gruppen von Brüdern – und selbst alle Siedler, die kämpfen können. Mit dem Ziel, die Belagerung zu durchbrechen, greifen wir das Lager der Dämonen an, als dieses im Chaos versinkt.

Nun, zumindest die anderen versuchen, die Belagerung zu durchbrechen. Die Grenzpatrouille hat andere Pläne. In dem Augenblick, in dem wir die erste Feindeinheit besiegen, lösen wir uns von der Haupttruppe und arbeiten uns tiefer ins Lager vor. Dort wird, jedenfalls nach Koscheis Aussage, der Bergbeißer aufbewahrt. Es ist ein Selbstmordkommando, aber wer weiß: vielleicht schaffen wir es.

Vielleicht kehrt einer von uns zurück, so wie es Toter Mann vor Jahren schaffte.

DÄMONEN:

Wir haben unseren Namen zurück! Die Wildheit unseres Schlags gegen die Menschen an den Toren der Festung hat sogar die Veteranen der Siebten Ferrata überrascht. Als wir zurückkehrten, schweißgebadet und blutbesudelt, machten sie uns Platz. Die Obersten trafen uns in der Mitte des Lagers. Wortlos gaben sie uns die Überbleibsel unserer alten Abzeichen. Wir brüllten auf. Die Eiserne Kompanie war wieder da!

Um das gebührend zu feiern, wollten wir die Menschen erneut angreifen, doch die Anführer haben andere Pläne. Sie gaben uns auf, als Ehrenwache bei der seltsamen, mit Planen umhüllten Maschine zu bleiben, der Maschine, die in den Höhlen unter den Zerklüfteten Feldern gefunden wurde. Sie sagen, sie sei der Schlüssel zur Öffnung der Festungstore. Ich habe Sorge, dass die Menschen versuchen werden, sie zu zerstören. Ich frage mich, ob sie verrückt genug sind, das zu versuchen.

Spät am Abend beginnen die Menschen den Beschuss. Im Lager entstehen überall Brände und in ihrem Schein erblicken wir den herannahenden Feind. Es ist kaum auszuhalten, unbeweglich bei der Dvergar-Maschine zu bleiben. Wir möchten uns in die Schlacht stürzen, doch unser Meister der Elemente beruhigt den Praetor. Nach seinen Vorhersagen wird die Schlacht zu uns kommen.

Und das tut sie!

VERSTÄRKUNGEN:

Vor der Schlacht dürfen beide Spieler beliebige Aktionskarten in ihren Decks mit Karten aus der Reserve austauschen. Die Kartenanzahl beider Decks darf sich dabei nicht ändern.

SPEZIALREGELN:

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

- » **Zug III:** Lies Skript 133.
- » **Zug VI** – ab jetzt darf jeder Spieler 2 Trupps pro Zug aktivieren. Deren Bewegung und Kampf darf er in beliebiger Reihenfolge abhandeln. Der erste, der eine doppelte Aktivierung ausführen darf, ist der Spieler, der weniger verbleibende Ausdauermarker hat.



DÄMONEN-STREITKRÄFTE:

- » Sohn von Khyber
- » 2 Trupps Bluthunde
- » 1 Trupp Blutschmiede (1 Figur; 1 weitere, wenn der Sticker „Gvor der Pfadfinder“ (A30) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist, und 1 weitere, wenn der Sticker „Triumph des Praectors“ (A08) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist).
- » 1 Meister der Elemente (Wenn der Sticker „Schädel, Meister der Elemente“ (A13) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist)
- » Wenn der Dämonen-Spieler nach der Aufstellung dieser Einheiten noch freie Truppkartenplätze hat, füllt er sie mit Trupps Dunkler Scholare auf

Aufgabe: Töte alle Feinde oder gewinne durch Siegpunkte.

Belohnung: Lies Skript 139.

KAPITEL-STREITKRÄFTE:

- » 1 Engel des Todes
- » 1 Trupp Säuberungsdoktoren
- » 1 Trupp Heilige Ritter (nur wenn der Sticker „Markam, Feldwebel der schweren Infanterie“ (A21) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist; mit +1 Ausdauermarker und +1 auf alle Basisattribute)
- » 1 Trupp Pilger (nur wenn der Sticker „Torlun der Graue“ (A09) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist; der Trupp enthält 1 Figur mit +1 Ausdauermarker und +1 auf alle Basisattribute)
- » 1 Trupp Ranger (nur wenn der Sticker „Jehl, Jäger von Fyrheim“ (A14) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist; der Trupp enthält 1 Figur mit +1 Ausdauermarker und +1 auf alle Basisattribute)

Aufgabe: Töte alle Feinde oder gewinne durch Siegpunkte.

Belohnung: Lies Skript 138.

ERFOLGE

- » **Dämonen:** Wenn ein Heiliger Ritter getötet wird, deaktiviere den Sticker „Markam, Feldwebel der schweren Infanterie“ (A21).
- » **Dämonen:** Wenn ein Pilger getötet wird, deaktiviere den Sticker „Torlun der Graue“ (A09).
- » **Dämonen:** Wenn ein Scharfschütze getötet wird, deaktiviere den Sticker „Jehl, Jäger von Fyrheim“ (A14).
- » **Dämonen:** Wenn alle oben genannten Figuren getötet werden und das Kapitel den Sticker „Magnus' Banner“ (A31) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans hat, wird dieser Sticker sofort deaktiviert.
- » **Kapitel:** Wenn der Meister der Elemente getötet wird, deaktiviere den Sticker „Schädel, Meister der Elemente“ (A13).
- » **Kapitel:** Wenn alle Blutschmiede getötet werden, deaktiviere die Sticker „Gvor, Pfadfinder“ (A30) und „Triumph des Praectors“ (A08).
- » **Kapitel:** Wenn der Sohn von Khyber getötet wird und der Sticker „Blutiges Banner“ (A15) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist, wird dieser Sticker sofort deaktiviert.

SZENARIO 14

DER RUF DER EINÖDE



KAPITEL:

Die Grenzpatrouille ist auf viele Rückschläge vorbereitet. Auf lange Expeditionen durch die Einöden, auf feindliche Hinterhalte, auf Durst, Hunger und Erschöpfung. Doch nicht auf Verrat. Zweimal haben das Kapitel und unsere Städte gezeigt, dass wir ihnen nichts bedeuten. Das erste Mal, als sie den Dämonen die nördliche Grenze überließen und uns opferten – zusammen mit Hunderten von Zivilisten – alles im Namen ihres Plans. Das zweite Mal, als sie die Tore von Al-Iskandria vor uns zuschlugen.

Heute, erstmalig, haben wir entschieden, etwas für uns zu tun – und für die, die uns vertrauen. Toter Mann spricht mit den Anführern anderer Gruppen, während wir uns auf die Schlacht vorbereiten.

Die Nacht kommt. Wir warten auf eine Gelegenheit. Schließlich schneidet sich der erste Feuerball durch den Himmel. Dann ein weiterer. Ein dritter. Riesige Katapulte schleudern brennende Projektile von den Wällen Al-Iskandrias auf das Lager der Dämonen. Chaos entbrennt. Das ist unsere Chance!

Wir sammeln alle, die eine Waffe halten können. Die Nachzügler von Trockenfluss und den Zerklüfteten Feldern, die Wachen niedergebrannter Städte, kleine Gruppen von Brüdern – und selbst alle Siedler, die kämpfen können. Wir dringen in das vom Chaos gebeutelte Lager ein wie ein Stahlkeil. Die Grenzpatrouille an der Spitze. Wir bahnen den Zivilisten einen Weg durch die Belagerung, selbst wenn das unseren Tod bedeuten sollte.

Lasst andere sich Sorgen wegen des Bergbeißers machen. Wir haben unsere Aufgabe erfüllt - mehr als das! Die Einöden rufen uns.

DÄMONEN:

Wir haben unseren Namen zurück! Die Wildheit unseres Schlags gegen die Menschen an den Toren der Festung hat sogar die Veteranen der Siebten Ferrata überrascht. Als wir zurückkehrten, schweißgebadet und blutesudelt, machten sie uns Platz. Die Obersten trafen uns in der Mitte des Lagers. Wortlos gaben sie uns die Überbleibsel unserer alten Abzeichen. Wir brüllten auf. Die Eiserne Kompanie war wieder da!

Um das gebührend zu feiern, wollten wir die Menschen erneut angreifen, doch die Anführer haben andere Pläne. Sie gaben uns auf, als Ehrenwache bei der seltsamen, mit Planen umhüllten Maschine zu bleiben, der Maschine, die in den Höhlen unter den Zerklüfteten Feldern gefunden wurde. Sie sagen, sie sei der Schlüssel zur Öffnung der Festungstore. Ich habe Sorge, dass die Menschen versuchen werden, sie zu zerstören. Ich frage mich, ob sie verrückt genug sind, das zu versuchen.

Spät am Abend beginnen die Menschen den Beschuss. Im Lager entstehen überall Brände und in ihrem Schein erblicken wir den herannahenden Feind. Sie scheinen an unserer Maschine nicht interessiert zu sein. Sie durchbrechen die Belagerung, weit entfernt von uns.

Jeder von uns weiß, dass er auf Posten bleiben sollte. Aber als wir erkennen, wer den Ansturm der Menschen befehligt, verlieren unsere Anweisungen ihre Bedeutung. Unsere Beute! Dieselben verdammten Kapitel-Krieger, gegen die wir seit den Schwarzen Stufen kämpfen. Verdammte seien die Obersten und ihre Pläne! Hier geht es um die Ehre. Dieses Kapitel in der Geschichte der Kompanie braucht einen ordentlichen Abschluss.

SPEZIALREGELN:

- » Beide Spieler erhalten einen Satz kleiner Marker, die verfügbare Verstärkungen symbolisieren. Die Anzahl der Marker hängt von der Anzahl Grenzlandsiedler bzw. dem Ruhm der Eisernen Kompanie ab, und zwar:

1-3:	2 Marker.
4-6:	3 Marker.
7-9:	4 Marker.
10:	6 Marker.

- » Während seiner Ernte darf der Spieler 1 Verstärkungs-Marker ausgeben, um 1 seiner getöteten Figuren zurück auf ein freies Areal des Schlachtfelds zu bringen. Die einzigen Ausnahmen sind der Engel des Todes und der Sohn von Khyber – sie zurückzubringen kostet je 2 Marker.
- » **Die Spieler dürfen jeweils nur einmal pro Ernte verstärken.**

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

- » **Zug IV:** Lies Skript 143.

KAPITEL-STREITKRÄFTE:

- » Engel des Todes
- » 1 Trupp Heilige Ritter
- » 1 Trupp Pilger
- » 1 Trupp Ranger
- » 1 Trupp Säuberungsdoktoren

Aufgabe: Töte alle Feinde oder gewinne durch Siegpunkte.

Belohnung: Lies Skript 147.

DÄMONEN-STREITKRÄFTE:

- » Sohn von Khyber
- » 1 Trupp Bluthunde
- » 1 Trupp Dunkle Scholare
- » 1 Trupp Blutschmiede
- » 1 Meister der Elemente

Aufgabe: Töte alle Feinde oder gewinne durch Siegpunkte.

Belohnung: Lies Skript 148.



SKRIPTE:

11 Wir dachten, der Dämonenangriff würde den Reisenden davon abhalten, alleine zu gehen. Wir erklärten, es werde nicht sicherer, je weiter er gehen würde. Vergeblich! Was auch immer er in diesen verdammten Bergen will: Zeugen will er nicht haben. Immerhin bezahlte er uns für die Hilfe – gab uns ein paar Heilinkturen direkt aus der Schatzkammer des Kapitels. Er sagt, er brauche sie sicher nicht mehr.

» Klebe den Sticker „Medikamente des Kapitels“ (A05) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Du kannst diesen Sticker jederzeit bei jeder Schlacht deaktivieren, um sofort alle Ausdauermarker 1 gewählten Trupps wiederherzustellen.

12 Unsere Brüder, die den Reisenden zum Pass eskortierten, kamen nicht zurück. Markam sagte, dass er lieber sterben würde, als seine Soldaten zurückzulassen. Wir suchten nach seinen beiden Gerüsteten Brüdern, bis das letzte Essen und Wasser aufgebraucht waren und Toter Mann uns den Abmarsch befahl. Er und Markam begannen beinahe einen Kampf und die Patrouille ging in schlechter Stimmung nach Süden. Wir hatten keine Ahnung, dass uns diese Verzögerung teuer zu stehen kommen würde.

» Klebe den Sticker „Zerstörung Fyrheims“ (A06) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans.

14 Die Eiserne Kompanie wartete zwei Tage auf Stachelschwein. Schließlich entschieden wir, dass er entweder seinen Verstand verloren hatte oder desertiert war. Ich strich seinen Namen aus der Chronik und dann verfluchten ihn alle lautstark. Wir waren bereit, loszumarschieren, als jemand eine über die Ebene kriechende Gestalt erblickte. Es war Stachelschwein – an seinen Wunden und dem Blutverlust fast krepierend. Ich wusste nicht, was ich tun sollte – es ist ein schlechtes Omen, wenn der Trupp einen besiegten Praetor erblickt. Schädel zögerte nicht. Er nahm Stachelschwein in sein Lager und heilte dessen Körper mit Magie. Bald kam der Praetor soweit zu sich, dass er uns von einem Trupp Menschen erzählen konnte, der in der Gegend aufgetaucht war. Sofort machte ich mich dorthin mit unserem besten Kundschafter auf, Goor. Die Spur war kalt. Wir hatten zu viel Zeit verschwendet. Jetzt müssen wir uns in mehrere Gruppen aufteilen, um den Feind zu finden.

» Klebe den Sticker „Geteilte Kompanie“ (A07) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. So lange er dort ist, stellt der Dämonen-Spieler zu Beginn jeder Schlacht 1 Figur weniger in einem Trupp seiner Wahl auf.

15 Die Hunde waren hier nicht allein! Ein Dämon stürmt hinter einem Knick in der Felswand hervor, seine Haut mit Nägeln übersät. Als er die Ritter sieht, hält er plötzlich inne. Freude zeigt sich auf seinem Gesicht. Dann springt der Dämon mit wilder Hingabe in die Schlacht, etwas, was die Kapitel-Ritter nicht einmal bei Eld-hain erlebt haben.

» Eine Blutschmied-Figur kommt in die Schlacht. Der Dämonen-Spieler setzt ihn irgendwo auf dem Spielplan ein, mindestens 1 Areal von anderen Figuren oder Markern entfernt.

16 Als der letzte der menschlichen Ritter fiel und sein Blut in die zersplitterte Oberfläche der schwarzen Stufen sickerte, geriet Stachelschwein in Verzückung. Er als einziger der ganzen Kompanie hatte sich einen neuen Nagel verdient!

Es blieb noch immer der maskierte Wanderer am Rande der Schlacht. Stachelschwein sprang auf ihn zu, doch der Mann stach den Dämon mit einem versierten Hieb durchs Knie. Dann verließ er ihn, der wütend fluchte, und ging die Stufen weiter hinauf. Stachelschwein erzählte dieses kleine Detail niemandem.

Das Knie heilte schnell und der neue Praetor wurde zum Helden der ganzen Kompanie. Als wir feierten und seinen Namen riefen, besah Schädel sich die Sache vom Rande aus, seinen Blick starr auf Stachelschwein gerichtet. Ich mache mir Sorgen, dass dieser Spion, sollte ich ihn nicht bald loswerden, uns an alle Obersten der Ferrata ausliefern wird ...

