

GEDANKEN DES ENTWICKLERS

Als ich mit den Vorbereitungen für die Gestaltung einer Kartenspieladaption von Perdition's Mouth: Abyssal Rift begann, habe ich viel Zeit damit verbracht, darüber nachzudenken, wie ein Perdition's Mouth-Kartenspiel meiner Meinung nach aussehen sollte. Die Kernpunkte, die ich dabei herausfand, waren *anpassbar*, *düster* und *variabel*.

Ein häufiger Kritikpunkt an Perdition's Mouth: Abyssal Rift (PM:AR) war, dass es nicht viele Möglichkeiten zur Anpassung und Entwicklung zwischen den Szenarien gab. Da sich ***Beyond the Rift*** über einen längeren Zeitraum erstreckt, dachte ich, dass mehr Möglichkeiten, jeden Helden zu spielen, etwas wäre, was sich die Fans gewünscht hätten und was auf der auf *Realismus und Plausibilität ausgerichteten Erzählweise* von PM:AR aufbauen würde.

Eine große Anzahl von Gegenständen und die freischaltbare zweite Seite jedes Helden ermöglicht es, dass Helden im Laufe der Kampagne an Macht zu gewinnen, auf verschiedene Arten gespielt werden und verschiedene Rollen in einer Gruppe einnehmen können.

Mit dem System der Wundenkarten wollte ich die unbarmherzige und rücksichtslose Art, Schaden in PM:AR zu erleiden, erreichen, während ich es auf den kleineren Rahmen eines Kartenspiels reduzierte. Zu diesem Zweck habe ich die Trefferpunkte aus dem Spiel entfernt und mich auf die Wundenkarten als einzige Möglichkeit, Schaden zu erleiden, konzentriert.

Schließlich war es wichtig, dass die verschiedenen Szenarien und Kampagnen ein breites Spektrum an Erfahrungen bieten und die Spieler dazu zwingen, ihren Spielstil und ihre Heldenwahl je nach Mission anzupassen. Das schafft zwar viel Abwechslung, macht es aber auch besonders wichtig, dass die Spieler **die Szenarioanweisungen sorgfältig lesen, da die Sieg- und Niederlagenbedingungen von Szenario zu Szenario sehr unterschiedlich sind.**

Ich wünsche euch einen angenehmen Aufenthalt in der Welt von Zanziar und viel Spaß beim Spielen!

- Nikolas Lundström Patrakka
der Entwickler von Beyond the Rift

KAMPAGNENSPIEL UND AUSRÜSTUNG VON GEGENSTÄNDEN

Markiert die folgenden Helden auf dem Kampagnenbogen, bevor ihr mit dem ersten Spiel beginnt.

- Bastian "Krieger wider Willen"
- Elisa "Meisterin des Arkanen"
- Niffil "Gefallener Adliger"
- Olazábal "Geniale Mechanikerin"
- Simma "Wahrsagerin"
- Tyra "Zorn des Nordens"

Dies sind die Helden, die zu Beginn des Spiels verfügbar sind. Während der Kampagne könnt ihr die andere Seite jeder Heldentafel freischalten.

Für euer erstes Spiel empfehlen wir das Szenario *“Raus durch den Seiteneingang“*.

Folgende Helden empfehlen wir für das erste Spiel:

- Spieler 1: Bastian “Krieger wider Willen”
- Spieler 2: Niffil “Gefallener Adliger”
- Spieler 3: Simma “Wahrsagerin”
- Spieler 4: Elisa “Meisterin des Arkanen”

Sobald ihr das Tutorial *“Raus durch den Seiteneingang“* gewonnen habt, empfehlen wir euch, mit der ersten Kampagne *“Alte Freunde“* und den oben aufgeführten Helden fortzufahren.

Wenn ihr eine Kampagne startet, beginnt mit der Überprüfung der Kampagnenvoraussetzungen. Wenn ihr sie erfüllt, könnt ihr Anweisungen zum Aufbau der Kampagne ausführen (sofern vorhanden) und ein Szenario aus dieser Kampagne auswählen, vorausgesetzt, ihr erfüllt die individuellen Anforderungen für dieses Szenario.

Es steht euch frei, die Helden bzw. deren Anzahl zwischen den Szenarien nach eigenem Ermessen zu wechseln.

SZENARIEN

In Beyond the Rift müsst ihr in jedem Szenario den Schwierigkeitsgrad auswählen, der euch gefällt. In den meisten Szenarien werdet ihr im Abschnitt "Aufbau" sieben verschiedene Schwierigkeitsgrade finden.

Alle Szenarien sind *einzigartig*. Einige haben ein Geländedeck, andere nicht. Auch andere Decks oder Aspekte eines typischen Szenarios sind möglicherweise nicht in jedem Szenario vorhanden.

Für jedes Szenario gibt es verschiedene Schwierigkeitsgrade, die in den Informationen zum Szenarioaufbau detailliert aufgeführt sind.

Die folgenden Beispiele erläutern die Bezeichnungen:

: Mit einem Helden ist dieses Szenario LEICHT.

: Mit einem Helden ist dieses Szenario NORMAL.

/ : = Mit einem Helden ist dieses Szenario SCHWER, mit zwei Helden ist es EINFACH.

RAUS DURCH DEN SEITENEINGANG

Die Geschichte von Beyond the Rift beginnt, wie die vorherige endete, in den Tiefen des Abyssal Rift. Der markerschütternde Schrei des Dämons, als Tyra ihm den finalen Schlag versetzt, scheint immer noch in diesen gottverlassenen Hallen nachzuhallen, während wir die vielen Stufen hinaufsteigen, die uns hierher gebracht haben. Das Auge des "Einen Wahren Gottes" ist auf dem Grund dieser dunklen Grube fast erblindet und ich beginne zu bezweifeln, dass wir es jemals lebend herauschaffen werden. Mit der Hilfe von Bruder Örn konnten wir einen versteckten Gang finden, den nicht viele kennen und der uns zu einem Seiteneingang führte, an dem sich noch einige Schergen des Kultes der Veränderung aufhalten.

Kampagnenvoraussetzungen

Dies Szenario ist ein *Tutorial* und besitzt keine Voraussetzungen. Es wird dringend empfohlen, zuerst dieses Szenario zu spielen, um das Spiel zu erlernen.

Szenariospezifische Regeln

Das Ziel des Szenarios ist es, dem Abyssal Rift zu entkommen. Wenn ein **Gelände erscheinen** soll und es keine Karte gibt, sind die Helden entkommen und haben das Szenario gewonnen.

Wenn die **Bedrohung** (**8/7/6/6**) erreicht oder höher ist, haben die Helden **verloren**. **8/7/6/6** bezieht sich auf die Anzahl der Helden im Spiel. Wenn 1 Held im Spiel ist, führt eine **Bedrohung** () von 8 dazu, dass der Held verliert. Sind 3 Helden im Spiel, verlieren sie, wenn die 6 erreicht.

Wenn ein Held **stirbt**, verlieren alle Helden gemäß den Standardregeln.

