

# INCARNATION 2

RACKHAM, das Logo RACKHAM, WOLFEN, CONFRONTATION und RAG'NAROK unterliegen internationalem Urheberrecht. Alle Rechte bei Rackham.

CONFRONTATION deutsche Ausgabe erhältlich von  
Beutelsend Handelsgesellschaft mbH  
Karl-Marx Str. 30 12043 Berlin  
Tel.: 030 / 623.70.60 www.beutelsend.de

## INHALT

Das Schachbrett  
Die Figuren  
Incarnation  
Die Erfahrungspunkte  
Die Erfahrungskarten  
Die Auferstehung  
Die Waffenruhe, Kampfunterbrechung, Ruhepause  
Der Abenteuermodus  
Vor Beginn des Abenteuers  
Die Szenariokarten  
Die Aufstellung  
Der Verlauf der Partie  
Akt I  
Akt II  
Akt III  
Was kommt nach Akt III?  
Neue Spezialfertigkeiten  
Die Treibjagd

*Der Bote Alahel, Abenteurer aus Alahan und Herold des Königs Gorgyn, hatte einen weiten und gefährvollen Weg zu bewältigen, bis er in der Freien Stadt Cadwallon ankommen würde. Tharn, Champion von Acheron, hätte ihn beinahe aufgehalten, wenn nicht Meliador zu Hilfe gekommen wäre, Alahels Mentor, der die Mächte der Finsternis von seinem Schutzbefohlenen fernhalten konnte. Dieser Kampf war eigentlich ein Zweikampf zwischen Meliador und der Gorgone gewesen, Meliadors finsterner Gegenspielerin. Wie dieses Duell ausgegangen war, wusste niemand....*

*Sophet Drahas ließ seinen Blick lange auf dem Sterblichen ruhen, der in seine Krypta gekommen war. Drahas war der mächtigste Nekromant Cadwallons, ein Botschafter der Finsternis in der Freistadt. Er hatte die Wiederentdeckung der alten Cynwällstadt miterlebt, er war bei deren Eroberung und bei allen Kämpfen anwesend, die danach um die Vorherrschaft in Cadwallon ausbrachen. Für kurze Zeit war Sophet so etwas wie der Gebieter der Stadt gewesen, bis die Hunde des Krieges gekommen waren...Seitdem galt der König der Aschen ‚nur‘ als der Herrscher der Unterstadt mit all ihren Lastern. In der glanzvollen Oberstadt regierten die Herzöge. Aber der Einfluss des Nekromanten auf die Geschehnisse der Stadt war niemals gering gewesen. Er wirkte einstweilen verdeckter, durch sein Netzwerk von gerissenen und skrupellosen Spionen, den Gaunern der Stadt.  
Es war einer dieser Gauner, der nun vor Sophet Drahas stand.*

*Er hielt den Blick gesenkt und wartete auf die Aufforderung Sprechen zu dürfen. „Rede.“ Der Spion richtete seinen Blick auf Drahas. „Meister, Euer Unternehmen ist gescheitert. Alahel ist immer noch in Richtung Cadwallon unterwegs. Tharn und die Gorgone sind verschwunden.“ „Vernichtet?“ „Wir wissen nichts Genaues. Aber wir werden es herausfinden.“*

*„Cadwallon! Endlich!“ Erleichterung zeichnete sich in Alahels Gesicht ab, als er am Horizont den Rauch aus den Schornsteinen der Freien Stadt in den Himmel steigen sah. Die letzten Etappen des Weges waren anstrengend gewesen: seit mehr als zwei Tagen waren die Truppen des Löwen immer wieder von einer Bande marodierender Goblins aufgescheucht worden. Alahel hatte endlich ihren Schlupfwinkel ausfindig gemacht und beschlossen, ihn kurzerhand auszuräuchern. Die Ruhe im Wald von Allyvie wurde von einem Schwarm Vögel aufgestört, die plötzlich wie eine Wolke in den Himmel stoben. Unerwartet drangen Kampfgeräusche an Alahels Ohren. „Eilt weiter!“, befahl er seinen Begleitern, „wir haben schon zu viel Zeit verloren. Ich werde vor den Toren Cadwallons wieder zu Euch stoßen.“*

*Der Bote hatte den Ort des Geschehens schnell erreicht. Das dicke Farnkraut bot ihm ein Versteck um, ohne selbst gesehen zu werden, den Kampf beobachten zu können. Ein ungewöhnliches Bild bot sich ihm: eine Zwergengruppe und eine Schar Sessair-Kelten kämpften gemeinsam gegen eine Truppe Wächter aus Cadwallon, die von einem Schwarzen Paladin von Acheron geführt wurden. Schon einige Krieger waren zu Boden gegangen und rangen mit dem Tod. Was aber hatte ein Anhänger des Schwarzen Codes an der Spitze der Freistädtischen Milizen zu suchen?*