» Klebe den Sticker „Triumph des Praetors“ (A08) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Er erlaubt dir, 1 zusätzliche Blutschmied-Figur bei einigen zusätzlichen Schlachten aufzustellen (sie ist im jeweiligen Abschnitt „Dämonen-Streitkräfte“ erwähnt).

» 2 zusätzliche Punkte für den Ruhm der Kompanie.

19 Praetor Stachelschwein kam unerwartet zurück – verletzt, blutend, mit Wahnsinn im Blick. Er rief schon von fern: „Menschen auf dem Pass!“ Das ganze Lager stimmte in freudiger Erwartung. Jeder griff nach einer Waffe und stand auf und in meinem Geist dankte ich der Weisheit der alten Krieger, deren Geister Stachelschwein von Khyber aus beigestanden hatten. Der erste Angriff auf unser Straf-bataillon endete in einer Niederlage, aber jetzt wussten wir zumindest, in welche Richtung es gehen musste ...

» 1 zusätzlicher Punkt für den Ruhm der Kompanie.

22 Wenn die Pilger nicht ganz bei Trost wären, hätten die Siedler vor unseren Augen ein schnelles Ende gefunden. Zum Glück hat der plötzliche Ausfall von Torlun und den anderen die Dämonen so lange aufgehalten, bis der Rest unserer Kräfte uns erreichte. Viele unbewaffnete Leute starben, gleichwohl wurden viele andere gerettet. Jetzt behandeln sie uns wie Helden, obwohl wir keine Ahnung haben, was wir mit ihnen anfangen sollten.

Twine eilt zwischen den Verwundeten hin und her, die Arme bis zu den Ellbogen voller Blut. Toter Mann möchte weiter, denn wir sehen einen neuen Trupp Dämonen am Horizont. Ich springe hinzu, um Twine zu helfen und wir laden die Verwundeten auf Karren. Sie sagt nichts, aber ich kann die Dankbarkeit in ihren Augen sehen.

» 3 mehr zur Anzahl der Grenzlandsiedler. Eine große Gruppe von ihnen hat gute wie schlechte Folgen. Wenn der Sticker „Abgeschlachtete Zivilisten“ (A12) auf dem Kampagnenplan ist, stattdessen nur 2 mehr zur Anzahl der Grenzlandsiedler.

» Wenn der Sticker „Zerstörung Fyrheims“ (A06) auf dem Kampagnenplan ist, weiter

mit Szenario 4. Anderenfalls spielt Szenario 3.

23 Das Opfer unserer Pilger war nicht umsonst. Bevor der Rest unserer Kräfte das Schlachtfeld erreichen konnte, waren die meisten schon tot. Ebenso die Siedler. Wir konnten nur eine Handvoll Frauen und Kinder retten, die sich unter einem der Karren verborgen hatten. Sie bleiben stumm, aber in ihren Augen sehen wir den Vorwurf, warum wir nicht früher gekommen sind. Ich erblicke Torlun unter den Schwerverletzten. Twine versucht die Blutung einer klaffenden Wunde an seiner Hüfte zu stillen. Doch es ist nutzlos. Einer der ältesten Soldaten dieser Patrouille stirbt in ihren Armen. Später hörte ich von jemandem, dass der graue Torlun nur einen Dämon von der Abgeltung seiner Buße entfernt war.

Die Patrouille hatte schon lange Zeit nicht so viele Leute innerhalb einer einzigen Schlacht verloren. Die Stimmung ist schlecht.

» Klebe den Sticker „Torlun der Graue“ (A09) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Wenn ab jetzt ein Szenario dich anweist, einen Trupp Pilger zu nutzen, stelle 1 Pilger-Figur weniger auf.

» Wenn der Sticker „Zerstörung Fyrheims“ (A06) auf dem Kampagnenplan ist, weiter mit Szenario 4. Anderenfalls weiter mit Szenario 3.

25 Die Eiserne Kompanie trat in die Schlacht ein, als sie noch voll im Gange war. Der Geruch von Blut, der Anblick von Leichen, die wie zerbrochene Spielzeuge überall herumlagen, brachte uns in Ekstase. Die Ritter konnten nur eine Handvoll Menschen retten. Unsere Triumphschreie ließen den Himmel erzittern – wie auch die wenigen Scholare, welche die Schlacht überlebt hatten. Ich glaube, sie wissen, was ihnen bevorsteht. Sich zwischen die Eiserne Kompanie und ihre Beute zu stellen zahlt sich für gewöhnlich nicht aus.

» 1 zusätzlicher Punkt für den Ruhm der Kompanie.

Dann wähle eins:

» Bestrafe die überlebenden Scholare – lies Skript 26.

» Lasse sie frei, damit sie von eurem Triumph berichten können – lies Skript 27.

26 Ein kurzer, süßer Augenblick des Abschlachtens. Wir haben diese Wichte in Stücke gefetzt. Es ist bloß eine Schande, dass ihr Geruch nun an uns klebt. Wir müssen ihn mit menschlichem Blut abwaschen!

» Klebe den Sticker „Wilde Ekstase“ (A10) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. So lange er dort ist, nimm dir 1 zusätzlichen Kristall zu Beginn jeder Schlacht.

» Deaktiviere den Sticker „Wilde Ekstase“, sobald du irgendeine Schlacht verlierst.

27 Wir haben diese stinkenden Mönche laufen lassen. Damit sie sich immer erinnern, wer sie verschont hat, befahl der Praetor, dass das Symbol der Kompanie in ihre Stirnen geritzt wurde. Ich hoffe, sie lassen ihre Befehlshaber das wissen ...

» 1 Punkt mehr für den Ruhm der Kompanie.

28 Die Mönche der Terror-Kaste fielen rasch. Die Ritter zermalmten sie in einem einzigen Ansturm und gingen dann nach Süden. Sie nahmen die Stedler mit. Wir erreichten das Schlachtfeld erst spät, wie Geier. Was wir noch lebend vorfanden war der schwer verwundete Schädel. Wir haben verloren. Viele Krieger verzweifeln, rissen an ihren Leibern herum und schnitten sich mit ihren eigenen Klingen. Doch ich lächelte nur. Unser Gegner ist stärker, als wir erwartet hatten. Gute Nachrichten!

- » Klebe den Sticker „Ritueller Selbstverstümmelung“ (A11) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. So lange er dort ist, entferne vor dem Beginn jeder Schlacht 1 Ausdauermarker von irgendeinem deiner Trupps. Deaktiviere den Sticker A11, sobald du irgendeine Schlacht gewinnst.
- » Wenn der Sticker „Zerstörung Fyrheims“ (A06) auf dem Kampagnenplan ist, weiter mit Szenario 4.

29 Der Meister der Elemente hob den Blick über die Köpfe der kämpfenden Kultisten und Pilger. Er sah, dass der Rest der Streitmacht des Kapitels schnell heransteuerte, während die Dämonen weit zurück lagen. Die Chance, zu gewinnen, war klein. Im Kopf der Kreatur reifte ein neuer Gedanke heran: Wenn er sterben sollte, sollte er dann nicht so viele weiße Affen mit sich nehmen wie möglich? Wäre es nicht besser für den Feind, zu spät zu kommen, um zu retten, was ihm das Kostbarste war?

Der Dämonen-Spieler wählt:

- » Konzentration auf die Bekämpfung der bewaffneten Feinde – Die Schlacht geht weiter.
- » Konzentration auf das Abschlagen der Zivilisten – Der Dämonen-Spieler wählt und entfernt 1 Figur Dunkler Scholar vom Spielplan. Danach klebt er den Sticker „Abgeschlachtete Siedler“ (A12) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

31 Wir kämpften um jedes Haus, jede Straße, und die Nacht wurde vom Leuchten der Feuer erhellt. Ohne die Hilfe der Einwohner hätten wir es wohl nicht geschafft, doch wir konnten die Dämonen lange genug zurückhalten, um den Ort zu evakuieren. Die Überlebenden schlossen sich uns an mit all ihrer jämmerlichen Habe. Wir sehen jetzt eher nach Flüchtlingstreck aus als nach Grenzpatrouille.

Wir machen uns sofort nach Verreden auf und marschieren die Nacht durch. Am Morgen treffen wir auf einen Kurier, der auf dem Weg nach Fyrheim war. Er sagt, die Straße zur Zuflucht ist von einer Dämonenarmee blockiert, die in menschliche Gebiete vordringt. Die meisten Leute flohen nach außerhalb der Wälle oder in den Süden des Trockenflusses, wo sich unsere Hauptarmee neu sammelt.

Toter Mann flucht. Es scheint, als hätten wir einen längeren Weg vor uns als gedacht.

- » 2 mehr zur Anzahl der Grenzlandsiedler.

32 Manchmal, wenn du sehr viel willst, bekommst du am Schluss gar nichts. Wir konnten gerade so aus der Stadt entkommen, verfolgt von den Schreien der Leute, die ermordet wurden. Wir weichen den Blicken der Überlebenden aus und gehen nach Verreden in kleinerer Zahl, völlig niedergeschlagen.

Am nächsten Tag treffen wir auf einen Kurier. Anscheinend sammeln sich die menschlichen Streitkräfte überall jenseits des Flusses. Das gesamte nördliche Grenzgebiet steht in Flammen. Wenn wir nicht bald einen sicheren Ort erreichen, wird wohl niemand von dieser Patrouille lebend heimkehren.

- » Ziehe 1 von der Anzahl Grenzlandsiedler ab.

33 Wir haben den Überfall abgewehrt! Die Häuser des Ortes und die Straßen wurden zum Grab zahlloser Dämonen. Wir sind von der Schlacht noch völlig aufgepuscht und die Leute feiern uns. Währenddessen wendet sich der Bürgermeister Fyrheims an Toter Mann. Es scheint so, als gäbe es noch einen anderen Ort, der unsere Hilfe braucht. Toter Mann blickt uns mit Glitzern in den Augen an. „Was sagt ihr dazu, Jungs? Nochmal die Helden spielen?“

Wir sind nicht lebensmüde. Jedem ist klar, dass wir diesen Sieg nutzen sollten, um schnell zur Zuflucht zu gelangen. Doch ein Quäntchen Wahnsinn steckt in jedem Mann und jeder Frau der Grenzpatrouille ...

Der Kapitel-Spieler wählt:

- » Die Patrouille macht einen Umweg, um eine weitere Siedlung zu retten – weiter mit Szenario 5. Vorsicht: Diese Entscheidung ist außerordentlich riskant!
- » Die Patrouille begibt sich nach Süden, um sich der verbleibenden Menschenarmee anzuschließen – weiter mit Szenario 4.

34 Die Leute aus Fyrheim müssen Zweifel gehabt haben, ob wir sie schützen könnten. Doch als der erste große Dämon fiel, wuchs ihre Zuversicht. Sie griffen sich, was sie konnten und stürzten sich in die Schlacht. Bolzen zischten über unsere Köpfe – einer der ortsansässigen Jäger half uns mit seiner automatischen Armbrust. Er ist gut! Ich hoffe, dass Toter Mann ihm nach der Schlacht einen Platz in der Patrouille anbietet!

- » Klebe Sticker „Jehl, Jäger von Fyrheim“ (A14) auf die „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt wirst du 1 Ranger aufstellen, sobald ein Szenario das vorgibt.

- » Füge 1 Dämonen-Figur deiner Wahl 1 Verletzung hinzu. Die Schlacht geht weiter.

35 Die Stadt gehört uns! Ich schreite durch das Schlachtfeld und sehe zu, wie unsere Krieger den Menschen den Rest geben. Plötzlich wird mir klar, was fehlt. Ich schnappe mir einen farbenfrohen Mantel eines der besiegten Ritter. Ich male das Abzeichen der Eisernen Kompanie mit Blut darauf – Ich kenne es derart gut, dass ich es mit geschlossenen Augen zeichnen könnte. Dann ramme ich das Banner in die Mitte des Schlachtfelds. Der Praetor nickt zustimmend. Die Krieger johlen. Wir haben einen weiteren Schritt auf dem Weg zu unserer früheren Größe gemacht.

- » Klebe den Sticker „Blutiges Abzeichen“ (A15) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt ziehst du 5 Aktionskarten zu Beginn jeder Schlacht und wählst 3, die du behalten möchtest. Wirf den Rest ab.

- » 2 zusätzliche Punkte für den Ruhm der Kompanie.

- » Lies Skript 36.

36 Wir feierten den Sieg bis spät in die Nacht. Stachelschwein drückt dabei beide Augen zu – er weiß, dass die Leute nach so vieler Anspannung ein bisschen Dampf ablassen müssen. Ich widersprach nicht. Ganz im Gegenteil. Das Chaos, was die brennende, eroberte Stadt umhüllte, gibt mir die Gelegenheit, endlich Schädel loszuwerden. Wenn dieser Spion verschwindet, können wir endlich alles tun, was uns unsere Ehre wiederbringen wird.

Als ich seinen Tod plane, befallen mich Zweifel. Bisher hat Schädel ebenso tapfer gekämpft wie wir. Er hat wie wir sein Leben riskiert. Vielleicht könnten wir aus ihm ja ein echtes Mitglied der Kompanie machen? Ich denke, seine Kräfte könnten nützlich sein, aber ist es das Risiko wert?

Schade, dass ich die Stimmen aus Khyber nicht hören kann, wie es unser Praetor vermag. Ich öffne die Chronik, suche nach Weisheit, doch ich finde nur Beschreibungen großer Schlachten und erfolgreicher Feldzüge. Die Zeit wird knapp. Was soll ich tun?

Der Dämonen-Spieler wählt:

- » Der Chronist der Kompanie tötet Schädel, den Meister der Elemente – lies Skript 38.
- » Der Chronist der Kompanie versucht, Schädel anzuwerben – lies Skript 37.

37 Statt eines Dolches bringe ich ihm ein Buch. Er war überrascht, als ich aus der Dunkelheit hinter ihm trete, in einem ruhigen Kellergeschoss, wo er über einer Handvoll Knochenrunen brütete. Ich zeigte ihm die Chronik und erklärte, dass die Kompanie ihre einstige Größe wiedererlangen würde, egal, was die Obersten im Schilde führten. Ich sagte ihm, er könne Teil unseres blutigen Erbes werden. Wenn er aufhört, seinen Meistern zu berichten und Stachelschwein Treue schwört, wird er zu einem unserer Ältesten.

Seine eingefallenen Augen bohren sich in mich. Ich erkenne keinerlei Gefühlsregung in seinem Gesicht. Egal. Er ist jetzt am Zug.

Checke den Ruhm der Eisernen Kompanie auf dem Kampagnenplan.

- » Ruhm größer oder gleich 3 - lies Skript 39.
- » Ruhm kleiner als 3 - lies Skript 38.

38 Der Kampf war kurz und brutal. Ich wusste, dass ich Schädel keine Gelegenheit für seine Magie geben durfte, oder Zeit für eine Nachricht an seine Meister. Ich glaube, er war überrascht, wie wild ich kämpfte. Bevor ich Chronist wurde, hatte ich an acht Feldzügen auf acht verschiedenen Welten teilgenommen.

Als das Licht in seinen eingesunkenen Augen erlosch, bedeckte ich seine Leiche mit Trümmern. In diesen Ruinen wird ihn niemals jemand finden.

- » Klebe den Sticker „Schädel, Meister der Elemente“ (A13) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans.

39 Ich erhielt bloß ein einfaches Nicken zur Antwort. Das genügte. Ich nahm die Chronik und ging, ließ ihm mit seinen Runen zurück. Ich hoffe, das war die richtige Entscheidung.