Aufbau

Schwierigkeit 1 ()	
Gegnerdeck:	1 Akolyth, 1 Knochenwurm, 2 Wachen, und 2 Rotikkas
Geländedeck:	2 Türen, 1 leerer Raum, 2 Geröll
Abenteurerbereich:	1 Akolyth und 1 Wache
	Platziert 1 Gelände im Abenteurerbereich.
	0
Schwierigkeit 2 ()	
Gegnerdeck:	1 Akolyth, 1 Knochenwurm, 2 Wachen und 2 Rotikkas
Geländedeck:	2 Türen, 1 leerer Raum, 2 Geröll
Abenteurerbereich:	2 Akolythen und 1 Wache
	Platziert 1 Gelände im Abenteurerbereich.
	0
Schwierigkeit 3 (/)	
Gegnerdeck:	2 Akolythen, 2 Knochenwürmer, 3 Wachen, und 2 Rotikkas
Geländedeck:	2 Türen, 1 leerer Raum, 2 Geröll
Abenteurerbereich:	2 Akolythen, 1 Knochenwurm und 1 Wache
	Platziert 1 Gelände im Abenteurerbereich.
	1
Schwierigkeit 4 (/)	
Gegnerdeck:	2 Akolythen, 2 Knochenwürmer, 1 Chi'leen, und 3 Wachen und 2 Rotikkas
Geländedeck:	2 Türen, 1 leerer Raum, 2 Geröll
Abenteurerbereich:	2 Akolythen und 2 Wachen
	Platziert 1 Gelände im Abenteurerbereich.
	1

Schwierigkeit 5 (/ /)

Gegnerdeck:	3 Akolythen, 2 Knochenwürmer, 1 Chi'leen und 3 Wachen, 3 Rotikkas
Geländedeck:	2 Türen, 1 leerer Raum, 2 Geröll
Abenteurerbereich:	2 Akolythen, 2 Wachen und 1 Rotikka
	Platziert 1 Gelände im Abenteurerbereich.
	1

Schwierigkeit 6 (/)

Gegnerdeck:	4 Akolythen, 2 Knochenwürmer, 3 Wachen und 3 Rotikkas
Geländedeck:	2 Türen, 1 leerer Raum, 2 Geröll
Abenteurerbereich:	2 Akolythen, 1 Chi'leen und 2 Wachen
	Platziert 1 Gelände im Abenteurerbereich.
	1

Schwierigkeit 7 ()

Gegnerdeck:	4 Akolythen, 2 Knochenwürmer, 3 Wachen und 3 Rotikkas
Geländedeck:	2 Türen, 1 leerer Raum, 2 Geröll
Abenteurerbereich:	2 Akolythen, 1 Chi'leen und 3 Wachen
	Platziert 1 Gelände im Abenteurerbereich.
	1

Effekte von Geländekarten

Geröll erhöht die Kosten für das in einen Kampf verwickeln und Lösen von Gegnern um 3·❄️. Dies zählt als negativer Geländeeffekt.

Ein **Leerer Raum** macht nichts.

Tür: 2+ / 2+ . Türen können nur durch Öffnen oder Zerstören aus dem Abenteuerbereich entfernt werden (siehe Türen und Falltüren im Regelheft).

Szenariospezifische Heldenaktionen

Beeilen: Befindet sich keine Geländekarte im Abenteuerbereich, können die Helden 8 bezahlen, um 1 Gelände im Abenteuerbereich erscheinen zu lassen.

Szenariospezifische Gegneraktionen

Den Alarm () **auslösen:** Befindet sich der aktivierte Akolyth im Abenteuerbereich, entfernt ihn und erhöht die um 1. Falls die 8/7/6/6 oder höher ist, **verlieren** die Helden.

Gift (): Lest Regelheft S. 3

Gegnerphase

	-1/0	+1	+2	+3	+4/+5
Akolyth	/	/			+
Wache	+			/	+
Knochenwurm	/	/	/		
Rottika	+	/		/	+
Chi'leen	+	+	/	/	/

Abenteuerphase

Wenn eine Tür im Spiel ist, tut nichts. Wenn keine Tür da ist, verwendet die richtige Tabelle unten bzw. rechts:

0	Legt jedes Gelände ab und platziert 1 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
1	Legt jedes Gelände ab und platziert 2 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
2	Legt jedes Gelände ab und platziert 1 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
3+	Legt jedes Gelände ab und platziert 2 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.

1	Legt jedes Gelände ab und platziert 3 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
2	Legt jedes Gelände ab und platziert 2 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
3+	Legt jedes Gelände ab und platziert 3 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.

	/
1	Legt jedes Gelände ab und platziert 3 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
2	Legt jedes Gelände ab und platziert 4 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
3+	Legt jedes Gelände ab und platziert 3 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.

Endphase

Erhöht die um 1. Falls die 8/7/6/6 beträgt oder höher ist, **verlieren** die Helden.

Epilog

Wir haben es lebendig herausgeschafft. Als wir ins Licht kriechen, hinterlassen wir eine Spur aus Dämonenblut, das noch immer von unseren Schwertern und Äxten tropft. Eine Hirschspur führt uns zu einer kleinen Straße, die uns zurück zum nächsten Dorf bringt. Mit kaum mehr als ein paar Kupfermünzen in der Tasche und wenig, womit wir handeln können, wird es ein karges Leben werden, aber wir sind entschlossen, so schnell wie möglich zu verbreiten, was geschehen ist. Wir können nur erahnen, wie aussichtslos diese Aufgabe sein wird.

Belohnung

Alle Helden **können** alle und alle aus ihrem Deck entfernen.

KAMPAGNE 1: ALTE FREUNDE

Kampagnenvoraussetzungen

Keine Voraussetzungen.

Kampagnenaufbau

Bereitet das kampagnenspezifische Gegenstandsdeck für diese Kampagne vor:

- Armband der Ahnen
- Heiliges Amulett
- Lederrüstung
- Speer

EIN BLUTSCHWUR

“Ein Blutschwur” ist der erste Teil der Kampagne “Alte Freunde” und hat keine Voraussetzungen.

Ein fauliger Gestank liegt in der Luft, als die letzten Gäste die Treppe hinaufstolpern, einige immer noch kopfschüttelnd über das, was sie gerade gehört haben.

"Dummköpfe", flucht Niffil, als ihm dämmert, dass ein weiterer Versuch, die Gefahren des "Kultes der Veränderung" zu verbreiten, fehlgeschlagen ist.

"Diese Bauern würden es nicht einmal glauben, wenn ein Dämon ihr Vieh fressen würde!" fügt Elisa hinzu. Bastian schüttelt den Kopf. Er mochte diese Art von Gerede nicht, aber es fällt ihm schwer zu widersprechen.

Olazábal winkt Daron für einer weiteren Runde. TorkeInid bemerkt Bastian, dass der Wirt nicht nur einen Krug, sondern auch einen Brief bei sich hat.

"Bevor ich es wieder vergesse, der ist für dich gekommen, Bastian." murmelt Daron. "Ich glaube, er kommt irgendwo aus dem Osten", fährt er fort und knallt den Krug auf den Tisch.

Das Wachssiegel verriet Bastian, von wem der Brief war und ein nagendes Gefühl in seinem Bauch warnt ihn, worum es dabei

ging. Er will sich nicht darauf einlassen hat aber keine andere Wahl.