*Ein massiger Sessair warf sich mit voller Wucht auf den Schwarzen Paladin. Sein Schwert sauste durch die Luft, eine Schulterklappe von der Rüstung abtrennend. Beinahe verlor der Handlanger von Acheron das Gleichgewicht, doch rettete er sich mit einem schnellen Schritt nach hinten und wich so dem folgenden Schwerthieb aus. Die Klinge des Kolosses von Avagddu biss mit voller Wucht in den Stamm einer massigen Eiche. Der Riese zog sie mühelos wieder aus dem Stamm. Aus der entstehenden Verzögerung wirbelte der Paladin seinen Flegel durch die Lüfte, die Spitze zog einen feinen Schweif Mana hinter sich her... Ein Energiestrom brachte die Luft zum Flimmern. Der Kelte spürte, wie sich seine Füße vom Erdboden lösten und seine Gestalt wurde gegen den Stamm, in dem kurz zuvor noch sein Schwert steckte, geschleudert.*

*Alahel konnte nicht tatenlos zusehen. Er schoss einen Pfeil ab und konnte so gerade noch verhindern, das der Flegel des Acherondieners den Kelten traf. Der Pfeil des Boten bohrte sich in die entblößte Schulter seines Feindes, der einen schrillen Schrei*

ausstieß. Der Paladin wandte sich um und musterte Alahel mit einem verächtlichen Blick. Doch war ihm seine Waffe entglitten und er beschloss den Kampf aufzugeben. Nicht jedoch, ohne vorher noch eine haßerfüllte Verwünschung auszustoßen. Seine Männer liefen ihm verstört hinterher und gemeinsam brachen die Zwerge und die Kelten in Siegesjubel aus.

Alahel trat auf den Kelten zu, der noch vollkommen verwirrt von den Ereignissen war. Verglichen mit dem Avagddu-Krieger, sah der eigentlich kräftige Alahel wie ein Strohalm aus.

„Ich bin Alahel, Bote des Königreiches des Löwen. Ich hoffe, meine Hilfe ist Euch recht gewesen...“ Ein Zwerg mit flammend rotem Bart starrte Alahel an. „Eine solche Dummheit kann wirklich nur aus dem Mund eines Löwen kommen.“, grummelte er in den Bart hinein. „Du sollst wissen, Alahel, dass Du Dir des ewigen Danks von Hogarth dem Koloß sicher sein kannst“, sagte der Kelte, während er seinen schmerzenden Schädel rieb. „Dies ist mein Freund, Kahinir der Wilde.“

„Ich bin auf dem Weg nach Cadwallon“, sagte Alahel. „Wenn Ihr auch dorthin unterwegs seid, würde ich mich Euch gerne anschließen.“ Der Bote wusste, dass seine Ankunft weniger Aufsehen erregen würde, wenn er zusammen mit Reisenden anderer Völker ankommen würde...

Sophet Drahas wandte seinen Blick vom Spion ab. Der Gauner spürte eine schwere Last von sich weichen. „Und der Drescher?“ „Kain... wurde verletzt, Herr...“ „Wie das?“ schnaubte Sophet. „Der Paladin von Acheron wurde verletzt? Bei der Finsternis - wer konnte das fertig bringen?“

„Kain und die Männer des Grafen Izhar haben eine Truppe Hunde des Krieges angegriffen, und jemand hat dem Drescher einen Pfeil in die Schulter geschossen. Die Beschreibung paßt auf Alahel, Meister.“ „Verschwinde jetzt, Schurke.“ Der Spion zog sich zurück. Von Ferne war zu hören, wie die Tür der Krypta ins Schloß fiel.

Aus dem Schatten hinter dem Thron des Aschenkönigs löste sich eine Gestalt. „Wir werden eingreifen müssen, Nimrod“, sagte Sophet. „Lyiet Izhar wird nicht mehr allein mit seinen Aufgaben fertig. Wir haben Alahel unterschätzt.“

„Mein König der Aschen, es gibt eine drängendere Angelegenheit. Ich bin sicher, dass die Gorgone noch nicht zerstört worden ist. Und sie wird es Euch übel nehmen, dass Ihr sie zum besten halten wolltet. Sie ist gefährlich... ich beneide Euch nicht um Eure Situation.“

Ein Finsternisportal materialisierte sich vor dem Thron des Nekromanten. Im Grunde sollte so etwas in diesen Gemäuern nicht möglich sein... „Ich auch nicht“, erklang eine hohle Stimme... die Stimme der Gorgone.