- » Klebe den Sticker „Schädel, Meister der Elemente“ (A13), auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt, immer wenn es dir erlaubt wird, einen Trupp Dunkle Scholare aufzustellen, darfst du bei diesem 1 Figur weniger und stattdessen 1 Meister der Elemente aufstellen – so lange du einen freien Platz für dessen Truppkarte hast.

40 Das Geräusch eines Horns tönte über das Schlachtfeld. Die Scharfschützen von Verreden erstarrten bei diesem Signal, das sie noch von ihrer Ausbildung kannten. Ihr überraschter Kommandant blickte zum Hügel, wo das Armeebanner und Magnus der Kühne standen. Das konnte nur ein Fehler sein! Eine Illusion, die von den Dämonen erzeugt worden war! Das Signal bedeutete Rückzug, doch in diesem Augenblick den Gipfel der Klippe aufzugeben, wäre völlig unsinnig ...

Doch was, wenn das Signal echt wäre?

- » Chaos machte sich unter der Menschenarmee breit. Ab jetzt erfordert die Aktivierung jeder Kapitel-Einheit die Ausgabe von 1 Kristall oder das Opfer 1 Ausdauermarkers.

41 Das Horn ertönte ein weiteres Mal entlang des Flusslaufs. Wir hielten mitten im Schritt an, voller Schweiß und Blut. Rückzug?

Das hatte keiner erwartet. Die Dämonen hatten bloß wenige Punkte des Gipfels erobert. Wir könnten sie wieder zurückschlagen. Doch das Signal wird ein drittes Mal wiederholt. Jetzt konnte es keinen Zweifel mehr geben. Ich befahl meinen Leuten den Rückzug im Schutz unseres Armbrustfeuers. Befehl ist Befehl.

Ich blicke mich noch einmal zur Ebene an beiden Seiten des Flusses um. Ich kann nicht glauben, dass wir sie den Dämonen überlassen. Ich möchte nicht in den Schuhen derjenigen stecken, die jetzt noch außerhalb von Zufluchten sind ...

- » Weiter mit Szenario 6.

42 Meine schöne und grausame Herrin! Im Einklang mit dem Plan sind wir durch die jämmerlichen Verteidigungsanlagen gebrochen, welche die Menschen am Flussufer erreicht haben. Ihre Kommandeure haben den Rückzug befohlen. Wir werden sie bis auf den letzten Mann jagen. Es sieht so aus, als gehörten die Gebiete zwischen ihren Zufluchten uns ...

- » Weiter mit Szenario 6.

43 In all meiner Zeit bei den Scharfschützen noch nie gesehen! Die Dämonen stiegen in einer Welle heran, die wir nicht aufhalten konnten. Sie erreichten die Oberkante des Ufers, brachen durch unsere Linien. Als das Rückzugssignal ertönte, war es bereits zu spät. Nur wenige Männer meines Bataillons überlebten. Ein sinnloses Opfer! Das Land gehört jetzt den Dämonen. Wir ziehen uns mit den Überresten unserer Armee zurück, doch sobald wir können, gehen wir wieder nach Verreden. Wir werden nicht erneut die Häuse für einen weiteren dieser verrückten Pläne des Kapitels hinhalten.

- » Klebe den Sticker „Zerbrochenes Banner von Verreden“ (A18) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans, wenn er dort noch nicht ist. Die Hauptarmee der Menschen hat schwere Verluste erlitten. Achte auf entsprechende Regeln in zukünftigen Szenarien.

- » Weiter mit Szenario 6.

51 Wir waren dem Tode nahe. Gäbe es nicht den Willen des Einen, der uns erlaubt hat, den mechanischen Engel zu erwecken, hätte niemand die Abtei lebend verlassen. Der Engel bahnte uns den Weg nach draußen, wobei er einen Pfad aus zeretzten Dämonen hinterließ. Wir gingen zu unseren Karren und Wagen. Wir flohen gen Süden, hinter uns eine lange Schlange aus Flüchtlingen.

Drei Tage später entdeckten Kundschafter eine

große Armee aus Dämonen, die auf der Straße nach Verreden unterwegs waren. Wir können die Zuflucht nicht erreichen. Nur die Straße nach Süden bleibt frei, in Richtung des Trockenflusses. Wenn wir nicht auf unsere Armee treffen, dann wird auch der Engel, den wir mitgenommen haben, uns nicht retten.

- » 1 mehr zur Anzahl der Grenzlandsiedler.
- » Klebe Sticker „Engel des Todes“ (A19) auf die „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt darfst du, wenn der Engel des Todes an einem Szenario nicht teilnimmt, ihn anstelle eines anderen Trupps aufstellen. Wenn er in einem Szenario getötet wird, deaktiviere diesen Sticker.
- » Weiter mit Szenario 4.

54 Das ist das Ende der Grenzpatrouille. Der Feind durchbrach unsere letzte Linie. Ich sah, wie die meisten meiner Brüder starben; Twine wurde von Hunden auseinandergerissen, als sie die Verwundeten schützen wollte, und Toter Mann wurde von einem riesigen Dämon aufgespießt – nicht mal sein legendäres Glück konnte ihm noch helfen.

Mit Verletzungen an Brust und Kopf fiel ich blutüberströmt in den Leichenhaufen. Ich schloss meine Augen und lauschte den Geräuschen des Abschlachtens. Vielleicht würde ich durch irgendein Wunder überleben und könnte es als Bote nach Verreden schaffen.

Vielleicht.

- » Die Kampagne ist vorbei – das Kapitel hat verloren!

55 Wir haben gewonnen! Die gesamte mechanische Einheit wurde erschlagen. Nommen zu ermorden entpuppte sich als nicht angenehm - ich hasse das Gequieke, was Menschen normalerweise machen, doch diese blieben bis zum Ende still.

Das Beste ist jedoch, was wir in den tiefen Hallen des Tempels gefunden haben. Eine mechanische Puppe steht dort, wie die, die uns so schwere Verluste in Eldhain zugefügt haben. Eine Trophäe, wie sie nur echten Siegern gebührt! Stachelschwein schnitt den Kopf des Engels ab. Er – und das zertrampelte Banner des Feindes – werden unsere Geschenke für die Obersten der Siebten Ferrata sein. Vielleicht genügt es nicht, unseren Namen zurück zu erhalten, doch es wird uns bestimmt einen Platz in den kommenden Schlachten sichern.

Bei Nacht, als der Rest feierte und seine neuen Nägel herumzeigte, zog ich die Haut des Kapitel-Befehlshabers ab. Sie wird zu neuen Seiten unserer Chronik. Wir werden viele davon brauchen, um unsere zukünftigen Siege festzuhalten.

- » Die Kampagne ist vorbei – die Dämonen haben gewonnen!

56 Wir hatten die Menschen dort, wo wir sie haben wollten, und doch konnten sie wegen ihrer mechanischen Puppe entkommen. Wir haben zu oft versagt. Jemand würde bezahlen müssen.

Praetor Stachelschwein war bereit, die Schuld auf sich zu nehmen. Als unser Anführer war er verantwortlich für jede verlorene Schlacht. Die Ältesten der Kompanie berieten, bis sie zu einem Entschluss kamen. Stachelschwein müsste sterben.

Völlig unfeierlich nahm der Praetor eine Klinge und richtete sie auf seinen Unterleib. Die Krieger murmelten – Stachelschwein wusste, dass er für die gemachten Fehler seinen Tod so grausam wie möglich gestalten müsste. Doch sogar die Eiserne Kompanie wusste, dass

nur wenige tapfer genug waren, dieses Ende zu wählen.

Die Ältesten gaben das Zeichen. Stachelschwein erhob die Klinge. Und zum ersten Mal in meinem Leben hörte ich - oder besser fühlte es in meinen Knochen – die kalte Ruhe Khybers und das Murmeln leiser Stimmen.

Ich glaube, ich weiß, was unsere Ahnen wollen.

Der Dämonen-Spieler wählt:

- » Der Chronist stoppt die Exekution – Stachelschwein soll die Kompanie weiter führen. Lies Skript 58.
- » Der Chronist lässt die Exekution geschehen – für Fehler muss bezahlt werden! Lies Skript 57.

57 Stachelschwein wollte zustechen. In seinen Augen sah ich einen seltsamen Frieden – und ich konnte fast hören, wie ihn die Stimmen Khybers riefen. Er wollte gerade zustechen, als einer der Ältesten ihn aufhielt und bat, einen Nachfolger zu bestimmen. Unser Anführer antwortete, dass seinem Urteilsvermögen nicht zu trauen wäre und die Ältesten den nächsten Praetor wählen sollten.

Die Ältesten berieten sofort über mögliche Kandidaten. Worte führten zu Tötlichkeiten und sie packten sich an ihren Hörnern und fuhren die Klauen aus. Es gab keine Übereinkunft. Stachelschwein besah sich das steigende Chaos. Die Klinge ließ er dabei nicht sinken. Schließlich brüllte er und reißte alle zur Ordnung. Er sagte, dass sich ohne ihn die Kompanie offenbar zerlegen würde und er daher noch eine Weile in dieser Welt bleiben müsste.

Die Älteren stimmten zu. Auf diese Weise erhielt Stachelschwein ein weitere Chance. Jedoch sollte der Streit der Ältesten die Kompanie noch für lange Zeit belasten.

- » Klebe den Sticker „Uneinigkeit der Ältesten“ (A20) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt kann der Kapitel-Spieler diesen Sticker in jeder beliebigen Schlacht zu Beginn seines Aktiven Zugs deaktivieren und sofort einen Trupp der Dämonen statt eines eigenen aktivieren. Diesen Trupp kann er nutzen, um andere Trupps Dämonen anzugreifen. Zu Beginn des nächsten Aktiven Zugs des Dämonen-Spielers ist der Trupp wieder in dessen Besitz.

- » Weiter mit Szenario 4.

58 Ich sprang aus den Reihen hervor und ließ Stachelschwein durch einen Schrei innehalten. Die Ältesten waren von meiner Frechheit überrascht. Ich zeigte ihnen die Chronik und nannte viele der Praetoren, die zunächst Niederlagen eingesteckt und dann große Siege errungen hatten. Ich sagte, sie würden keinen besseren als Stachelschwein finden.

Die Ältesten waren nicht überzeugt. Ich fragte sie, wann sie zuletzt den Ruf Khybers gehört hätten. Ich sagte, es sei Khyber gewesen, der Stachelschwein zu den Schwarzen Stufen geführt hätte, wo wir erstmalig auf unseren neuen Feind getroffen waren.

Die Ältesten berieten sich eine ganze Weile. Manche Klauen wurden ausgefahren. Manche Hörner gebrochen. Schließlich wandten sie sich an Stachelschwein und baten ihn, Praetor zu bleiben. Stachelschwein sagte widerwillig zu und steckte seine Klinge weg. Auf seinem Gesicht konnte ich keinerlei Freude sehen. Er muss gewusst haben, dass seine Stellung jetzt beschädigt war und es sich in der Chronik nicht gut machen würde, von einem Schreiberling gerettet worden zu sein.

- » Ziehe 2 vom Ruhm der Eisernen Kompanie ab.
- » Weiter mit Szenario 4.

61 Wir springen im letzten Augenblick beiseite. Die gepanzerte Lokomotive bricht durch die Überreste der Barrikade und schleudert die Trümmer zusammen mit den Leibern der Dämonen, die nicht schnell genug waren, durch die Luft. Sie rollt noch für einige Dutzend Fuß weiter und bremst langsam ab. Armbrustschützen und Infanterie springen aus den Zugwagen. Die Dämonen ziehen sich zurück.

Wir gehen auf die Soldaten zu. Toter Mann erklärt unsere Situation, zeigt auf die Wagen voller Siedler. Der Zugkommandant runzelt die Stirn und öffnet dann einen der Wagen – er ist voller verängstigter Zivilisten! Der Zug befördert bereits Flüchtlinge und kleinste Mengen Proviant zur Riggers-Zuflucht. Eine seltsame, grimmige Entschlossenheit blinkt in Toter Manns Augen auf. Ich frage mich, worüber er nachdenkt.

Der Kapitel-Spieler wählt:

- » Die Patrouille lässt die Bahn einfach weiterfahren – lies Skript 64.
- » Die Patrouille erwartet Gehorsam von der Bahnbesatzung – Toter Mann weist sie an, die Vorratskisten auszuladen und stattdessen einige der Siedler mitzunehmen. Lies Skript 65.

62 Die gepanzerte Lokomotive ist derart nah, dass wir jede Niete auf der Frontplatte sehen können. Die Dämonen heulen im Triumph auf. Die Brüder verlieren die Hoffnung, die Katastrophe noch abwenden zu können. Alle bis auf einen.

Markam, unser Feldwebel der schweren Infanterie, schaltet seine Dampfbrüstung auf volle Kraft. Heilige Logik durchrast seinen Kopf. Kräfte. Winkel. Massen. Markam weiß, dass es eine Chance gibt – mit einem einzigen machtvollen Schlag könnte er die Überreste der Barrikade zertrümmern, bevor die Bahn hier ist. Doch die Logik besagt auch, dass der Preis dafür hoch sein wird. Er wird nicht rechtzeitig von den Gleisen wegkommen.

Der Kapitel-Spieler wählt:

- » Markam will die Barrikade zerstören – lies Skript 63.
- » Markam zögert – die letzte Runde der Schlacht wird nach den üblichen Regeln ausgetragen.

63 Eine gewaltige Gestalt in Dampfbrüstung bricht durch die Barrikade, wirft die letzten Eisenträger von den Schienen. Toter Mann schreit. Er hatte seinen Leuten immer wieder gesagt, dass sie alles tun sollten, um zu überleben, um zukünftige Schlachten schlagen zu können. Markam hatte ihm nie zustimmen können.

Ein ohrenbetäubender Knall erschütterte uns alle. Die Lokomotive krachte in Markam und der Kessel auf seinem Rücken explodierte, wobei er Schrapnelle wie ein Kometenhagel in alle Richtungen aussandte.

Es ist kaum zu glauben, dass die paar Fetzen auf den Gleisen alles sind, was von Markam übrig blieb.

- » Klebe den Sticker „Markam, Feldwebel der schweren Infanterie“ (A21) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans.
- » Diese Schlacht endet sofort. Lies Skript 61.

64 Wir treten resigniert zurück und lassen die Bahnbesatzung die Lokomotive wieder

anfahen. Sie danken uns, doch warme Worte werden uns nicht helfen, die Zivilisten zu ernähren oder zu beschützen. Grübelnd setzen wir unseren Zug nach Süden fort. Wir können nur hoffen, dass diese Vorräte für irgendwen von Nutzen sein werden.

- » Klebe den Sticker „Versorgungszug“ (A22) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Ziehe 1 von der Anzahl Grenzlandsiedler ab, da die lange Reise, Krankheit und Hunger allmählich ihren Tribut fordern.
- » Wenn der Dämonen-Spieler mehr als 5 Ruhm bei den Punkten der Eisernen Kompanie hat, weiter mit Szenario 7. Anderenfalls weiter mit Szenario 8.

65 Es dauert eine Weile, bis sich die Bahnbesatzung von dem Schock, den unsere Forderungen ausgelöst haben, erholt hat. Sie versuchen uns zu überzeugen. Bitten uns. Drohen uns. Nutzlos. Toter Mann knickt nicht ein – er erklärt, dass die Leben der Siedler in unserem Zug genauso wichtig sind, wie die derer in den Waggons.