Die raue Oberfläche des Pergaments reibt noch immer auf seine Haut während es zwischen Brust und Tunika gepresst liegt. Ein alter Freund, Rutilus von den Gory Legionen, hat seine Hilfe angefordert. Es gab mehrere Angriffe eines Orkstammes auf Dörfer im Osten und auf Grund der Bürokratie der Gory ist die Verstärkung knapp und schlecht ausgebildet. Jede Faser in ihm sträubt sich gegen seine Entscheidung, hierher zu kommen, aber er hat einen Schwur geleistet und daran sind wir alle gebunden.

Es wird langsam dunkel, als wir das Dorf in der Ferne sehen. Es wurden einige Zinnen errichtet, aber die Hilfslegionäre von Gory sind dem Ansturm der unerbittlichen Orks kaum gewachsen. Bastian überlegt, was getan werden kann, entscheidet sich aber schließlich dafür, uns direkt in das Herz der Schlacht zu führen. Er hofft, dass sich die Orks bald zurückziehen werden, sobald sie auf mehr Widerstand stoßen.

Aufbau



Setzt die auf 1.



Es gibt kein Geländedeck in diesem Szenario.




Wählt aus den sieben alternativen Aufbauten den Schwierigkeitsgrad aus, der euch am besten gefällt, und folgt der angegebenen Anzahl von Helden ().



Schwierigkeit 1 (=)	
Gegnerdeck:	2 Orkbogenschützen, 2 Orkjäger und 2 Orkkrieger
Abenteuerbereich:	1 Orkbogenschütze und 1 Orkkrieger


Schwierigkeit 2 (=)	
Gegnerdeck:	2 Orkbogenschützen, 1 Orkjäger und 3 Orkkrieger
Abenteuerbereich:	2 Orkbogenschützen und 1 Orkkrieger

Schwierigkeit 3 ( / )	
Gegnerdeck:	3 Orkbogenschützen, 2 Orkjäger und 3 Orkkrieger
Abenteuerbereich:	1 Orkbogenschütze und 1 Orkkrieger und 1 Orkjäger


Schwierigkeit 4 ( / )	
Gegnerdeck:	3 Orkbogenschützen, 2 Orkjäger und 3 Orkkrieger
Abenteuerbereich:	1 Orkbogenschütze, 2 Orkkrieger und 1 Orkjäger







Schwierigkeit 5 ( /  / )	
Gegnerdeck:	3 Orkbogenschützen, 2 Orkjäger und 3 Orkkrieger
Abenteuerbereich:	2 Orkbogenschützen, 1 Orkjäger und 2 Orkkrieger

Schwierigkeit 6 ( / )	
Gegnerdeck:	2 Orkbogenschützen, 2 Orkjäger und 4 Orkkrieger
Abenteuerbereich:	3 Orkbogenschützen, 2 Orkkrieger und 1 Orkjäger































Schwierigkeit 7 ()	
Gegnerdeck:	3 Orkbogenschützen, 1 Orkjäger und 4 Orkkrieger
Abenteuerbereich:	2 Orkbogenschützen, 2 Orkkrieger und 2 Orkjäger

Szenariospezifische Regeln


Das Ziel des Szenarios ist es, das Dorf lange genug zu verteidigen, so dass die Orks müde werden und sich zurückziehen. Wenn die Bedrohung in der **Endphase**  **7/6/5/5** erreicht oder höher ist, **gewinnen** die Helden.


Sturmangriff: Wenn die  Stufe dies vorschreibt, findet am Ende der Abenteuerphase ein Sturmangriff (X  1 ) statt. Dieser zählt als normaler , der von keinem Gegner aus keinem Bereich heraus ausgeführt wird. Er zieht auf *alle* Helden *einzel*n und eine neue  wird für jeden  gezogen.


Gegnerphase


	-1/0	+1	+2	+3	+4/+5
Orkkrieger	 +  / 	 +  + 	 / 	 + 	 /  1
Orkjäger	 /  1	Unterstützt Orkkrieger + alle Orkkrieger  / 	Unterstützt Orkbogenschützen + alle Orkbogenschützen  /  1	Unterstützt Orkbogenschützen + alle Orkbogenschützen  / 	Unterstützt Orkkrieger + alle Orkkrieger  /  2
Orkbogenschütze		 / 			 / 


Erinnerung: Gegnerische Aktionen sind mit Symbolen verbunden, die alle im Regelbuch S. 12-13 erklärt werden.

Angriff 


Aus einem Kampf lösen 



In einen Kampf verwickeln 



Einschüchtern 



Behindern 



Abenteuerphase

Wählt die passende Tabelle für die Anzahl der Helden und die  Stufe:



	
1	Es erscheint 1 Gegner im Abenteuerbereich.
2	Es erscheint 1 Gegner im Abenteuerbereich. Sturmangriff 1.
3	Es erscheint 1 Gegner im Abenteuerbereich.
4	Es erscheint 1 Gegner im Abenteuerbereich. Sturmangriff 2.
5	Es erscheinen 2 Gegner im Abenteuerbereich.
6	Sturmangriff 3.

	
1	Es erscheinen 2 Gegner im Abenteuerbereich.
2	Es erscheinen 2 Gegner im Abenteuerbereich. Sturmangriff 2.
3	Es erscheinen 2 Gegner im Abenteuerbereich.
4	Es erscheinen 2 Gegner im Abenteuerbereich. Sturmangriff 3.
5	Sturmangriff 4.

	
1	Es erscheinen 3 Gegner im Abenteuerbereich.
2	Es erscheinen 2 Gegner im Abenteuerbereich. Sturmangriff 2.
3	Es erscheinen 3 Gegner im Abenteuerbereich.
4	Sturmangriff 4.

	
1	Es erscheinen 3 Gegner im Abenteuerbereich.
2	Es erscheinen 3 Gegner im Abenteuerbereich. Sturmangriff 2.
3	Es erscheinen 2 Gegner im Abenteuerbereich.
4	Sturmangriff 3.

Endphase

Erhöht die  um 1. Falls die  7/6/5/5 beträgt oder höher ist, **gewinnen** die Helden.

Epilog

Als sich die Orks zurückziehen, findet Bastian Rutilus zusammengekauert neben einem anderen Soldaten auf dem Boden liegen. Ein massiver, zerstörter Turmschild ist in den Boden gerammt worden. Bastian bleibt ein paar Schritte vor ihm stehen, den riesigen Turmschild zwischen sich und Rutilus.

Rutilus hat seinen Helm abgenommen, so dass die wenigen weißen Haarsträhnen zu sehen sind, die sich noch auf seinem vernarbten Kopf befinden. Bastians alter Freund ist seit ihrer letzten Begegnung immer kampferprobter geworden. Seine Hände bewegen sich über den Körper des am Boden liegenden Soldaten. Bastian dachte zunächst, Rutilus würde die Wunden des Soldaten versorgen, doch nun wird ihm klar, dass er den Leichnam lediglich von Ausrüstungsgegenständen befreit, die für die Überlebenden noch benötigt werden.

"Du bist gekommen", sagt Rutilus, ohne aufzublicken, während seine Hände noch immer den Leichnam entkleiden.

"Unser Eid verlangt es, aber ich glaube, damit sind wir quitt", antwortet Bastian. Rutilus sieht mit einem kalten Blick zu ihm auf.

"Ich werde dich nicht gehen lassen, wie beim letzten Mal", sagt er und steht langsam auf, seine Augen brennen vor Wut. In seiner Hand hält er den blutgetränkten Brustpanzer ihres gefallenen Kameraden.