Gemeinsam mit ein paar Männern zerstört er die Schlösser am Versorgungswaggon. Sie tragen Essen, Rüstung und Waffen heraus und in den freigewordenen Platz setzen sie unsere Frauen, Kinder und Verwundeten. Bald fährt die Bahn wieder ab und die Besatzung starrt uns grimmig an. Diese Vorräte könnten unsere Leben retten. Mich quält bloß ein Gedanke: Wer wird dafür bezahlen müssen?

- » Klebe den Sticker „Eliteausrüstung des Kapitels“ (A23) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt legst du zu Beginn jeder Schlacht 3 Aufladungsmarker auf die Sockel beliebiger Figuren, außer auf den Engel des Todes. Diese Figuren erhalten +1 ANG und +1 VER bis zum Ende der Schlacht.
- » Wenn der Dämonen-Spieler mehr als 5 Ruhm bei den Punkten der Eisernen Kompanie hat, weiter mit Szenario 7. Anderenfalls weiter mit Szenario 8.

66 Wir konnten die Bahn nicht retten. Sie krachte derart hart in die Barrikade, dass die Lokomotive explodierte und die Hälfte der Waggons entgleiste. Sofort stürzten sich die Dämonen auf die Leute, die aus den Waggons quollen. Es war ein Massaker. Wir konnten ihnen nicht helfen.

Blutend und verletzt kehrten wir zu unserem Zug zurück und gingen nach Süden. Wir versuchten, die Schreie zu ignorieren. Der Mangel an Vorräten und der anstrengende Rückzug ließen viele Siedler umkommen.

- » Klebe den Sticker „Geplündertes Zug“ (A24) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans. Ziehe 2 von der Anzahl Grenzlandsiedler ab, welche die Patrouille eskortiert.
- » Wenn der Dämonen-Spieler mehr als 5 Ruhm bei den Punkten der Eisernen Kompanie hat, weiter mit Szenario 7. Anderenfalls weiter mit Szenario 8.

67 Spät in der Nacht, als alle Wachen eingeschlafen waren, kam Gvor zu mir. Ich dachte, die Schlacht hätte seinen Kampfeisig geweckt – immerhin hatten wir unsere Beute gefunden, wenn auch durch Zufall. Es sieht jedoch aus, als sei Gvor noch viel mutloser. Ich musste lange auf ihn einreden, um herauszubekommen, was ihn so beschäftigte.

Unser Kundschafter ist einer der letzten Syree. Seine Rasse wuchs auf einer Welt voller mächtiger Raubtiere auf, die aus dem Nichts zuschlagen konnten – und aus diesem Grund hatten die Syree einen sechsten Sinn entwickelt, der sie vor kommenden Angriffen warnte. Es kostete uns viele Jahre, ihre Welt zu erobern und als es uns schließlich gelang, befahlen die Obersten, alle Gefangenen zu töten. Alle außer einer handvoll Junger, die umerzogen worden waren und jetzt auf Gefahr zugehen sollten, anstatt ihr auszuweichen.

Gvor sagte mir, dass sein Sinn ihn das erste Mal seit langer Zeit im Stich gelassen hatte. Die Zukunft steckt so voller verschlungener, unklare Potenziale, dass nicht mal er sagen kann, was zu größerem Ruhm und blutigeren Schlachten führen wird. Er fühlt sich überflüssig und nutzlos. Ich beruhigte ihn.

In derselben Nacht kam ein Bote. Die Obersten hatten von unseren kürzlichen Siegen gehört und befahlen uns, zur Hauptarmee zu stoßen! Könnte es sein, dass die Wochen der Degradierung vorüber sein sollten? Nur der Gedanke daran ließ meinen Hals jucken. Oder ist es bloß die Stelle, in die ich einen Nagel getrieben hatte, den ich aus der Menschenbahn gezogen hatte?

- » Wenn der Dämonen-Spieler 5 oder mehr Ruhm bei den Punkten der Eisernen Kompanie hat, weiter mit Szenario 7. Anderenfalls weiter mit Szenario 8.

68 Die Brüder konnten unsere Pläne nicht durchkreuzen. Wir trieben sie zurück von der Barrikade; die Bahn traf mit solcher Wucht darauf, dass seine Seiten wie ein Ei aufplätzen. Die zerstörte Lokomotive entgleiste und riss mehrere Wagen mit sich. Als benommene Passagiere heraussiegen, stürzten wir uns mit Gebrüll auf sie.

Später am Abend, gesättigt durch Blut und Schlacht, inspizierten wir die Beute aus der Bahn. Wir fanden Kisten voller Stahlschwerter und Spieße. Für meinen Geschmack sind sie ein bisschen klein, aber äußerst scharf. Einige Krieger ignorierten den an ihnen haftenden Menschengestank und tauschten sie gegen ihre eigenen Waffen aus.

- » Klebe den Sticker „Eliteausrüstung des Kapitels“ (A23) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt legst du zu Beginn jeder Schlacht 2 Aufladungsmarker auf die Sockel beliebiger Figuren, außer auf Bluthunde. Diese Figuren erhalten +1 ANG bis zum Ende der Schlacht.
- » Lies Skript 67.

71 Feinde stachen uns mit Objekten aus hartem, scharfen Metall und blendeten uns mit Licht, doch das steigerte nur unseren Appetit. Wir absorbierten so viele, dass uns die Kraft fehlte, nach den anderen zu jagen. Ich glaube, wir werden hier eine Weile bleiben. Die Membran zwischen dieser Welt und unserer Heimat wird dünner ...

- » Macht mit dem nächsten Szenario weiter.

72 Als wir die letzten Kreaturen in Stücke schlugen, verzog sich die Dunkelheit. Jetzt stehen wir über ihren verdrehten Leibern und glauben nicht, dass es vorbei ist. Einen Augenblick lang dachte ich, sie hätten uns besiegt. Sogar ich habe die Eiserner Kompanie unterschätzt!

Doch wir werden uns für lange Zeit an diese Schlacht erinnern – nicht nur, weil wir uns einen besonderen, schwarzen Nagel ins Fleisch getrieben haben. Die Wunden, die uns die Dunkelheit zugefügt

hat, werden nicht so schnell heilen. Wir werden sie viele Wochen mit uns tragen.

- » Klebe den Sticker „Eiternde Wunden“ (A25) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt wählt der Kapitel-Spieler zu Beginn jeder Schlacht 1 Trupp Dämonen, der sofort 1 Ausdauermarker verliert (Trupps, die keine Ausdauermarker haben, darf er nicht wählen).

- » Lies Skript 78.

74 Wir haben unsere Stärke überschätzt. Wir haben auf so vielen Welten gegen hunderte unterschiedlicher Kreaturen und Rassen gekämpft, doch die Dunkelheit ist ein Gegner, der selbst für die Eisernen Kompanie zu mächtig ist. Als wir den niedergebrannten Außenposten betraten, fielen sie von allen Seiten über uns her. Je mehr wir bluteten, desto stärker wurden sie. Am Ende gab Stachelschwein das Signal zum Rückzug.

Wir fielen zurück, ließen viele Krieger zwischen diesen geschwärzten Wänden zurück, verletzt, gebrochen. Die Dunkelheit schien sogar stärker als vor dem Angriff. Nach der bisherigen Reihe von Siegen war diese ein brutaler Weckruf.

Einen Tag später merkten wir, dass die Wunden, die wir im Kampf gegen die Dunkelheit davongetragen hatten, eitern und nicht heilen wollen. Wir werden die Zeichen dieses Aufeinandertreffens noch lange mit uns tragen ...

- » Ziehe 2 vom Ruhm der Eisernen Kompanie ab.
- » Klebe 2 Sticker „Eiternde Wunden“ (A25) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt wählt der Kapitel-Spieler zu Beginn jeder Schlacht 2 Trupps Dämonen, die sofort 1 Ausdauermarker verlieren (Trupps, die keine Ausdauermarker haben, darf er nicht wählen).
- » Lies Skript 78.

75 Die Dunkelheit ist dichter als wir dachten. Sie umgibt uns mit tausenden von Fängen und Klauen, die von allen Seiten an uns zerren. Innerhalb des Zwielflichts weichen verwoischte Schatten unseren Hieben aus. Sie lösen sich auf, um sich gleich darauf neu zu formen. Furcht schnürt meine Kehle zu. Wie alle der Eisernen Kompanie bin ich bereit für den Tod – doch nicht auf diese Weise!

Plötzlich tauchen zwei helle Punkte im Dunkel auf. Riesige, feurige Augen, die Kreaturen der Dunkelheit sich in Agonie winden lassen. Ich starre auf diese beiden Punkte, bis die Dunkelheit sich genug lichtet, dass ich Schädel erkennen kann. Er hält zwei winzige Sonnen in den Händen, zwei brennende Kugeln und brüllt aus voller Lunge Zauberformeln. „Macht weiter!“ schreit Stachelschwein. „Kämpft, während Schädel sie in Schach hält!“ Wir setzen den Kampf mit Macht fort.

- » Der Dämonen-Spieler aktiviert sofort 1 weiteren Trupp Dämonen. Alle Dunkelheit-Figuren haben -1 ANG bis zum Ende der Schlacht.

76 Die Dunkelheit wird nicht so einfach aufgeben. Die Magie von Schädel hat ungefähr so viel ausgerichtet, wie der Wurf eines brennenden Stöckchens in einen Ameisenhügel. Neue Risse taten sich um ihn herum auf. Mehr und größere Bestien

kamen in unsere Welt. Sie zogen einen immer engeren Kreis um Schädel. Stachelschwein brach zu ihm durch, teilte Hiebe mit seiner gezackten Klinge aus. Er rief Schädel zu, das Licht zu löschen und wegzulaufen.

Der Meister der Elemente sah den Praetor der Eisernen Kompanie mit seinen eingesunkenen Augen an. „Ich kann sie weglöcken. Euch eine Chance geben.“

Der Dämonen-Spieler wählt:

- » Schädel opfert sich – lies Skript 77.
- » Schädel zieht sich zurück – die -1 ANG-Strafe der Dunkelheit aus Skript 75 wird aufgehoben. Der Dunkelheit-Spieler kann sofort bis zu 2 Figuren in  mit dem Schattentor aufstellen, falls er noch welche verfügbar hat. Die Schlacht geht weiter.

77 Die beiden Lichter schienen heller. Schädel ging rückwärts, zog eine Prozession aus Kreaturen der Dunkelheit mit sich. Weitere Treffer erreichten ihn, doch er ignorierte sie, da er sich bloß verzückt auf sein Licht konzentrierte. Das habe ich nur einmal zuvor bei Stachelschwein erlebt.

Er hielt viel länger durch als erwartet.

Später, nach der Schlacht, sammelte ich ein, was von ihm übrig war und verbrannte es. Von allen Mitgliedern der Eisernen Kompanie diente Schädel ihr am kürzesten. Und doch werde ich ihn nicht vergessen – wie auch alle zukünftigen Chronisten, denn ich habe seine Geschichte bereits auf einer Seite aus schwarzer, poröser Dunkelheit-Haut niedergeschrieben.

- » Deaktiviere den Sticker „Schädel, der Meister der Elemente“ (A13). Klebe eine weitere Version dieses Stickers auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans.
- » Die Schlacht geht weiter. Der Dämonen-Spieler entfernt 1 Trupp Dunkelheit seiner Wahl aus dem Spiel (sowohl Figuren als auch Truppkarte). Ab jetzt haben alle Aktionen, die sich auf diesen Trupp beziehen, keinen Effekt.

78 Sie warteten im trockenen Ödland, als ob sie wüssten, dass wir hier vorbeikommen würden. Drei mächtige, narbenübersäte Praetoren aus drei unterschiedlichen Kompanien. Ihre Truppen standen in einigem Abstand. Woher wussten sie, wie sie uns finden würden?

Ich blickte auf ihre Abzeichen. Die Blanken Klingen, die Schädelspalter, der Rote Kreis. In der Vergangenheit reichten sie nicht an die Eisernen Kompanie heran. Jetzt scheinen sie zu glauben, besser als wir zu sein. Sie begrüßten uns im Namen der Stebten Ferrata und informierten uns über eine Aufgabe, die Ish für uns hatte. Ich beginne zu verstehen. Diese verdammten Bastarde brauchten eine Kompanie, die etwas versuchen würde, was keiner sonst anfassen würde ...

- » Weiter mit dem nächsten Szenario.

81 Als die Dämonen mit dem Schildwall unserer Ritter zusammenstießen, erbeute der Boden das erste Mal. Einige Augenblicke später hatte sich die Schlacht über das gesamte Feld ausgebreitet. Dann kam das zweite Beben. Die Vibrationen kamen von tief im Inneren der Erde. Die Dämonen hielten überrascht inne. Wir erstarrten. Plötzlich brach der Boden auf; ganze Reihen feindlicher Linien stürzten durch die Risse, die zu einem bodenlosen Nichts zu führen schienen.

Verängstigt blickte ich zu den Offizieren, die ganz in der Nähe auf einem flachen Hügel standen. Magnus der Kühne lächelte. Ich weiß nicht, wie er

dieses Wunder zustande gebracht hatte, doch ich war beeindruckt. Ich hatte mich in ihm getäuscht!

- » Ab jetzt wählt der Kapitel-Spieler 1 Dämonen-Figur zu Beginn des Zugs jedes Spielers, beginnend mit Figuren mit der kleinsten Sockelgröße. Diese Figur fällt in eine der Spalten – entferne sie vom Spielplan (der Kapitel-Spieler erhält dafür keine SP).

82 Für einen Augenblick dachten meine Leute und ich, dass wir etwas sähen, was noch nie ein Sterblicher zu Gesicht bekommen hat: das Ende der Dämonenarmee; ein größeres Massaker als Eldhain. Der Boden öffnete sich weiter und weiter. Mehr und mehr der Bestien fielen hinein. Dann hörten die Erdstöße plötzlich auf.

Magnus und die Offiziere sind deutlich verwirrt. Ich glaube nicht, dass es das war, was sie erwartet hatten. Haben uns die Dämonen ausgetrickelt? Was nun?

- » Das Erdbeben ist vorbei. Die besonderen Regeln für Dämonen-Figuren (Skript 81) sind nicht länger gültig. In ihrem nächsten Aktiven Zug dürfen die Dämonen 2 Trupps statt 1 aktivieren.

84 Der Sieg ist unser, wenn man es einen Sieg nennen kann. Magnus' Plan ist nicht aufgegangen und wir haben große Verluste erlitten, doch hat das kurze Beben den Feind genügend irritiert, dass wir einen sicheren Rückzug beginnen konnten. Die meisten Überlebenden, darunter auch wir, laufen nach Al-Iskandria. Nur die Wälle der größten menschlichen Zuflucht können uns jetzt noch schützen.

Ein Riggers-Offizier, der mit uns läuft, erzählte, dass es Magnus' Idee war, die Dämonen hierher zu locken. Vor vielen Jahren, als die Menschen versuchten, Riggers, Al-Iskandria und Verreden mit einer unterirdischen Bahn zu vernetzen, wurden unter diesen Feldern gewaltige Kavernen entdeckt. Magnus ersann einen Weg, diese einstürzen zu lassen. Er lockte die Dämonen also hierher, doch dann hatte etwas (oder jemand) seine Pläne vereitelt.

- » Klebe den Sticker „Sieg des Kapitels: Zerklüftete Felder“ (A-26A) auf Platz A26 des Kampagnenplans.

85 Selbst mit der Hilfe dieses verdammten Erdbehens konnten wir den Feind nicht besiegen – sie stampften uns in den Boden und versprengten die Überlebenden in kleine Gruppen, die nun in Richtung Al-Iskandria rennen. Mich geht das nichts mehr an. Die Tragbahre, die meine beiden letzten Schützen für mich gemacht haben, fühlt sich wie eine Hängematte an. Eine nasse Hängematte. Meine Wunde blutet unaufhörlich. Mir wird kälter und ich verliere das Gefühl in den Fingerspitzen. Es dauert nicht mehr lang.

Ich hätte Verreden nie verlassen sollen.

- » Das Scharfschützen-Bataillon von Verreden wurde vollständig aufgerieben. Klebe den Sticker „Zerbrochenes Banner von Verreden“ (A18) auf den entsprechenden Platz des Kampagnenplans.

86 „Oh, große Ish! Ich mache mir keine Illusionen, dass Ihr meinen Namen kennen solltet, doch wisst, dass ich nach der verlorenen Schlacht die Habe von Hvaar Schwarzmaul erhielt. Hvaar starb, wie viele andere Praetoren. Aus seinen Aufzeichnungen habe ich erfahren, dass er euch heimlich Bericht erstattete. Und daher möchte ich Euch vorschlagen, mich zu seinem Nachfolger zu machen. Ich werde ein besserer Diener sein, als es dieser jämmerliche Wicht je sein konnte!“

» Weiter mit dem nächsten Szenario.

87 „Meine Herrin! Die Schlacht tobte noch immer, daher kann ich nur wenige Worte senden. Wir gewinnen. Die Menschen hatten einen schlauen Plan – es stellte sich heraus, dass große Höhlen und Gänge unter der Ebene liegen, in denen sie eine Maschine verborgen hatten, die unsere Männer in die Tiefe schicken sollte. Es funktionierte nur deshalb nicht, weil jemand die ehrlose Eiserner Kompanie hierher und in den Untergrund schickte, sich dieser Maschine anzunehmen. Wenn Ihr es gewesen sein solltet, gratuliere ich Euch zu diesem großen Sieg!“

» Klebe den Sticker „Sieg der Dämonen: Zerklüftete Felder“ (A-26B) auf Platz A26 des Kampagnenplans und lies Skript 89.

89 Viele Legenden ranken sich um die Schlacht der Zerklüfteten Felder. Kompanien und Kohorten kämpften in Blut gebadet auf der Oberfläche, griffen unablässig an, trotz des Bebens und der Risse, die sich aufluteten und viele Krieger verschlangen. An diesem Tag eroberten wir die meisten Menschen-Banner in der Geschichte der Invasion.

Wer an diesem gloriosen Sieg keinen Anteil hatte, hat etwas Großartiges verpasst.

» Ziehe 2 vom Ruhm der Eisernen Kompanie ab.

91 Sogar die Spezialkräfte des Kapitels müssen sich gelegentlich zurückziehen. Wir hatten nicht damit gerechnet, in diesen verdammten Höhlen auf eine ganze Dämonen-Kohorte zu treffen! Als die meisten des Trupps tot oder verundet waren und unsere Armbrustbolzen fast aufgebraucht waren, gab Koschei das Signal zum Rückzug und warf eine der letzten Bomben in das Kontrollzentrum der Maschine. Ich kann nur hoffen, dass unser kleines Beben oben genug Schaden angerichtet hat.

» Die Menschen fallen zurück und beschädigen die Dvergar-Maschinerie. Klebe den Sticker „Beschädigter Bergbeißer“ (A29-A) auf Platz A29 des Kampagnenplans.

92 Es hätte eine einfache Mission sein sollen. Nach Jahren in der Spezialkräften hätte ich jedoch wissen müssen, dass es so etwas nicht gibt. Ich renne einen alten, geröllgefüllten Korridor hinab und alles, an was ich denken kann, ist die Höllenbrut, die mich jagt.

Es ist uns nicht mal gelungen, die Maschine zu zerstören. Die einzigen, die überlebten, waren Koschei und ich. Und Koschei habe ich aus den Augen verloren. Ich renne ins Dunkel und frage mich, was schlimmer ist: gefangen zu werden oder zu überleben und vor dem Gericht des Kapitels zu stehen.

» Die Menschen wurden abgeschlachtet und haben die Dvergar-Maschinerie verloren. Klebe den Sticker „Bergbeißer“ (A29-B) auf Platz A29 des Kampagnenplans.

93 Als sich die weißen Affen endlich zurückzogen und dabei die Maschine zerstörten, die wir erobern wollten, kam mir der Gedanke, dass die Eiserner Kompanie für Untergrund-Kämpfe nicht gemacht war. Doch ich biss mir auf die Zunge, als ich an die Worte der Chronik dachte. Die Eiserner Kompanie hat Jahrhunderte lang auf dunklen und hellen Welten gekämpft, mit Wüste bedeckt oder von Dschungel überwuchert. Auf den Oberflächen von Planeten, tief darin oder auf seltsamen magischen Konstruktionen. Wenn wir jetzt nicht gewinnen können, sollte uns unser Name auf ewig verwehrt bleiben.

» Die Eiserner Kompanie versagt und die Menschen ziehen sich zurück und beschädigen die Dvergar-Maschine. Lies Skript 94.

94 Uns war nicht klar, dass die Schlacht gegen die Menschen nicht der schwierigste Teil unserer Aufgabe sein würde. Die Beben, die ihre merkwürdige Maschine auslöste, ließen viele Gänge einstürzen und öffneten viele neue. Stachelschwein trieb uns an, hoffte, dass wir noch immer an der Schlacht an der Oberfläche teilnehmen könnten, doch es wurde bald klar, dass wir nicht nur nicht mehr rechtzeitig herauskämen, sondern womöglich nie den Weg nach draußen finden könnten.

» Die Eiserner Kompanie ist in den Gängen verloren, während die Schacht ausklingt.

95 Es stellte sich heraus, dass Koschei mehr als nur den Bergbeißer von den Dvergar zurückgebracht hatte. Als die Dämonen näher zur Maschine kamen, zog er einen langgezogenen Gegenstand hervor und warf ihm auf die Feinde. Es gab einen Knall. Dünne Drähte blitzen im Licht unserer Lampen auf, Drähte, die sich um mehrere der Dämonen wickelten. Ich wollte gerade sagen, dass dies die wohl nutzloseste Waffe sei, die ich je gesehen habe, als – nach nur wenigen Schritten – die Fäden sich in die Haut der Dämonen schnitten, dann ins Fleisch und in die Knochen. Schwarzes Blut spritzte.

„Dünn wie ein Haar, schärfer als ein Rasiermesser“, sagte Koschei, der eine weitere Bombe hervorholte. „Dvergar mögen es, ihre Feinde den Schmerz spüren zu lassen.“

» Führe einen Trefferwurf gegen 2 Dämonen-Figuren aus, die dem Bergbeißer am nächsten sind. Jeder erfolgreiche Treffer verursacht 1 Verletzung. Wenn mehrere Figuren gleich weit entfernt sind, wählt der Dämonen-Spieler die Ziele.

» Der Kapitel-Spieler erhält 3 kleine Marker, die für die Dvergar-Bomben stehen. Einmal pro Zug kann er auf den Angriff einer beliebigen Kapitel-Figur verzichten und 1 Marker abwerfen, um eine weitere Dvergar-Bombe detonieren zu lassen, wodurch sich der obige Effekt wiederholt. Wenn es das nächste Mal passiert, liest der Dämonen-Spieler Skript 96.

96 Die seltsamen Bomben, welche die Menschen nach uns werfen, haben unseren Angriff stocken lassen. Selbst unsere Krieger waren von der Grausamkeit der Dvergar-Waffe beeindruckt. Der einzige, der sich nicht zurückzog, war Gvor. Ich wollte ihn wegziehen, aber der Kundschafter entzog sich mir. „Erzähle mir, Chronist.“ sagte er, „was wäre, wenn der Weg ohne mich zu größerem Ruhm führte?“

Ich verstand. Als Syree-Kundschafter spürte Gvor, welche Schicksalslinie die Kompanie zu den

größartigsten, blutigsten Schlachten führen würde. Jetzt sah es so aus, als ob der beste Weg der Kompanie der tödliche für ihn sein sollte. Er stand vor einer Wahl, um die ich ihn beneidete. Eine Wahl, die ihn zum Helden machen würde.

Der Dämonen-Spieler wählt:

» Der Chronist zieht Gvor weg – die Schlacht geht weiter und der Kapitel-Spieler kann seine 2 verbleibenden Bomben wie unter Skript 95 beschrieben einsetzen.

» Der Chronist überlässt Gvor seinem Schicksal – lies Skript 97.

97 Gvor spürte präzise, wohin die Bombe fallen würde. Er hechtete darauf zu, schnappte sie und warf sie in einer fließenden Bewegung wieder zurück. Sie explodierte auf halbem Weg zwischen dem Kundschafter und dem Bergbeißer. Einige der Fäden umhüllten die Maschine, was ihre komplizierten, glänzenden Kolben blockierte. Manche trafen Gvor, und schnitten seine Gliedmaßen in Scheiben.

Ich fühlte sowohl Stolz als auch Trauer. Die Tatsache, dass er als Mitglied einer eroberten Rasse sein Leben für den Ruhm der Kompanie gab, bewegte mich. Ich habe bereits begonnen, die Worte zu formen, mit denen ich Goors Schicksal in der Chronik festhalten werde.

» Klebe den Sticker „Gvor, Pfadfinder“ (A30) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans.

» Die Schlacht geht weiter und der Kapitel-Spieler wirft alle übrigen Bomben-Marker ab. Wenn der Bergbeißer das nächste Mal benutzt wird, erzeugt er keinen Erdbeben-Marker - weitere Aktivierungen funktionieren aber normal.

101 Als ein weiterer Dämon in den Abgrund hinabrollte, stand Stachelschwein, der Praetor der Eisernen Kompanie, am Fuße des Abhangs und brüllte so laut, dass Felsen von der Decke der Höhle stürzten: „HALT!“ Dämonen sprangen vom Schärmützel weg, die Schlacht endete abrupt. Stachelschwein kletterte bis zur Hälfte des Abhangs und sah nach oben. Sein Chronist stand daneben und diente als Übersetzer.

„Lasst uns nach oben gehen, wo wir eine wirkliche, ehrenhafte Schlacht schlagen können, statt dieses lächerlichen Spielchens“, verlangte Stachelschwein.

Toter Mann, der Anführer der Patrouille – trat zur Kante des Erdrutsches und antwortete:

„Darum geht es in einer richtigen Schlacht. Einen Vorteil zu finden und ihn zu nutzen! Seid ihr schon derart verzweifelt, dass ihr uns um ein Stück des Schlachtfelds bitten müsst?“

Stachelschwein lachte schallend auf.

„Für einen weißen Wurm hast du eine scharfe Zunge.“

„Wurm? Wir sind diejenigen draußen im Tageslicht und ihr windet euch in der Dunkelheit.“ antwortete Toter Mann.

„Ich danke den Söhnen Khybers, dass sie uns wieder und wieder aufeinander treffen lassen. Du bist ein guter Gegner. Doch diese Geschichte nähert sich ihrem Ende – ich werde deinen Hals mit Freude brechen.“

„Komm her und versuche es“, sagte Toter Mann, und winkte Stachelschwein zu. Der Praetor nickte und brüllte einen Befehl. Die Schlacht entbrannte erneut.

- » Wenn sich der Sticker „Jehl, Jäger von Fyrheim“ (A14) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans befindet, lies Skript 102. Wenn nicht, darf der Dämonen-Spie sofort 1 gewählten Trupp aktivieren.

102 *Die Dämonen eilten zielstrebig hinauf. Wir wussten, dass wir sie nicht lange würden aufhalten können. Jehl, ein ruhiger Schütze, der sich uns bei Fyrheim angeschlossen hatte, wusste das ebenso. Er sprang mit Anlauf über den Riss. Auf der anderen Seite konnte er auf die Rücken der kletternden Dämonen blicken. Mit wölfischem Grinsen nahm er die Armbrust auf. Die Zeit war gekommen, Fyrheim zu rächen!*

- » Jehl schießt mit tödlicher Präzision auf die kletternden Dämonen. Bis zum Ende der Schlacht erhält der Dämonenspieler keine Verstärkung – ignoriere die besonderen Ereignisse in Zug V und VI.

104 *Die Dämonen strömten wie eine unaufhaltsame Welle auf uns ein. Sie machten Boden wett und je mehr Raum sie sich sicherten, desto mehr kamen herauf. Toter Mann schnappte sich ein Horn und blies zum Rückzug. Und dann hörten wir quietschende Räder und Tierlaute.*

Die Siedler, die wir bereits schon so lange beschützten, wollen sich nun revanchieren. Sie leerten ihre Karren und fuhren sie über die Kante des Erdrutsches. Wir sprangen im letzten Moment zur Seite. Die Karren rollten nach unten und rissen dabei Dämonen wie Kegel zu Boden. Die Lawine aus Holz, Dämonen und Tierleibern verschwand in der Dunkelheit und wir trieben die wenigen verbliebenen Bestien über die Kante.

Ich fühlte mich erleichtert. Mir war nicht klar, wie hoch der Preis dafür sein sollte. Ohne ihre Karren bewegten sich die Siedler erheblich langsamer. Hunger und Erschöpfung forderten ihren Tribut. Ganze Gruppen blieben zurück und es gelang uns nicht, jeden ständig anzutreiben.

- » Ziehe 2 von der Anzahl Grenzlandsiedler ab. Weiter mit Szenario 12.

105 *Die verdammten weißen Affen haben uns wieder in den Untergrund zurückgeworfen und Wachen am Ausgang aufgestellt. Wir müssen uns einen anderen Weg suchen. Wir kehren in die Dunkelheit der Tunnel zurück.*

- » Wenn der Sticker „Gvor, der Pfadfinder“ (A30) auf der „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans ist, lies Skript 107.

106 *Da wir den Feind in den Untergrund drängen konnten, nahmen wir einen längeren Umweg um das Schlachtfeld. Wir wollten vermeiden, mit Dämonen-Nachzügler aneinanderzugeraten oder offenen Spalten zu nahe zu kommen. Am anderen Ende des Schlachtfelds entdecken wir einen Hügel mit rotierender Dunkelheit. Ich habe schon einiges darüber gehört, es aber noch nie gesehen: bizarre Kreaturen, die aus etwas bestehen, was aussieht wie schwarzer Lehm, in dem Fetzen von Körpern stecken. Sie sind umzingelt von einer kleinen Gruppe aus Brüdern des Kapitels, deren Rüstung in einem Meer aus dunklen Formen glänzt. Toter Mann kalkuliert unsere Stärke ...*

Der Kapitel-Spieler checkt die Anzahl Grenzlandsiedler unter seiner Obhut. Ziehe 1 von diesem Ergebnis ab, wenn der Sticker „Torlun

der Graue“ (A09) auf der „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans ist und noch einmal 1, wenn der Sticker „Markam, Feldwebel der schweren Infanterie“ (A21) auf der „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans ist. Ist das Ergebnis:

- » Gleich 5 oder größer – lies Skript 109.
- » Geringer als 5 – lies Skript 108.

107 *Ich weiß nicht, was in Gvor vorging, als er sich auf die Dverggar-Bomben warf. Er war ein verdammter Syree, er hätte sehen müssen, dass wir ohne ihn in diesen Höhlen verloren sind. Wir irrten vier Tage lang hindurch und als wir schließlich einen Weg nach draußen gefunden hatten, stellte sich heraus, dass ein gutes Dutzend unserer Krieger verloren gegangen war.*

Ich beneide sie nicht. Sie werden in der Kälte und dem Dunkel wohl verhungern, inmitten schleimiger Steine und dem Wahnsinn, den ein solcher Tod mit sich bringt ...