Bastian hat das Gefühl, dass der zerschlagene Schild eine Barriere ist, die Rutilus zurückhält und ihn davon abhält, seinem Zorn freien Lauf zu lassen.

"Ist das mein alter?" fragt Bastian und deutet auf den Schild.

"Ja", antwortet Rutilus.

Es ist Mitternacht, als sich Bastian neben Rutilus ans Feuer setzt.

"Sie sind in den letzten Wochen immer schonungsloser geworden", beginnt Rutilus.

Der Gedanke an so viele Orks so weit im Westen verwirrt Bastian immer noch. Was sollte sie zu einem solch verzweifelten Angriff treiben?

Als ob er seine Gedanken lesen könnte, fährt Rutilus fort. "Was auch immer ihre Gründe sein mögen, wir müssen dieser Horde den Kopf abschlagen".



Bastian hatte sich davor gefürchtet, dass Rutilus dies sagen würde, doch tief in seinen Gedanken wusste er, dass es die einzige Möglichkeit war, worum er bitten konnte. Er hatte die Armee verlassen, um der rücksichtslosen Effizienz der Gory-Armee zu entkommen, aber einen ehemaligen Waffenbruder abzuweisen, kam nicht in Frage.

Niffil taucht lautlos aus der Dunkelheit auf und setzt sich an Bastians andere Seite. "Ich habe ein wenig nachgeforscht", sagt er. "Es scheint, dass die Truppe, die uns angegriffen hat, deutlich kleiner war, als der Stamm, zu dem sie gehört. Aus welchen Gründen auch immer, es scheint, dass viele in ihren alten Gebieten geblieben sind, während eine kleine Truppe allein so weit nach Westen gezogen ist."

Irgendetwas stimmt hier nicht, ein Stamm würde sich niemals grundlos auf diese Weise aufteilen. Bastian fühlt sich gezwungen, der Sache auf den Grund zu gehen, indem er nach Osten reist, aber Rutilus' Worte klingen ihm noch in den Ohren und er weiß, dass die Tötung des Khans der sicherste Weg wäre, sie zu vertreiben.

Die Helden können nun die Kampagne fortsetzen, indem sie in "Die Asche der Vergangenheit" (2A) versuchen herauszufinden, was die Orks aus ihrem Land vertrieben hat, oder indem sie den Khan in "Kampf um den Hügel" (2B) jagen.

Belohnung

Alle Helden können bis zu 3  und alle  aus ihrem Deck entfernen. Zieht 4/3/2/1 Gegenstände vom kampagnenspezifischen Gegenstandsdeck und fügt einen davon den Gegenständen der Helden hinzu.

DIE ASCHEN DER VERGANGENHEIT

"Die Asche der Vergangenheit" (2A) ist der zweite Teil der Kampagne "Alte Freunde".

Voraussetzungen


Ihr müsst das Szenario "Ein Blutschwur" gewonnen haben und das Szenario "Kampf um den Hügel" darf nicht gespielt worden sein.


In der Ferne ist Rauch zu sehen - und das schon eine ganze Weile - als wir den letzten Hügel erklimmen, der zu dem kleinen Dorf Calacta führt. Bastian ist oft durch diese Gegend gereist, als er noch die Legionen von Gory anführte, aber als wir den Gipfel erreichen, ist nicht mehr viel von dem zu erkennen, woran er sich erinnert. Einst war Calacta ein ruhiger Ort, der zweimal im Jahr zum Leben erwachte, wenn die Legionäre der Gory auf ihrem Weg zu den verschiedenen Stationen im Osten vorbeikamen, doch jetzt sind nur noch kalte Aschehaufen übrig. Die Orkhorden haben das, was von der Siedlung übrig ist, verwüstet. Der geringe Widerstand, den die Dorfbewohner geleistet haben, hat sich nun um die Gasthaus Old Hilltop formiert. Wie es aussieht, hat das Gasthaus gerade Feuer gefangen, als wir uns nähern, um zu retten, was noch zu retten ist.




Szenariospezifische Regeln

Das Ziel des Szenarios ist es, alle Unschuldigen, die im brennenden Gasthaus gefangen sind, mit der Aktion *Den Weg freimachen* zu retten. Wenn in der **Endphase** keine Unschuldigen mehr im Spiel oder im Geländedeck und keine Geländekarten Feuer mehr im Spiel sind, gewinnen die Helden.




Die Helden **verlieren**, wenn einer der folgenden Punkte zutrifft.




- Die  beträgt am Ende der Endphase 7/6/5/5.
- Es befinden sich 3 oder mehr Geländekarten Feuer im Abenteuerbereich.






Geröll erhöht die Kosten für das Verwickeln in einen Kampf und das Lösen von Gegnern sowie für die Aktionen Untersuchen und Erkunden um 3 . Dies zählt als negativer Geländeeffekt.






Feuerinferno: Zu Beginn der Abenteuerphase erhalten alle Helden, Verbündeten und Gegner 1  pro im Spiel befindlicher Geländekarte Feuer und 1  pro Geröll. Dies zählt als negativer Geländeeffekt und nicht als ein  (Helden nehmen diese Karten direkt auf die Hand, Gegner/Verbündete hängen sie an).








Aufbau






Schwierigkeit 1 ( = )	
Gegnerdeck:	2 Orkbogenschützen, 2 Orknetzwerfer und 2 Orkkrieger
Geländedeck:	4 Feuer, 4 Unschuldige, 2 Geröll
Abenteuerbereich:	1 Orkbogenschütze und 1 Orknetzwerfer
	Platziert 1 Gelände im Abenteuerbereich.
	0




Schwierigkeit 2 ( = )	
Gegnerdeck:	2 Orkbogenschützen, 1 Orknetzwerfer und 2 Orkkrieger
Geländedeck:	4 Feuer, 4 Unschuldige, 2 Geröll
Abenteuerbereich:	1 Orkbogenschütze und 1 Orkkrieger
	Platziert 1 Gelände im Abenteuerbereich.
	1

Schwierigkeit 3 ( =  /  = )	
Gegnerdeck:	4 Orkbogenschützen, 2 Orknetzwerfer und 4 Orkkrieger
Geländedeck:	4 Feuer, 4 Unschuldige, 2 Geröll
Abenteuerbereich:	1 Orkbogenschütze, 1 Orknetzwerfer und 1 Orkkrieger
	Platziert 1 Gelände im Abenteuerbereich.
	1

Schwierigkeit 4 ( =  /  = )	
Gegnerdeck:	4 Orkbogenschützen, 2 Orknetzwerfer und 4 Orkkrieger
Geländedeck:	4 Feuer, 4 Unschuldige, 3 Geröll
Abenteuerbereich:	1 Orkbogenschütze, 1 Orknetzwerfer und 1 Orkkrieger
	Platziert 1 Gelände im Abenteuerbereich.
	1

Schwierigkeit 5 ( =  /  =  /  = )	
Gegnerdeck:	3 Orkbogenschützen, 2 Orknetzwerfer und 5 Orkkrieger
Geländedeck:	4 Feuer, 4 Unschuldige, 3 Geröll
Abenteuerbereich:	2 Orkbogenschützen, 1 Orknetzwerfer und 1 Orkkrieger
	Platziert 1 Gelände im Abenteuerbereich.
	1