- » Wenn der Sticker „Geteilte Kompanie“ (A07) noch nicht auf der „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans ist, füge ihn jetzt hinzu. Ab jetzt stellt der Dämonen-Spieler zu Beginn jeder Schlacht 1 Figur weniger in einem Trupp seiner Wahl auf. Wenn der Sticker bereits vorhanden war, ziehe stattdessen 2 vom Ruhm der Eisernen Kompanie ab.

108 *...und senkt resigniert seinen Kopf. Wir haben gemeinsam eine Menge durchgemacht, ebenso wie die Leute, die wir anführen. Die Hälfte der Soldaten der Patrouille ist tot oder verwundet. Die Siedlerfamilien können kaum noch mit uns Schritt halten. Keine gute Zeit für einen Kampf. Wir gehen und versuchen, keinen Blick mehr zur Schlacht zu werfen.*

- » Die Grenzpatrouille überlässt das Kapitel der Gnade der Dunkelheit und macht sich davon. Weiter mit Szenario 12.

109 *... und gibt den Befehl. Wir haben in letzter Zeit viele Kämpfe gewonnen und die Flüchtlinge sind zahlreich, bewaffnet und in der Lage, eine Weile ohne unseren Schutz zu überleben. Wir bereiten den Angriff vor.*

- » Die Grenzpatrouille jagt die Streitmacht der Dunkelheit. Weiter mit Szenario 11.

110 *Ich erzählte ihr eine Geschichte von Beharrlichkeit, Hingabe, dem Kampf bis zum bitteren Ende. Eine von denen, die man Kapitel-Akolyten täglich vorbetet. Ich erkannte, dass sie nicht daran glaubte, sondern nur vorgab, wieder ganz bei der Sache zu sein. Vielleicht aus Höflichkeit? Oder vielleicht wollte sie sich selbst überzeugen?*

Wie auch immer, sie klopfte mir derart hart auf die Schulter, dass ich fast erstickt wäre. Wir tranken noch einige Runden, bis uns Toter Mann böse Blicke zuwarf. „Ihr alle braucht mich, Jüngelchen,“ sagte sie schließlich, nicht ohne gewisse Artikulationsschwierigkeiten. „Nur ich kann euch aus dem Schlammassel helfen.“

Ich nickte und schlug ein. Sie roch nach Fusel und nach Kräuterrumschlagen.

- » Weiter mit dem nächsten Szenario.

111 *Twine verschwand bald nachdem wir Al-Iskandria erreichten. Anscheinend hatte jemand gesehen, wie sie in einer Menge aus*

Flüchtlingen untertauchte, die sich an den Festungswällen versammelt hatte. Ich dachte, dass Toter Mann jemandem befehlen würde, sie zu suchen, doch er quittierte die Nachricht von Twines Weggang nur mit einem Nicken. Ich glaube, wir alle wissen, dass sie mit den Nerven am Ende war.

Ich hoffe, sie findet den Frieden, den sie verdient.

- » Klebe den Sticker Twine, Feldärztin“ (A32) auf Platz A32-A des Kampagnenplans.

112 *Einer der Verletzten steht überraschend wieder auf. Wir hoffen, dass er wieder an der Schlacht teilnimmt, doch plötzlich platzen schwarze Auswüchse und Tentakel aus seinem Körper. Seine Leiche hängt wie eine Puppe an ihnen. Der Anblick lässt sogar hartgesottene Soldaten der Grenzpatrouille innehalten.*

- » Der Dunkelheit-Spieler ersetzt einen Verletzten-Marker seiner Wahl durch eine Tauscher-Figur und führt dann sofort mit dieser eine Bewegung und einen Kampf aus.

114 *Und wieder! Dieses Mal ist es einer unserer Brüder, der mitten im Schritt anhält, sich vornüber beugt und sich plötzlich in eine grässliche Bestie verwandelt. Furcht greift nach unseren Kehlen – gibt es noch mehr Wechselbälge in unseren Reihen? Wer noch wird diesem Schicksal anheim fallen? Vorsichtshalber halten wir alle mehr Abstand zueinander.*

- » Der Dunkelheit-Spieler ersetzt eine beliebige Kapitel-Figur (jedoch nicht den Engel des Todes, wenn vorhanden) durch eine Tauscher-Figur, wenn verfügbar.

- » Alle Kapitel-Figuren in zueinander müssen sich sofort trennen – bewege eine Figur eines solchen Paares auf ein angrenzendes Areal, weg von mit anderen Kapitel-Figuren (ohne Verschieben).

116 *Wenn das ein Sieg ist, ist er ein bitterer. Wir besiegen mehrere der Bestien, retten einige Brüder, aber bezahlen dafür mit vielen Leben. Magnus der Kühne stirbt, als er vor unseren Augen zerrissen wird. Einige der Siedler laufen weg – sie sind sicher, dass wir die Schlacht verlieren werden. Wir finden lediglich Trost in dem schwammigen Gefühl, das Richtige getan zu haben.*

Doch haben wir das wirklich?

- » Ziehe 1 von der Anzahl Grenzlandsiedler ab.

- » Klebe den Sticker „Eiternde Wunden“ (A25) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt wählt der Dunkelheit-Spieler zu Beginn jeder Schlacht 1 Trupp Kapitel, der sofort 1 Ausdauermarker verliert (Trupps, die keine Ausdauermarker haben, darf er nicht wählen).

117 *Ich hatte nicht geglaubt, dass wir es schaffen würden, und doch haben wir es geschafft. Wir bohrten uns in die Dunkelheit wie ein eiserner Keil. Wir konnten ihr fast alle Opfer entreißen. Ich konnte Magnus retten. In seiner gewaltigen, vergoldeten Rüstung wog er so viel, dass vier weitere Brüder beim Tragen helfen mussten.*

Erst später entdeckten wir, dass die Rüstung voller Blut war. Der Kommandant der vereinten Armeen lag im Sterben und es gab nichts, was wir noch tun konnten. Er erlangte noch einmal für einen kurzen Moment das Bewusstsein und sprach von einem „Bergbeißer“, einem dunklen Vertrag, einem verlorenen Herz und

Verrätern in den Reihen des Kapitels. Er entschuldigte sich sehr oft. Er gab Toter Mann ein kleines Päckchen. Dann starb er.

Wir begruben Magnus und seine Wachen in der Nähe des Schlachtfelds auf einem Hügel oberhalb der Zerklüfteten Felder.

- » Klebe den Sticker „Magnus' Insignien“ (A31) auf die „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans. Ab jetzt hat der Kapitel-Spieler bei jeder Schlacht 4 Aktionskarten auf der Hand und zieht auf 4 nach.
- » Wenn die Sticker „Markam, Feldwebel der schweren Infanterie“ (A21) und „Torlun der Graue“ (A09) auf der „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans sind, lies Skript 118.

118 Als die Schlacht vorüber war und die Dunkelheit über dem Hügel vertrieben war, hatte kaum noch jemand die Kraft, zu stehen. Wir setzten uns einfach hin, wo wir gerade standen. Wir schnappten nach Luft wie jemand, der gerade vor dem Ertrinken in einem schwarzen Ozean gerettet worden war.

Nur Twine zeigte keinerlei Erschöpfung. Sie versuchte, einen blutüberströmten Ritter in Dampfkrüftung aus einem Leichenhaufen zu ziehen. Die Finger seines Handschuhs zitterten. Twine hätte eigentlich wissen müssen, dass der Ritter aller Wahrscheinlichkeit nach tot war. Selbst wenn ihr Träger starb, würde der Kessel der Rüstung noch eine Weile Dampf in die pneumatischen Kolben pumpen. Trotzdem wollte sie nicht nachgeben, um sicherzugehen.

Ich stand auf und half ihr. Zusammen hoben wir die Leiche hoch. Sie war in zwei Hälften zerteilt. Das Innere sah aus wie die Tentakel einer roten Qualle.

Twine besah sich das eine Weile stumm. Ich konnte auf ihrem Gesicht keine Regung erkennen, doch ihre Hände, die sonst so sicher und ruhig waren, begannen, immer stärker zu zittern. Ich wusste, dass sie es hasste, wenn ihr jemand Trost zusprechen wollte. Aber vielleicht war es diesmal ja anders?

Der Kapitel-Spieler wählt:

- » Sprich Twine Trost zu – lies Skript 119.
- » Lass Twine selbst mit dem Altraum fertig werden – nach einer Weile fasst sich Twine und widmet sich wieder den Verwundeten. Weiter mit dem nächsten Szenario.

119 Ich habe eine Flasche Fusel von einem der Siedler bekommen. Ich wartete darauf, dass Twine nicht mehr beschäftigt war und setzte mich zu ihr. Ich saß neben ihr. Sie lehnte den Humpen, den ich ihr eingoss, nicht ab. Zuerst redeten wir über den miesen Dienst in der Patrouille. Dann wechselte das Thema plötzlich auf Twines Familie. Ich war überrascht. Sie hatte noch nie mit jemandem darüber gesprochen.

Anscheinend hatte sie vor dem Armeeintritt in Volklingen gelebt und ihr Mann war Käfigkämpfer, einer der lokalen Gladiatoren, die mehr eine Schaupieltruppe als wirkliche Krieger waren. Twine begann, seine Wunden zu nähen. Dann fand sie Arbeit in einer der Arenen, wo sie anderen Kämpfern half. Es stellte sich heraus, dass sie Talent hatte – etwas mehr als nur geschickte Finger und ein Grundverständnis der Anatomie. Etwas Übernatürliches. Die Arenen bezahlten ihr mehr, um sich um die besten Kämpfer zu kümmern. Inzwischen stieg ihr Ehemann beruflich auf und machte sich viele neidische Feinde. Zu viele. Eines Nachts legten sie Feuer in seinem Haus. Twines beiden kleinen Töchter

erstickten in dem dichten Rauch. Ihr Ehemann starb in dem Feuer, als er sie retten wollte. Danach versprach Twine, ihr Geschick nie wieder bei jemandem anzuwenden, der anderen Leuten Schaden zufügen könnte. Sie verließ ihren Job. Sie meldete sich zur Patrouille.

Viele Jahre in den Ödlanden sorgten dafür, dass sie etwas Frieden fand. Später sogar etwas wie Glück, als die Patrouille zu so etwas wie ihrer Familie wurde. Jetzt starb diese Familie vor ihren Augen. Torlun. Markan. Über ein Dutzend andere Infanteristen und Schützen, die in ihren Armen gestorben waren. Sie hatte jeden gut gekannt. Sie hatte mit allen oft gesprochen.

Twines Stimme stockte, doch es gab auch nichts mehr zu sagen. Ich verstehe sie. Sie ist hart, aber sie würde es nicht überleben, ihre geliebte Familie ein zweites Mal zu verlieren.

Es kostete mich einen Augenblick, bis ich die richtigen Worte fand.

Der Kapitel-Spieler wählt:

- » Twine sollte gehen, solange noch Zeit dafür ist – diese Geschichte wird für die Patrouille nicht gut ausgehen. Wir sollten sie nicht mit uns ins Verderben reißen. Lies Skript 111.
- » Twine sollte bis zum Ende bleiben – wir alle dienen, sogar dann noch, wenn wir opfern müssen, was uns wichtig ist. Lies Skript 110.

120 Die Dämonen haben sich zurückgezogen. Sie merkten, dass Al-Iskandria seine Tore nicht öffnen würde, um sie einzulassen und sie wollten ihre Kraft nicht mit einem sinnlosen Ansturm vergeuden. Uns bleibt etwas Zeit, die Überlebenden zu sammeln und zu entkommen. Vielleicht wird sich die feindliche Armee auf die Zuflucht konzentrieren und uns in Ruhe lassen. Einfach, oder? Außer, dass nichts im Leben jemals einfach ist.

- » Lies Skript 129.

121 Wir sind darauf vorbereitet, vor den Wällen von Al-Iskandria bis zum bitteren Ende zu kämpfen. Doch die Obersten haben andere Pläne – der Rest der Armee schloss sich unserem Überfall nicht an. Nachdem wir genug Blut vergossen hatten, gaben sie das Signal zum Rückzug. Wir rissen uns von den Menschen-Streitkräften los und kehrten blutüberströmte und guten Mutes zu unserer Armee zurück. Wir haben viele Verluste erlitten, doch die Tatsache, dass wir alleine eine Menschen-Streitmacht dieser Größe angegriffen haben, die sich vor ihrer größten Festung versammelt hat, erfüllt uns mit Stolz.

122 Viele Versprengte aus anderen Einheiten kämpfen an unserer Seite – eine seltsame Mischung aus Uniformen, Dialekten und Bannern, die nur der Überlebenswille zusammenhält. Plötzlich höre ich eine vertraute Stimme neben mir. Es überrascht mich, dem Bruder gegenüberzustehen, den wir vor vielen Wochen die Schwarzen Stufen hinauf begleitet hatten. Er ist verwundet, ausgemergelt, sein Mantel hängt in Fetzen an ihm, die Verzweiflung ist in seinen eingesunkenen Augen zu erkennen. Er muss in der Flüchtlingsmenge gewesen sein. Er ist nicht einmal bewaffnet. Ich werfe ihm einen langen Spieß hin und er stürzt sich in den Kampf. Später wird Zeit zum Reden sein.

- » Der Kapitel-Spieler stellt 1 zusätzlichen Trupp Heilige Ritter auf einem freien Areal des Schlachtfelds auf.

123 Die Stadt schloss ihre Tore, aber das heißt nicht, dass die Leute auf der anderen Seite uns nicht helfen wollen. Ein ganzes Bataillon

Armbrustschützen taucht auf den Wehrgängen oberhalb des Tors auf; ihrem Banner nach zu urteilen, sind es die berühmten Scharfschützen von Verreden. Sie lehnen sich über den Wall und lassen aus ihren automatischen Armbrüsten Bolzen auf die herannahenden Dämonen regnen. Selbst aus der Entfernung sind sie sehr präzise.

- » Ab jetzt fügt der Kapitel-Spieler zu Beginn jedes Zugs einer Dämonen-Figur seiner Wahl 1 Verletzung zu. Figuren, die auf diese Weise getötet werden, geben ganz normal Siegpunkte.

125 Plötzlich erbebt die Erde. Die Dämonen schienen genauso überrascht wie wir zu sein. Ein Pikenier aus Eldhain, der neben mir kämpfte, rief: „Wie bei den Zerklüfteten Feldern!“ Die Erdstöße nahmen ständig zu, bis die Wälle der Festung über unseren Köpfen zerbrachen. Ein Steinhaufen fiel nieder – und mit ihm auch einige unglückliche Seelen, die auf den Wehrgängen gestanden hatten. Die anderen flüchteten schnell von den Wällen.

- » Der Dämonen-Spieler fügt 1 Kapitel-Figur seiner Wahl 1 Verletzung zu. Der Kapitel-Spieler fügt 1 Dämonen-Figur seiner Wahl 1 Verletzung zu.

- » Sollten Verreden-Scharfschützen von oben gefeuert haben (Skript 123), hören sie jetzt auf.

126 Der eiserne Ring, den wir um die Zivilisten gezogen hatten, war zerbrochen. Dämonen brachen in unsere Reihen ein und sorgten für Chaos. Panik brach aus. Die Leute trampelten sich gegenseitig nieder, schrien und trommelten nutzlos gegen die Tore. Toter Mann befahl allen Männern und Frauen der Patrouille, sich um unser Banner zu versammeln. Aus dem Augenwinkel kann ich sehen, dass Twine uns nicht folgt. Stattdessen starrt sie auf eine verwundete Frau mit zwei kleinen Mädchen, die sich an ihrem blutdurchtränkten Kleid festhalten.

Die Frau ist direkt in den Weg der anstürmenden Dämonen geraten.

- » Wenn Twine im vorigen Szenario überredet wurde, bis zum Ende zu kämpfen, lies Skript 127.

- » Anderenfalls lies Skript 128.

127 Twine eilte zu Hilfe. Ich war zu weit weg, um sie aufhalten zu können. Zu weit weg, um irgendetwas machen zu können. Die Dämonen erwischten sie, als sie auf halbem Weg zurück war und die Verwundete mit einer Hand hinter sich herzog, sich mit einem Schwert in der anderen verteidigte, während sich zwei Kinder hinter sie pressten.

Ich glaubte, dass sie keine Chance hatte. Ich unterschätze ihre Verzweiflung. Sie spaltete den Hals des ersten Angreifers. Stach den anderen durchs Auge. Von allen Seiten prasselten Hiebe auf sie ein. Ein Bluthund biss sie in die Seite und sie zerschmetterte dessen Kopf mit dem Schwertknäuel. Als ich sie mit zwei Freiwilligen erreichte, war sie voller Blut und konnte kaum noch laufen. Wir nahmen die Frau und die beiden Kinder auf den Rücken, ich warf mir Twine über die Schulter und rannte los in der Suche nach einem Sanitäter.

„Siehst du? Nur ICH bekomme jeden ... aus jedem Schlamassel heraus ...“, sagte sie und hustete Blut.

Sie starb in meinen Armen, während ich auf einem in Chaos versinkenden Schlachtfeld nach Hilfe suchte. Mit letzter Kraft flüsterte sie mir drei Namen ins Ohr, die ich noch nie gehört hatte. Anscheinend

sollte ich, wenn schon nichts anderes möglich war, diese Namen in meine Erinnerung retten.

- » Klebe den Sticker „Twine, Feldärztin“ (A32) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Lies Skript 120.

128 Twine wog ihre Chancen ab. Dann verließ sie die Frau und rannte dorthin, wo wir eine neue Verteidigungslinie bildeten. Als ich etwas zu ihr sagen wollte, sah ich Tränen in ihren Augen.

Am nächsten Morgen, nach der Schlacht, wollte ich mit ihr reden, doch ich konnte sie nirgends finden. Jemand hatte sie in Richtung Osten gehen sehen, mit einem Bündel auf dem Rücken. Ich dachte, dass Toter Mann angesichts der Nachricht über ihre Desertion jemandem befehlen würde, sie zu suchen, doch er quittierte dies nur mit einem Nicken.

- » Klebe den Sticker „Twine, Feldärztin“ (A32), auf Platz A32-B des Kampagnenplans.
- » Lies Skript 120.

129 Ich kümmerte mich gerade um meine verletzte Hand, als einer der Offiziere mich zu Toter Manns Zelt rief. Einige der erfahreneren Soldaten der Patrouille waren bereits dort. Auch unser mysteriöser Reisender war dort. Er hat keinen Namen. Im Kapitel nennen sie ihn Koschei. Er ist unser Mann fürs Grobe. Aber der Job, den er kürzlich machte, flößte auch ihm Angst ein.

Magnus der Kühne hatte entschieden, einen Handel mit einigen Höllenkreaturen abzuschließen, die kurz nach der Dämonenarmee hier ankamen. Offenbar mögen diese „Dverggar“ die Obersten oder deren teuflische Kohorten nicht sonderlich. Uns mögen sie jedoch auch nicht. Aber sie sind vernünftig. Das Kapitel offerierte ihnen etwas derart Wertvolles, dass sie uns im Gegenzug den Bergbeißer gaben, eine ihrer Maschinen, eine Geheimwaffe für Magnus. Jetzt befand sich dieses Gerät in den Händen der Dämonen.

Koschei versuchte, Al-Iskandria zu warnen, doch man hielt ihn für einen Hochstapler, der sich den Weg in die Stadt damit erkaufen wollte. Die Verteidiger der Festung ahnen nicht, was sie erwartet. Der Bergbeißer kann ihre hohen Mauern zu Schutt machen. Wir sind ihre einzige Hoffnung.

Ich blicke aus dem Zelt auf die mit verängstigten Familien gefüllten Wagen. Auch sie zählen auf uns. Wir haben so viele Wochen zusammen gekämpft und geblutet. Jetzt könnten wir sie weiter bis in die Sicherheit führen, doch dann werden die Dämonen den Bergbeißer gegen Al-Iskandria einsetzen. Wer weiß, wie viele Menschen sterben werden?

Ich möchte jetzt nicht in Toter Manns Schuhen stecken. Ich hoffe, seine Entscheidung ist richtig.

Der Kapitel-Spieler trifft seine finale Entscheidung:

- » Führe ein Selbstmordkommando direkt ins Lager der Dämonen und zerstöre den Bergbeißer – weiter mit Szenario 13.
- » **Durchbreche** die Belagerung und führe die Unschuldigen in die Sicherheit – weiter mit Szenario 14.

133 Das Aufeinandertreffen von Eisen wird zusammen mit den Stimmen der Menschen und Dämonen zu einem unverständlichen Brüllen, bei dem Toter Mann und Stachelschwein sich gegenüberstehen. Ein grau gewordener Ritter in verschlissener Rüstung nickt dem vernarbten Dämon zu, dessen Körper nagelübersät ist. Dann preschen

sie aufeinander los. Die anderen Kämpfer weichen ihnen aus, als ob sie wissen, dass der Praetor und der Hauptmann dies unter sich ausmachen müssen.

„Das ist das erste Mal, dass wir uns gegenüberstehen, Mensch,“ sagt Stachelschwein und hebt seine Klinge.

„Das erste und letzte Mal,“ antwortet Toter Mann.

„Ich schulde dir Dank. Ohne dich wäre die Eisernerne Kompanie nicht zu ihrem einstigen Ruhm zurückgekehrt.“

„Und ihr habt unsere Patrouille dorthin getrieben, wo uns die Leute am meisten brauchten.“

Sie krachen mit einem lauten, schleifenden Geräusch ineinander. Volklingen-Schwert gegen geackte Klinge einer vergessenen Welt. Eisenrüstung gegen nagelbewehrte Haut. Jahre der Erfahrung aus den Grenzlanden gegen Jahrzehnte der Eroberung. Heilige Logik, die Schlagwinkel und Trefferreichweiten in Toter Manns Kopf berechnet, gegen die stillen Einflüsterungen Khybers, mit denen schon lange tote Krieger jede Bewegung Stachelschweins vorgeben.

Sie kämpfen für lange Zeit. Doch jede Schlacht endet irgendwann.

Der Dämonen-Spieler checkt den aktuellen Ruhm der Eisernen Kompanie und wendet dann folgende Modifikatoren an:

- » +1, wenn der Sticker „Schädel, Meister der Elemente“ (A13) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist.

- » +1, wenn der Sticker „Gvor, Pfadfinder“ (A30) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist.

- » +1, wenn Fyrheim niedergebrannt ist (der Sticker „Zerstörung Fyrheims“ (A06) ist auf dem Kampagnenplan).

- » +2, wenn der Sticker „Blutige Abzeichen“ (A15) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist.

- » +1, wenn der Sticker „Geplündertes Zug“ (A24) auf dem Kampagnenplan ist.

- » -1 pro Sticker „Eiternde Wunden“ (A25) auf der „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans.

- » -2, wenn der Sticker „Beschädigter Bergbeißer“ (A29-A) auf dem Kampagnenplan ist.

Dann checkt der Kapitel-Spieler den aktuellen Wert der Grenzlandsiedler-Anzeige und wendet folgende Modifikatoren an:

- » +1, wenn der Sticker „Markam, Feldwibel der schweren Infanterie“ (A21) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist.

- » +1, wenn der Sticker „Torlun der Graue“ (A09) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist.

- » +1, wenn der Sticker „Jehl, Jäger von Fyrheim“ (A14) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist.

- » +1, wenn der Sticker „Eliteausrüstung des Kapitels“ (A23) oder „Medikamente des Kapitels“ (A05) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist.

- » +2, wenn der Sticker „Magnus' Insignien“ (A31) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist.

- » -1, wenn der Sticker „Twine, Feldärztin“ (A32) auf Platz A32-A des Kampagnenplans ist.

- » -1 pro Sticker „Eiternde Wunden“ (A25) auf der „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans.

Dann werden beide Ergebnisse verglichen:

- » Unterschied zwischen den beiden Ergebnissen größer als 2 zugunsten der Dämonen – lies Skript 134.

- » Unterschied zwischen den beiden Ergebnissen größer als 2 zugunsten des Kapitels – lies Skript 136.

- » Unterschied zwischen den Ergebnissen von Dämonen und Kapitel gleich oder kleiner als 2 – lies Skript 135.

134 Toter Mann war der erste, den die Kraft verließ. Selbst sein eiserner Körper **musste** am Ende aufgeben. Er hatte derartig viele schlaflose Nächte hinter sich, so viele Tage des Laufens, besaß so viele Wunden und Prellungen. Außerdem verkleinerte sich die kleine Streitmacht, die zum Angriff auf den Bergbeißer führte, sehr schnell. Toter Mann wusste, dass er bald siegen müsste. Er stachelte den Dämon auf, anzustürmen, und er wollte mit einer raschen Parade antworten. Er schaffte es nicht. Stachelschwein durchschaute seine Taktik und gab vor, darauf herinzufallen, antwortete seinerseits aber mit einem schnellen, überraschenden Stich.

Toter Mann fiel auf seine Knie. Er hielt die Hände an die klaffende Wunde in seiner Brust und auf seinem Gesicht zeigte sich Unglauben, so als ob er geglaubt hätte, dass er niemals sterben könnte.

Einen Augenblick später lag er bewegungslos in einer Pfütze aus Blut, sein leerer Blick starrte in den kalten, zerfetzten Himmel.

- » Toter Mann, Hauptmann der Grenzpatrouille, stirbt. Der Kapitel-Spieler wirft alle seine Aktionskarten ab und zieht am Ende dieses Zugs keine neuen. In den folgenden Zügen wird er nur 2 statt 3 Karten ziehen. Klebe den Sticker „Fort Hoffnung“ (A33-A) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

135 Stachelschwein und Toter Mann kämpften eine lange Zeit, doch keiner konnte die Oberhand gewinnen. Die Wildheit des Praetors war der Erfahrung des Bruders nicht gewachsen, wohingegen der letztere – müde und verletzt – der Stärke oder Ausdauer des Dämons nichts entgegenzusetzen konnte.

Sie kämpften und die Schlacht um sie herum wirbelte und pulsierte. Schließlich war die Schlacht bei ihnen. Kämpfergruppen trennten Stachelschwein und Toter Mann, schoben sie weit auseinander. Ihre Blicke trafen sich erneut, und beide wollten sagen, dass sie dieses Duell an einem anderen Tag ausfechten würden. Sie taten es nicht. Für beide war es zu schwer, zu Atem zu kommen.

- » Die Schlacht geht weiter.

136 Stachelschwein war der erste, den die Kraft verließ. Die Wunden, die er in den kürzlichen Schlachten davongetragen hatte, raubten ihm seine Stärke rasch und die übrig gebliebenen Krieger der Eisernen Kompanie verschwanden ebenso rasch im wilden Ansturm der Menschen. Stachelschwein wusste, dass er schnell etwas unternehmen musste, um den Schlachtausgang noch zu wenden. Er dachte, dass der Sieg über den menschlichen Kommandanten seinen Kriegern einen Schub verleihen könnte. Und

so konzentrierte er sich, stürmte auf Toter Mann mit einer Kombination aus unnachgiebigen, kraftvollen Schlägen zu. Toter Mann versuchte zu parieren, doch er war nicht schnell genug. Die gezackte Klinge schneidete in seine Seite. Toter Mann ergriff sie mit seinem eisernen Handschuh, hielt sie fest und stieß sein Schwert abrupt in die Kehle des Dämonen. Stachelschwein taumelte. Er wollte seinen Leuten zurufen, weiter zu kämpfen, doch Blut füllte seine Kehle. Die Stimmen Khybers lockten. Sie waren so nahe ...

Und so, auf dem Feld vor der größten Menschen-Zuflucht, starb einer der besten Praetoren in der Geschichte der Eisernen Kompanie.

- » Stachelschwein, Praetor der Eisernen Kompanie, stirbt. Der Dämonen-Spieler wirft alle seine Aktionskarten ab und zieht am Ende dieses Zugs keine neuen. In den folgenden Zügen wird er nur 2 statt 3 Karten ziehen. Klebe den Sticker „Eisernes Fort“ (A33-B) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

138 Diese Kampagne ist vorbei. Der Kapitel-Spieler gewinnt.

- » Lies Ende!

139 Diese Kampagne ist vorbei. Der Dämonen-Spieler gewinnt.

- » Lies Ende!

143 Das Aufeinandertreffen von Eisen wird zusammen mit den Stimmen der Menschen und Dämonen zu einem unverständlichen Brüllen, bei dem Toter Mann und Stachelschwein sich gegenüberstehen. Ein grau gewordener Ritter in verschlissener Rüstung nickt dem vernarbten Dämon zu, dessen Körper nagelübersät ist. Dann preschen sie aufeinander los. Die anderen Kämpfer weichen ihnen aus, als ob sie wissen, dass der Praetor und der Hauptmann dies unter sich ausmachen müssen.

„Das ist das erste Mal, dass wir uns gegenüberstehen, Mensch,“ sagt Stachelschwein und hebt seine Klinge.

„Das erste und letzte Mal,“ antwortet Toter Mann.

„Ich schulde dir Dank. Ohne dich wäre die Eiserner Kompanie nicht zu ihrem einstigen Ruhm zurückgekehrt.“

„Und ihr habt unsere Patrouille dorthin getrieben, wo uns die Leute am meisten brauchten.“

Sie krachen mit einem lauten, schleifenden Geräusch ineinander. Volklingen-Schwert gegen gezackte Klinge einer vergessenen Welt. Eisenrüstung gegen nagelbewehrte Haut. Jahre der Erfahrung aus den Grenzlanden gegen Jahrzehnte der Eroberung. Heilige Logik, die Schlagwinkel und Trefferreichweiten in Toter Manns Kopf berechnet, gegen die stillen Einflüsterungen Khybers, mit denen schon lange tote Krieger jede Bewegung Stachelschweins vorgeben.

Sie kämpfen für lange Zeit. Doch jede Schlacht endet irgendwann.

Der Dämonen-Spieler checkt den aktuellen Ruhm der Eisernen Kompanie und wendet dann folgende Modifikatoren an:

- » +1, wenn der Sticker „Schädel, Meister der Elemente“ (A13) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist.
- » +1, wenn der Sticker „Gvor, Pfadfinder“ (A30) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist.
- » +1, wenn Fyrheim niedergebrannt ist (der Sticker „Zerstörung Fyrheims“ (A06) ist auf

dem Kampagnenplan).

- » +2, wenn der Sticker „Blutige Abzeichen“ (A15) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist.
- » +1, wenn der Sticker „Geplünderter Zug“ (A24) auf dem Kampagnenplan ist.
- » -1, pro Sticker „Eiternde Wunden“ (A25) auf der „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans.
- » -2, wenn der Sticker „Beschädigter Bergbeiber“ (A29-A) auf dem Kampagnenplan ist.