Schwierigkeit 6 ( =  /  = )	
Gegnerdeck:	3 Orkbogenschützen, 2 Orknetzwerfer und 4 Orkkrieger
Geländedeck:	4 Feuer, 4 Unschuldige, 3 Geröll
Abenteuerbereich:	2 Orkbogenschützen, 1 Orknetzwerfer und 2 Orkkrieger
	Platziert 1 Gelände im Abenteuerbereich.
	1

Schwierigkeit 7 ( = )	
Gegnerdeck:	3 Orkbogenschützen, 2 Orknetzwerfer und 4 Orkkrieger
Geländedeck:	4 Feuer, 4 Unschuldige, 4 Geröll
Abenteuerbereich:	2 Orkbogenschützen, 1 Orknetzwerfer und 2 Orkkrieger
	Platziert 1 Gelände im Abenteuerbereich.
	1

Szenariospezifische Heldenaktionen

Den Weg freimachen: Ein Held ohne Gegner in seinem Heldenbereich, kann 1 Karte ablegen und 1 -Karte auf die Hand nehmen, um eine Geländekarte (Unschuldige, Geröll oder Feuer) aus dem Abenteuerbereich zu entfernen. Unschuldige können nur entfernt werden, wenn sich keine Feuerkarten im Abenteuerbereich befinden.

Untersuchen: Gebt 2 aus, um die oberste Karte des Geländedeck anzuschauen.

Erkunden: Gebt 8 aus, um eine Geländekarte im Abenteuerbereich erscheinen zu lassen.

Gegnerphase

	-1/0	+1	+2	+3	+4/+5
Orknetzwerfer	+ 2 + 1	/ 2	+		+ 1
Orkkrieger	/	+	/	+	/
Orkbogenschütze	+	/	/	/	+

Abenteuerphase

Wählt die passende Tabelle für die Anzahl der Helden und die Stufe:

1-5	Feuerinferno. Es erscheint 1 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
6	Feuerinferno.

1	Feuerinferno. Es erscheinen 2 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
2	Feuerinferno. Es erscheinen 3 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
3	Feuerinferno. Es erscheinen 2 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
4	Feuerinferno. Es erscheinen 3 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
5	Feuerinferno.

1	Feuerinferno. Es erscheinen 3 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
2	Feuerinferno. Es erscheinen 2 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
3	Feuerinferno. Es erscheinen 3 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
4	Feuerinferno.

1-3	Feuerinferno. Es erscheinen 3 Gegner und 1 Gelände im Abenteuerbereich.
4	Feuerinferno.

Endphase

Wenn in der Endphase **keine Unschuldigen** mehr im Spiel oder im Geländedeck und keine Geländekarten Feuer mehr im Spiel sind, **gewinnen** die Helden.

Erhöht die um 1. Falls die 7/6/5/5 beträgt, **verlieren** die Helden.

Epilog

Als wir den letzten Zivilisten aus dem höllischen Inferno befreien, das einmal ein ruhiges Gasthaus war, stürzt das Dach ein und verbrennt die noch darin befindlichen Orkkrieger. Unser Eintreffen sorgt dafür, dass die Orks einen raschen Rückzug als beste Option ansehen. In wenigen Augenblicken verschwinden sie lautlos. Eine Erfahrung, die Bastian schon unzählige Male gemacht hat - und doch war es ein unheimliches Gefühl.

Der Gastwirt nähert sich und schleppt einen gefangenen Ork, dessen Beine vom einstürzenden Dach zerquetscht wurden. Bastian kniet mit knackenden Gelenken neben dem Ork und versucht, sein leises Flüstern zu verstehen. Das blubbernde Blut und das Lallen machen es schwierig, aber es ist klar, dass er eine Nachricht übermittelt wird. Niffil schaut erstaunt, dass Bastian Orkisch spricht. Doch Bastian verrät nicht, was der Ork gesagt hat, sondern steht nur auf und spricht in seinem gewohnt lakonischen Ton: "Sein Einfluss breitet sich aus wie eine Seuche. Der Kult ist hier."

Es scheint, als wäre das Töten des Dämons nur der Anfang gewesen.

Belohnung

Alle Helden können bis zu 4 und alle aus ihrem Deck entfernen. Zieht 4/3/2/1 Gegenstände vom kampagnenspezifischen Gegenstandsdeck und fügt einen davon den Gegenständen der Helden hinzu.

Die Helden können jetzt der Quelle der Ausbreitung des Kultes in "Herz der Dunkelheit" (3A) gegenüberreten.

HERZ DER DUNKELHEIT

"Herz der Dunkelheit" (3A) ist der dritte Teil der Kampagne "Alte Freunde".

Voraussetzungen

Ihr müsst das Szenario "Die Asche der Vergangenheit" gewonnen haben.

Eine Spur von verrückten Orks und niedergebrannten Gehöften führt uns in die östlichen Steppen. Die Steppe, die die Adligen von Gory in ihren Karten großspurig als "Teil von Gory" bezeichnen, hat aber in Wirklichkeit schon immer zu den orkischen Ländern gehört.



Es gelang uns, einen menschlichen Verräter gefangen zu nehmen, den die Orks als Maulwurf benutzt hatten. Das Verhör des armen Kerls hat uns nur gezeigt, dass Bastian Recht hatte: Eine Orkschamanin ist vom Kult der Veränderung verführt worden und während ihr Einfluss wächst, stellte der Khan fest, dass seine Kontrolle über den Stamm schwächer wird.



Was den Khan dazu bewogen hat, nach Westen zu ziehen, um zu plündern, anstatt sich der Schamanin entgegenzustellen, werden wir wohl nie erfahren, aber nun liegt es wieder einmal an uns, dem Kult entgegenzutreten und die Ausbreitung seiner verdorbenen Ranken zu stoppen.



Aufbau



Schwierigkeit 1 (=)	
Gegnerdeck:	2 Akolythen, 2 Knochenwürmer und 2 Rotikkas.
Abenteuerbereich:	1 Akolyth, 1 Orknetzwerfer und 1 Orkkrieger
	Platziert 1 Verdorbene Schamanin unter das Gegnerdeck.
	0



Schwierigkeit 2 (=)	
Gegnerdeck:	2 Akolythen, 2 Knochenwürmer und 2 Rotikkas.
Abenteuerbereich:	1 Akolyth, 1 Knochenwurm und 1 Orkkrieger
	Platziert 1 Verdorbene Schamanin unter das Gegnerdeck.
	1

Schwierigkeit 3 ()	
Gegnerdeck:	2 Akolythen, 3 Knochenwürmer und 2 Rotikkas.
Abenteuerbereich:	1 Akolyth, 2 Orknetzwerfer und 2 Orkkrieger
Platziert 1 Verdorbene Schamanin unter das Gegnerdeck.	
	1

Schwierigkeit 4 ()	
Gegnerdeck:	2 Akolythen, 3 Knochenwürmer und 3 Rotikkas.
Abenteuerbereich:	1 Akolyth, 2 Orknetzwerfer und 2 Orkkrieger
Platziert 1 Verdorbene Schamanin unter das Gegnerdeck.	
	1