Dann checkt der Kapitel-Spieler den aktuellen Wert der Grenzlandsiedler-Anzeige und wendet folgende Modifikatoren an:

- » +1, wenn der Sticker „Markam, Feldwebel der schweren Infanterie“ (A21) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist.
- » +1, wenn der Sticker „Torlun der Graue“ (A09) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist.
- » +1, wenn der Sticker „Jehl, Jäger von Fyrheim“ (A14) auf der „Streitkräfte“-Sektion des Kampagnenplans ist.
- » +1, wenn der Sticker „Eliteausrüstung des Kapitels“ (A23) oder „Medikamente des Kapitels“ (A05) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist.
- » +2, wenn der Sticker „Magnus' Insignien“ (A31) auf der „Stärken“-Sektion des Kampagnenplans ist.
- » -1, wenn der Sticker „Twine, Feldärztin“ (A32) auf Platz A32-A des Kampagnenplans ist.
- » -1 pro Sticker „Eiternde Wunden“ (A25) auf der „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans.

Dann werden beide Ergebnisse verglichen:

- » Unterschied zwischen den beiden Ergebnissen größer als 3 zugunsten der Dämonen – lies Skript 144.
- » Unterschied zwischen den beiden Ergebnissen größer als 3 zugunsten des Kapitels – lies Skript 146.
- » Unterschied zwischen den Ergebnissen von Dämonen und Kapitel gleich oder kleiner als 3 – lies Skript 145.

144 Toter Mann war der erste, den die Kraft verließ. Selbst sein eiserner Körper musste am Ende aufgeben. Er hatte derartig viele schlaflose Nächte hinter sich, so viele Tage des Laufens, besaß so viele Wunden und Prellungen. Außerdem verkleinerte sich der Anteil überlebender Krieger der Grenzpatrouille sehr schnell. Toter Mann wusste, dass er bald siegen müsste. Er stachelte den Dämon auf, anzustürmen, und er wollte mit einer raschen Parade antworten. Er schaffte es nicht. Stachelschwein durchschaute seine Taktik und gab vor, darauf hereinzufallen, antwortete seinerseits aber mit einem schnellen, überraschenden Stich.

Toter Mann fiel auf seine Knie. Er hielt die Hände an die klaffende Wunde in seiner Brust und auf seinem Gesicht zeigte sich Unglauben, so als ob er geglaubt hätte, dass er niemals sterben könnte.

Einen Augenblick später lag er bewegungslos in

einer Pfütze aus Blut, sein leerer Blick starrte in den kalten, zerfetzten Himmel.

- » Toter Mann, Hauptmann der Grenzpatrouille, stirbt. Der Kapitel-Spieler wirft alle seine Aktionskarten ab und zieht am Ende dieses Zugs keine neuen. In den folgenden Zügen wird er nur 2 statt 3 Karten ziehen. Klebe den Sticker „Fort Hoffnung“ (A33-A) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

145 Stachelschwein und Toter Mann kämpften eine lange Zeit, doch keiner konnte die Oberhand gewinnen. Die Wildheit des Praetors war der Erfahrung des Bruders nicht gewachsen, wohingegen der letztere – müde und verletzt – der Stärke oder Ausdauer des Dämons nichts entgegenzusetzen konnte.

Sie kämpften und die Schlacht um sie herum wirbelte und pulsierte. Schließlich war die Schlacht bei ihnen. Kämpfergruppen trennten Stachelschwein und Toter Mann, schoben sie weit auseinander. Ihre Blicke trafen sich erneut, und beide wollten sagen, dass sie dieses Duell an einem anderen Tag ausfechten würden. Sie taten es nicht. Für beide war es zu schwer, zu Atem zu kommen.

- » Die Schlacht geht weiter.

146 Stachelschwein war der erste, den die Kraft verließ. Die Wunden, die er in den kürzlichen Schlachten davongetragen hatte, raubten ihm seine Stärke rasch und die übrig gebliebenen Krieger der Eisernen Kompanie verschwanden ebenso rasch im wilden Ansturm der Menschen. Stachelschwein wusste, dass er schnell etwas unternehmen musste, um den Schlachtausgang noch zu wenden. Er dachte, dass der Sieg über den menschlichen Kommandanten seinen Kriegern einen Schub verleihen könnte. Und so konzentrierte er sich, stürmte auf Toter Mann mit einer Kombination aus unnachgiebigen, kraftvollen Schlägen zu. Toter Mann versuchte zu parieren, doch er war nicht schnell genug. Die gezackte Klinge schneidete in seine Seite. Toter Mann ergriff sie mit seinem eisernen Handschuh, hielt sie fest und stieß sein Schwert abrupt in die Kehle des Dämonen. Stachelschwein taumelte. Er wollte seinen Leuten zurufen, weiter zu kämpfen, doch Blut füllte seine Kehle. Die Stimmen Khybers lockten. Sie waren so nahe ...

Und so, auf dem Feld vor der größten Menschen-Zuflucht, starb einer der besten Praetoren in der Geschichte der Eisernen Kompanie.

- » Stachelschwein, Praetor der Eisernen Kompanie, stirbt. Der Dämonen-Spieler wirft alle seine Aktionskarten ab und zieht am Ende dieses Zugs keine neuen. In den folgenden Zügen wird er nur 2 statt 3 Karten ziehen. Klebe den Sticker „Eisernes Fort“ (A33-B) auf die „Verluste“-Sektion des Kampagnenplans. Die Schlacht geht weiter.

147 Diese Kampagne ist vorbei. Der Kapitel-Spieler gewinnt.

- » Lies Ende!

148 Diese Kampagne ist vorbei. Der Dämonen-Spieler gewinnt.

- » Lies Ende!

ENDE 1

Wir haben den Bergbeißer zerstört! Wir haben Koschei einen Weg frei gemacht. Er stieg ins Cockpit der Maschine und drückte einen verborgenen Knopf. Die Maschinerie spuckte Feuer, verbog und krümmte sich. Das Gerät, das Koschei mit so viel Aufwand beschafft hatte, war nun durch ihn zerstört worden.

Eine Sache änderte sich dadurch aber nicht: wir standen allein inmitten einer Dämonenarmee. Nur ein Wunder konnte uns retten. Doch Wunder geschehen nicht oft, ganz besonders nicht, wenn es um Frontschweine der Grenzpatrouille geht. Meine Brüder starben wie die Fliegen. Ich wurde in der Brust getroffen und lag mit gebrochenen Rippen und getrübttem Blick auf dem Boden.

Mein letzter Gedanke war, dass ich möglicherweise überleben würde. Vielleicht kehre ich zum Kapitel zurück und erzähle von Toter Mann, Twine, Torlun, Markam und unserer langen Reise von den Schwarzen Stufen zu den Toren von Al-Iskandria, die so vielen Siedlern das Leben rettete.

Denn schließlich überlebt doch immer einer von uns, so wie Toter Mann, der vor dreißig Jahren unter einem Haufen Leichen hervorkroch.

Vielleicht bin ich es diesmal.

Gratulation!



ENDE 2

Die Eiserne Kompanie verhielt sich ganz so, wie es ihrem wiedererlangten Namen entsprach. Der Angriff des Kapitels war wild und heftig – und doch ließen wir sie nicht an die Maschine heran. Der Bergbeißer war intakt, allerdings zu einem hohen Preis. Als die Schlacht vorüber war, sah ich, dass nur noch ein Dutzend von uns standen. Mehr blieben nicht übrig von einer zweihundert Mann starken Kompanie, die bei Eld-hain gekämpft hatte.

Doch das spielt keine Rolle mehr. Wir haben unseren Namen. Wir haben den Ruhm. Wir haben ein Banner. Wir haben die Chronik. Das sind die Dinge, die überleben, während die Gesichter, Leiber und Knochen in einem langsamen, über Jahrhunderte andauernden Marsch kommen und gehen.

Ich hatte die Ehre, ein Teil dieses Marsches zu sein, auch wenn es nur ein kleiner unbedeutender war. Die Menschen glauben, dass sie zivilisierter als wir sind, und doch haben sie nie verstanden: Glück kann nur erreicht werden, wenn man Teil von etwas Größerem wird.

Ich, Abigaszz der Chronist, bin jetzt glücklich.

» Wenn der Sticker „Eisernes Fort“ (A33-B) nicht auf der „Verluste“-Sektion ist, klebe ihn auf Platz A33 des Kampagnenplans.

Gratulation!

ENDE 3

Der Preis war hoch, doch es gelang uns, den in Al-Iskandria eingesammelten Siedlern einen Weg zu ebneten. Wie ein Eisenkeil durchstießen wir das Lager der Dämonen und hielten keinen Augenblick inne, nicht einmal, als der Feind sich schnell sammelte und seine besten Krieger auf uns losließ. Selbst diese nagelbewehrten Wahnsinnigen, die uns seit den Schwarzen Stufen jagen, haben versucht, uns aufzuhalten.

Ich kämpfte in der Vorhut, dicht mit unseren Brüdern zusammengedrängt. Ich konnte aus nächster Nähe mit ansehen, wie sie ihre Leben für die anderen gaben. Die Spitze unseres Keils bröckelte, doch das war egal, denn neue Leute ersetzten die Gefallenen.

Schließlich erreichten wir die weiten Ebenen von Al-Iskandria. Die Dämonen haben die Verfolgung aufgegeben und bleiben bei der Zuflucht. Ich umarme die letzten meiner Brüder und Schwestern voller Freude. Die Grenzpatrouille hat überlebt. Jetzt müssen wir die Leute, die uns vertraut haben, in Sicherheit bringen. Irgendwohin, weit weg von den Dämonen und weit weg von verräterischen Anführern, die uns wie Figuren auf einem Schachbrett opfern wollten.

Ich weiß, dass wir es schaffen. Denn schließlich kennt keiner die Einöden dieser Welt besser als wir.

- » Wenn der Sticker „Fort Hoffnung“ (A33-A) nicht auf der „Verluste“-Sektion ist, klebe ihn auf Platz A33 des Kampagnenplans.

Gratulation!



ENDE 4

Um unsere Beute bekämpfen zu können, mussten wir uns der gesamten menschliche Armee entgegenstellen. Sie stürmten wie eine brandende See auf uns zu, doch die Eiserne Kompanie hielt stand. Die Kapitel-Krieger fanden ein ehrenhaftes Ende. Die meisten unserer Männer starben ebenfalls. Doch das spielt keine Rolle mehr. Wir haben unseren Namen. Wir haben unseren Ruhm. Wir haben unser Banner. Wir haben die Chronik. Das sind die Dinge, die überleben, während die Gesichter, Leiber und Knochen in einem langsamen, über Jahrhunderte andauernden Marsch kommen und gehen.

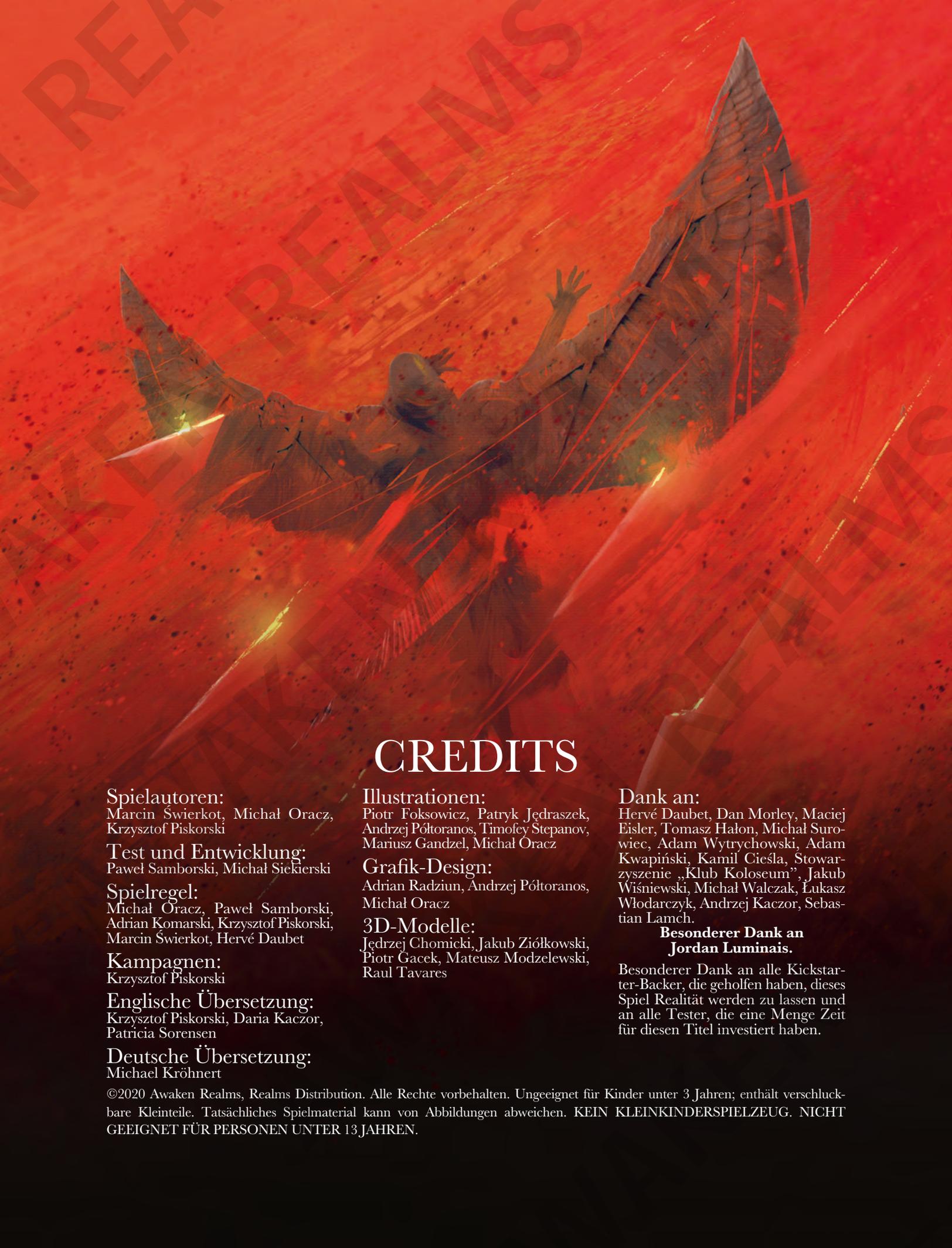
Natürlich werden wir für die Folgen unserer Handlungen einstehen müssen. Die Obersten werden wütend sein, dass wir ihre Befehle ignoriert und den Bergbeißer verlassen haben. Ein zweites Mal werden wir uns nicht erniedrigen lassen. Wir müssen gehen, während das Chaos der Schlacht noch andauert.

Die Eiserne Kompanie wird zu einer freien Kompanie, wie so oft in ihrer Geschichte. Am Ende werden unsere Befehlshaber uns anflehen, wieder für sie zu kämpfen, wie es schon früher geschehen ist.

Bis dahin lockt uns aber unser eigener Weg.

- » Wenn der Sticker „Eisernes Fort“ (A33-B) nicht auf der „Verluste“-Sektion ist, klebe ihn auf Platz A33 des Kampagnenplans.

Gratulation!



CREDITS

Spielautoren:

Marcin Świerkot, Michał Oracz,
Krzysztof Piskorski

Test und Entwicklung:

Paweł Samborski, Michał Siekierski

Spielregel:

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

Kampagnen:

Krzysztof Piskorski

Englische Übersetzung:

Krzysztof Piskorski, Daria Kaczor,
Patricia Sorensen

Deutsche Übersetzung:

Michael Kröhnert

Illustrationen:

Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek,
Andrzej 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 Halon, 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.