Schwierigkeit 5 ()	
Gegnerdeck:	3 Akolythen, 3 Knochenwürmer und 3 Rotikkas.
Abenteuerbereich:	2 Akolythen, 2 Orknetzwerfer und 2 Orkkrieger
Platziert 1 Verdorbene Schamanin unter das Gegnerdeck.	
	1


Schwierigkeit 6 ()	
Gegnerdeck:	3 Akolythen, 3 Knochenwürmer und 3 Rotikkas.
Abenteuerbereich:	3 Akolythen, 2 Orknetzwerfer und 2 Orkkrieger
Platziert 1 Verdorbene Schamanin unter das Gegnerdeck.	
	1

Schwierigkeit 7 ()	
Gegnerdeck:	3 Akolythen, 3 Knochenwürmer und 3 Rotikkas.
Abenteuerbereich:	3 Akolythen, 3 Orkkrieger und 2 Orknetzwerfer
Platziert 1 Verdorbene Schamanin unter das Gegnerdeck.	
	1


Szenariospezifische Regeln

Das Ziel des Szenarios ist es, die Verdorbene Schamanin zu töten, um ihren verderbten Einfluss auf die Orks zu beenden. Die Helden gewinnen, wenn die Schamanin tot ist.


Solange eine Falltür im Spiel ist, können keine Gegner erscheinen (siehe Abenteuerphase).

Eine Falltür kann entweder durch einen Angriff entfernt werden oder durch Öffnen mit  (siehe Türen und Falltüren).

Falltür: 2+    / 2+    




Unheiliger Schutz: Die Schamanin kann nicht angegriffen werden oder Wunden erleiden, solange  im Spiel sind.

Szenariospezifische Heldenaktionen



























































Tiefer eintauchen: Wenn keine Falltür im Spiel ist, kann ein Held 5  bezahlen, um 1 Gegner im Abenteuerbereich erscheinen zu lassen.

Spezielle Gegneraktionen



Tür schließen: Befindet sich der aktivierte Akolyth im Abenteuerbereich, entfernt ihn und platziert eine Falltür in den Abenteuerbereich. Es kann sich nie mehr als eine Falltür zu einem bestimmten Zeitpunkt im Abenteuerbereich befinden. Ein Akolyth wird auch dann entfernt, wenn eine Falltür im Spiel ist.



Opfer: Entfernt alle nicht- (Knochenwürmer und Rotikkas sind ) im selben Bereich wie der Verdorbenen Schamanin. Beschwört X Rotikkas in diesem Bereich, wobei X der Anzahl an nicht- entspricht.

Gegnerphase



	-1/0	+1	+2	+3	+4/+5
Akolyth	Unterstützt Verdorbene Schamanin / 	Tür schließen / 	Tür schließen / 	Tür schließen / 	 + Tür schließen
Rotikka	 + 	 / 	 / 	 / 	 + 
Orknetzwerfer	Unterstützt Verdorbene Schamanin + 	 ¹ +  ¹	Unterstützt Verdorbene Schamanin /  +  ¹ +  ¹	Unterstützt Verdorbene Schamanin + 	 ¹ +  ¹
Knochenwurm	 / 	 / 	 / 		 / 
Orkkrieger	Unterstützt Verdorbene Schamanin / 	 +  + 	Unterstützt Verdorbene Schamanin /  +  + 	Unterstützt Verdorbene Schamanin / 	 +  +
Orkbogenschütze	 + 	 / 	 / 	 / 	 + 
Verdorbene Schamanin	Opfer	 + 	Opfer	Opfer	 + 

Abenteuerphase

	
1-4	Tut nichts, wenn eine Falltür im Spiel ist. Andernfalls erscheint 1 Gegner.
5	Tut nichts.

	
1-3	Tut nichts, wenn eine Falltür im Spiel ist. Andernfalls erscheint 2 Gegner.
4	Tut nichts.

Endphase

Erhöht die  um 1. Falls die  6/6/5/5 beträgt, **verlieren** die Helden.



Epilog

Ein kalter Schauer läuft unseren Rücken hinab uns, als wir vor dem leblosen Körper der Schamanin stehen. Es ist dieselbe unnatürliche Kälte, die wir im Abyssal Rift spürten, als der Dämon seinen sterbenden Atem ausstieß. Tyra ist damit beschäftigt, ein paar umherstreifende Knochenwürmer zu zerquetschen, die ohne die Verbindung zu ihrer Anführerin nun ziellos durch die Gegend krabbeln und leicht zu beseitigen sind. Wie konnte der Einfluss der Sekte so weit in den Osten gelangen? Wie konnte er die Orks verderben, ein Volk mit einem so tief verwurzelten Hass auf Magie?

Auf dem Rückweg nach Westen bleiben viele Fragen offen, aber Bastian hat seinen Eid gegenüber Rutilus eingelöst. Wir anderen wissen nicht, was er bedeutet oder warum er einen solchen Schwur geleistet hat. Dennoch ist es klar, dass unserem Freund eine Last von den Schultern genommen wurde, als wir die Überreste des ehemaligen Lagers der 5. Legion von Gory verlassen.

Belohnung

Die Helden haben die Kampagne "Alte Freunde" **gewonnen**.

Alle Helden können alle  und jede  aus ihrem Deck entfernen.

Bastians "Schwert des Gory-Reiches" ist jetzt verfügbar.

Notiert auf dem Kampagnenbogen, dass der Verdorbene Schamane tot ist.

KAMPF UM DEN HÜGEL

"Kampf um den Hügel" (2B) ist der zweite Teil der Kampagne "Alte Freunde".

Voraussetzungen

Ihr müsst das Szenario "Ein Blutschwur" gewonnen haben und das Szenario "Die Asche der Vergangenheit" darf nicht gespielt worden sein.

Rutilus nickt nur zufrieden, als Bastian unsere Hilfe bei der Verfolgung des Khans anbietet. Es sieht so aus, als hätte Bastian genau das erwartet. Es bedurfte keiner Worte - und in wenigen Augenblicken waren wir auf dem Weg.

Dann fallen die Dinge schnell in einen unheimlichen Rhythmus, als Bastian und Rutilus beginnen, die Jagd zu organisieren. In unserer kleinen Truppe herrscht ein stilles Verständnis von Hierarchie. Die gemeinsamen Erfahrungen mit den Legionen haben unverkennbar eine rücksichtslos effiziente, aber freudlose Struktur geschaffen, in der die beiden Männer zu einer seelenlosen Kreatur zu verschmelzen scheinen, die darauf aus ist, den Khan zu töten, koste es, was es wolle.

Wir ziehen westwärts über die Steppe und folgen den gelegentlichen Spuren von verängstigten Bauern, die ihr Vieh und ihr Getreide zurückgelassen haben, um ihr Leben zu retten.

Die relativ friedliche und schnelle Bewegung der Horde des Khans deutet darauf hin, dass sie ein Ziel haben, das über das bloße Plündern und Abschlagen hinausgeht.

In der Nähe des Großen Waldes von Silva Sanguinum im Nordosten von Gory stellen wir fest, dass sich die Orks anscheinend in zwei Gruppen aufgeteilt haben. Den Spuren

nach zu urteilen, die Bastian, Niffil und Rutilus untersuchen, haben sich beide Horden offenbar einige Scharmützel mit einigen Verlusten geliefert.

Dies scheint das Ziel des Khans gewesen zu sein. Auf der Hügelkuppe steht noch eine alte, längst verlassene Legionärsfestung. Zu seiner Überraschung stellt Bastian fest, dass der Khan seine Bogenschützen auf den verbliebenen Festungsanlagen aufgestellt hat.




"Hier will er also seinen letzten Widerstand leisten", murmelt Rutilus lakonisch.




"Ich hätte nicht erwartet, dass ein Ork eine so strategische Position wählt", sinniert er, während er einige Karten der Gegend ausbreitet.

"Mit den Bogenschützen dort oben gibt es keine Möglichkeit, sich seiner Position zu nähern. Du wirst mit den Triarii und deinen Freunden den Norden einnehmen."

Ich hatte erwartet, dass Bastian gegen einen solch riskanten Plan Einspruch erheben würde, aber er nickt nur zustimmend und geht hinaus, um die Soldaten zu sammeln.

Aufbau

Schwierigkeit 1 ( = )	
Gegnerdeck:	1 Orkjäger, 2 Orknetzwerfer und 1 Orkkrieger.
Abenteurerbereich:	2 Orkbogenschützen und 1 Barrikade
	0

Schwierigkeit 2 ( = )	
Gegnerdeck:	1 Orkjäger, 2 Orknetzwerfer und 1 Orkkrieger.
Abenteurerbereich:	2 Orkbogenschützen und 1 Barrikade
	1






Schwierigkeit 3 ( =  /  = )	
Gegnerdeck:	1 Orkjäger, 2 Orknetzwerfer und 2 Orkkrieger.
Abenteurerbereich:	3 Orkbogenschützen und 1 Barrikade
	1






Schwierigkeit 4 ( =  /  = )	
Gegnerdeck:	1 Orkjäger, 2 Orknetzwerfer und 3 Orkkrieger.
Abenteurerbereich:	3 Orkbogenschützen und 1 Barrikade
	1








Schwierigkeit 5 ( =  /  =  /  = )	
Gegnerdeck:	1 Orkjäger, 2 Orknetzwerfer und 3 Orkkrieger.
Abenteurerbereich:	4 Orkbogenschützen und 1 Barrikade
	1






Schwierigkeit 6 ( =  /  = )	
Gegnerdeck:	1 Orkjäger, 2 Orknetzwerfer und 3 Orkkrieger.
Abenteurerbereich:	5 Orkbogenschützen und 1 Barrikade
	1




Schwierigkeit 7 ( = )	
Gegnerdeck:	1 Orkjäger, 2 Orknetzwerfer und 3 Orkkrieger.
Abenteurerbereich:	5 Orkbogenschützen, 1 Barrikade und 1 Gegner erscheint
	1

Schwierigkeit 3 ( =  /  = )	
Gegnerdeck:	1 Orkjäger, 2 Orknetzwerfer und 2 Orkkrieger.
Abenteurerbereich:	3 Orkbogenschützen und 1 Barrikade
	1



Schwierigkeit 4 ( =  /  = )	
Gegnerdeck:	1 Orkjäger, 2 Orknetzwerfer und 3 Orkkrieger.
Abenteurerbereich:	3 Orkbogenschützen und 1 Barrikade
	1

Schwierigkeit 5 ( =  /  =  /  = )	
Gegnerdeck:	1 Orkjäger, 2 Orknetzwerfer und 3 Orkkrieger.
Abenteurerbereich:	4 Orkbogenschützen und 1 Barrikade
	1





Schwierigkeit 6 ( =  /  = )	
Gegnerdeck:	1 Orkjäger, 2 Orknetzwerfer und 3 Orkkrieger.
Abenteurerbereich:	5 Orkbogenschützen und 1 Barrikade
	1

Schwierigkeit 7 ( = )	
Gegnerdeck:	1 Orkjäger, 2 Orknetzwerfer und 3 Orkkrieger.
Abenteurerbereich:	5 Orkbogenschützen, 1 Barrikade und 1 Gegner erscheint
	1



Szenariospezifische Regeln

Das Ziel des Szenarios ist es, alle Bogenschützen zu töten, damit Rutilus' Truppen die Hauptstreitkräfte der Orks angreifen können. Die Helden gewinnen, wenn in der **Endphase** keine Bogenschützen mehr im Spiel sind. Sobald diese Bedingung erfüllt ist, endet das Szenario und der aktuelle -Wert wird auf dem Kampagnenbogen notiert. Er ist der Start -wert für das nächste Szenario 3B.

Gegner im Abenteurerbereich können nicht als Ziel für Angriffe oder andere Effekte ausgewählt werden, solange sich dort eine Barrikade befindet. Sie können normal in einen Kampf verwickelt werden.






















Jeder Held ohne Gegner in seinem Heldenbereich kann eine Barrikade angreifen als wäre sie in 1 . Hängt für jede verursachte  1 verdeckte -Karte an. Entfernt die Barrikade aus dem Spiel, wenn 3 oder mehr -karten angehängt sind.

Barrikade:  +  









 betreffen nicht die  der Barrikade.

Immer wenn ein Held einen Orkbogenschützen aus dem Abenteurerbereich in einen Kampf verwickelt, erscheint 1 Gegner im Heldenbereich dieses Helden.


Gegnerphase


	-1/0	+1	+2	+3	+4/+5
Orknetzwerfer	Unterstützt Orkbogenschütze +  Orkbogenschütze 1 /  1	 4	Unterstützt Orkbogenschütze +  Orkbogenschütze 1 /  1	 /  1+  1	 +  1 +  1
Orkkrieger	 +  + 	 +  + 	 / 	 + 	Unterstützt Orkbogenschütze +  Orkbogenschütze 2
Orkjäger	 / 	Unterstützt Orkkrieger + alle Orkkrieger  / 	Unterstützt Orkbogenschützen + alle Orkbogenschützen  /  1		Unterstützt Orkbogenschützen und alle Orkbogenschützen  /  1
Orkbogenschütze	 / 	 / 		 / 	 + 

Abenteuerphase

	
2+	Wenn eine Barrikade im Spiel ist, erscheint 1 Gegner im Abenteuerbereich.
	
3+	Wenn eine Barrikade im Spiel ist, erscheint 1 Gegner im Abenteuerbereich.
	
4+	Wenn eine Barrikade im Spiel ist, erscheint 1 Gegner im Abenteuerbereich.
	
4+	Wenn eine Barrikade im Spiel ist, erscheint 1 Gegner im Abenteuerbereich.

Endphase

Erhöht die  um 1.

Wenn keine Orkbogenschützen im Spiel sind, haben die Helden gewonnen und die  wird für das nächste Szenario notiert.

Epilog

Rutilus hatte Recht gehabt. Als die Festung auf dem Hügel fiel, waren die Orks gezwungen, sich zurückzuziehen. Glücklicherweise entdeckt Niffil den Khan, der sich in eine Höhle zurückzieht, sonst wäre er entkommen. Wir nehmen sofort die Verfolgung auf, da wir seine Flucht befürchten, aber bald erkennen wir, dass der Khan nicht entkommen kann - die Höhle ist eine Sackgasse.

Belohnung

Keine Belohnung.

Die Helden können jetzt den Khan in "Ein lange erwarteter Abschied" (3B) angreifen.

LANG ERWARTETER ABSCHIED

Ein "Lang erwarteter Abschied" (3B) ist der dritte Teil der Kampagne "Alte Freunde".

Voraussetzungen

Ihr müsst das Szenario "Kampf um den Hügel" gewonnen haben.

Wir stehen in einer großen Höhlenöffnung vor einer Ansammlung von zurückgezogenen Orks. Die meisten Orks sind verwundet und kaum eine Handvoll von ihnen kann ohne fremde Hilfe stehen. In der Mitte der Halle hockt der Khan. Langsam steht er auf und schaut jeden von uns der Reihe nach an.

In den Augen des Khans, in denen eigentlich wilde Wut und ungestilltem Blutdurst zu sehen sein sollte, ist nur eine tiefe Melancholie zu sehen.


"Sie sagte mir, dass ihr es sein würdet", sagt er mit leiser, brüchiger Stimme.


Bei diesen Worten geht eine Art Schockwelle durch den Raum, als ob er etwas Unaussprechliches ausgesprochen hatte.



"Kurz bevor wir nach Westen ritten, sagte sie mir, dass der Schlächter der Fünften einmal mehr die Klinge schwingen würde. Und diese Klinge würde mich zu den Ahnen schicken", fährt der Khan fort. In seiner Stimme liegt eine gewisse Resignation.





Seine Worte lassen Bastian erschauern, da er schon lange niemanden mehr gehört hatte, der auf seine Vergangenheit in der 5. Legion anspielte. Und das war ihm auch viel lieber so.





Aufbau







Setzt die  auf den Endwert aus dem Szenario Kampf um den Hügel.





Schwierigkeit 1 ( = )	
Gegnerdeck:	1 Orkjäger, 2 Orknetzwerfer, 2 Orkschamanen und 2 Orkkrieger.
Abenteuerbereich:	Der Ork-Khan, 1 Orknetzwerfer und 1 Orkschamane



Schwierigkeit 2 ( = )	
Gegnerdeck:	2 Orknetzwerfer, 2 Orkschamanen und 4 Orkkrieger.
Abenteuerbereich:	Der Ork-Khan, 1 Orkschamane und 1 Orkkrieger

Schwierigkeit 3 ( =  /  = )	
Gegnerdeck:	2 Orkbogenschützen, 2 Orkjäger, 2 Orkschamanen und 2 Orkkrieger.
Abenteuerbereich:	Der Ork-Khan, 1 Orknetzwerfer, 1 Orkschamane und 1 Orkkrieger

Schwierigkeit 4 ( =  /  = )	
Gegnerdeck:	2 Orkbogenschützen, 2 Orkjäger, 2 Orkschamanen und 2 Orkkrieger.
Abenteuerbereich:	Der Ork-Khan, 1 Orknetzwerfer, 1 Orkschamane und 2 Orkkrieger



Schwierigkeit 5 ( =  /  =  /  = )	
Gegnerdeck:	2 Orkbogenschützen, 2 Orkjäger, 2 Orkschamanen und 3 Orkkrieger.
Abenteuerbereich:	Der Ork-Khan, 2 Orknetzwerfer, 1 Orkschamane und 2 Orkkrieger

Schwierigkeit 6 ( =  /  = )	
Gegnerdeck:	3 Orkbogenschützen, 2 Orkjäger, 2 Orkschamanen und 3 Orkkrieger.
Abenteuerbereich:	Der Ork-Khan, 2 Orknetzwerfer, 2 Orkschamanen und 2 Orkkrieger





























































Schwierigkeit 7 ( = )	
Gegnerdeck:	3 Orkbogenschützen, 2 Orkjäger, 2 Orkschamanen und 3 Orkkrieger.
Abenteuerbereich:	Der Ork-Khan, 2 Orknetzwerfer, 1 Orkschamane und 3 Orkkrieger

Szenariospezifische Regeln




Das Ziel des Szenarios ist es, den Ork-Khan zu töten. Die Helden gewinnen, wenn der Ork-Khan tot ist.





Der Ork-Khan hat einen  gleich der Anzahl der im Spiel befindlichen Orks und eine  gleich der doppelten Anzahl der im Spiel befindlichen Orks.






Gegnerphase







	-1/0	+1	+2	+3	+4/+5
Orkschamane	Unterstützt Ork-Khan +  Ork-Khan 1	Unterstützt  +   1	Unterstützt  +   1	Unterstützt Ork-Khan +  Ork-Khan 1	 + 
Orknetzwerfer	 1 +  1	 / 	Unterstützt Ork-Khan +  Ork-Khan 1	Unterstützt Ork-Khan +  1	 / 
Orkkrieger	 + 	 + 	 / 	 / 	 +  / 
Orkbogenschütze	 + 	 / 	 / 	 / 	 + 
Orkjäger	 / 	Unterstützt Orkkrieger + alle Orkkrieger  / 	 1 +  2 / 	 / 	Unterstützt Orkschamane + alle Orkschamane  /  1 +  2
Ork-Khan	 / 	 + 	Unterstützt  + 	Unterstützt  + 	

Abenteuerphase


	
0	Alle Gegner erhalten 1  . Es erscheint 1 Gegner im Abenteuerbereich.
1+	Es erscheinen 2 Gegner im Abenteuerbereich.

	 
0	Alle Gegner erhalten 1  . Es erscheinen 2 Gegner im Abenteuerbereich.
1+	Es erscheinen 2 Gegner im Abenteuerbereich.

	  
0	Alle Gegner erhalten 1  . Es erscheinen 2 Gegner im Abenteuerbereich.
1+	Es erscheinen 3 Gegner im Abenteuerbereich.

	   
0	Alle Gegner erhalten 1  . Es erscheinen 2 Gegner im Abenteuerbereich.
1+	Es erscheinen 2 Gegner im Abenteuerbereich.

Endphase

Verringert die  um 1.



Epilog

Der Khan liegt tot zu Bastians Füßen, aber von Freude oder Erleichterung ist nichts zu spüren. Er spürt ein herzliches Klopfen auf seine Schulter und hört Zufriedenheit in Rutilus' Stimme: "Ich wusste, dass du es noch in dir hast." Er dreht den Kopf und sieht das zahnlose Lächeln seines alten Freundes.

Er war schon einmal an diesem Punkt, ein weiteres Leben wurde genommen, ein weiteres sinnloses Opfer im Namen des Imperators. Wieder wurden die Orks aus Gory vertrieben und wer auch immer überlebt hat, wird sich nach Osten zurückziehen. Und im nächsten oder übernächsten Frühjahr würde eine weitere Horde kommen, wie schon in den letzten dreihundert Jahren. Bastian weint fast, als er sich eingesteht, dass die Tötung des Khans nichts gelöst hat. Die Zeit wird es zeigen, aber ich prophezeie, dass wir später feststellen werden, dass dies wahr ist.

Belohnung

Die Helden haben die Kampagne "Alte Freunde" **gewonnen**.

Alle Helden können alle  und jede  aus ihrem Deck entfernen.

Zieht 4/3/2/1 Gegenstände vom kampagnenspezifischen Gegenstandsdeck und fügt einen davon den Gegenständen der Helden hinzu.

Fügt Bastians Klinge den Gegenständen der Helden hinzu.

Notiert auf dem Kampagnenbogen, dass der Ork-Khan tot ist.