## Die Figuren

Du hast eine Spielfigur aus dem Strategiespiel RAG‘NAROK erworben. Hier spielst Du abenteuerliche Kämpfe nach, in denen große Armeen um die Herrschaft oder um das Überleben ihres Volkes kämpfen.

Für das Spiel mit den RAG‘NAROK-Figuren gelten die Regeln von CONFRONTATION mit seinen drei Erweiterungen INCARNATION, INCARNATION und DIVINATION. Um anzufangen, benötigst Du nur ein Regelheft von CONFRONTATION und ein paar 6-seitige Würfel (W6). Dann könnt Ihr ein Spiel zu zweit oder zu mehreren spielen, sobald ihr Eure Figuren ausgewählt habt.

Wenn Deine Armeen im Verlauf des Spiels größer und stärker

werden, kannst Du die RAG‘NAROK-Regeln verwenden und so das Spiel noch spannender gestalten.

Es gibt einige Unterschiede im Regelwerk von CONFRONTATION und RAG‘NAROK, aber ein Wechsel vom einen zum anderen ist problemlos möglich, da die Spielprinzipien und die Eigenschaften für beide Spiele identisch sind. RAG‘NAROK ist einfach nur der große Bruder von CONFRONTATION.

RACKHAM geht mit größter Sorgfalt an das Design und an die Fertigung jeder einzelnen Figur. Bevor Du mit dem Bemalen Deiner Figur beginnst, denke daran, Gussgrate und andere eventuelle Produktionsrückstände mit einem Bastelmesser zu entfernen. Nach diesen Vorbereitungen kannst Du die Figur grundieren und mit wasserlöslichen Acrylfarben bemalen. Die Figurenkarte in dem Blister kann Dir Anregungen für die Gestaltung der Figur geben.

## Incarnation

Wenn Du Dir schon manchmal gewünscht hast, dass Deine Persönlichkeiten sich weiterentwickeln, dass sie mit jeder Schlacht an Können und Wissen gewinnen, dann liegst Du mit INCARNATION genau richtig. Hier kann Dein Held zu einem neuen Leben erwachen, und jede folgende Confrontation gewinnt eine ganz neue Größe. Dein Held schreitet auf seinen Wegen fort. Und sein Traum ist es, eines Tages zu einer echten Legende zu werden, dessen Heldentaten in die Geschichte Aar-klashs eingehen.

In INCARNATION können Deine Persönlichkeiten Erfahrungen sammeln. Dieses Wissen wird durch die Erfahrungskarten versinnbildlicht, die Ergänzungen zu der Armeekarte einer Figur sind. Wer dieses Wissen erlangen will, der muss seine Tapferkeit und seinen Heldenmut unter Beweis stellen, schwierige Aufgaben bewältigen und gefährliche Schlachten schlagen.

## Ein Held wird geboren

Bevor Du mit INCARNATION richtig loslegen kannst, musst Du zunächst einen Helden wählen. Er ist die Hauptfigur deiner Confrontation, er ist ein vom Schicksal Auserwählter, der unsterblichen Ruhm erlangen soll. Der Held sollte eine Persönlichkeit sein. Du kannst eine Figur, die keine Persönlichkeit ist, in den Status eines Helden erheben, wenn Du ihr die Spezialfertigkeit Inkarnation verleihst, die am Ende dieser Regeln erläutert wird. Achtung! Eine wiedergeborene (inkarnierte) Figur, die normalerweise auf die anderen Persönlichkeiten einen Effekt hat, kann von diesem Effekt nicht selber profitieren. ( Zum Beispiel darf ein wiedergeborener Barde von Alahan nicht in jeder Runde mit einem Würfel erneut würfeln).

## Die Erfahrungspunkte

Die Vergabe von Erfahrungspunkten ist eine der zentralen Neuerungen der zweiten Auflage von INCARNATION. Sie werden auf den Schlachtfeldern erworben und beeinflussen entscheidend die Zukunft Deines Helden. Mittels der Erfahrungspunkte sammelt der Held Wissen, verhandelt um kleine Gefälligkeiten und kann sich vielleicht sogar über den Tod hinwegsetzen und dem Schnitter ein Schnippchen schlagen.

Das Wissen des Helden steigert sich mit jeder Confrontation

an der er teilnimmt. Ab einer bestimmten Menge gesammelter Punkte mögen die Götter Aarklashs auf ihn aufmerksam werden...und sich ihm vielleicht sogar wohlgesonnen zeigen. Aber wer weiß? Eines Tages könnte es den Göttern auch zu viel werden. Sie könnten sich von ihm bedroht fühlen... Die Götter schätzen es nicht, wenn sich eines ihrer Geschöpfe ihrer Kontrolle entzieht.

Nur ein von Dir bestimmter Held kann Erfahrungspunkte besitzen und sie auf verschiedene Arten nutzen. Im Abenteuermodus, der weiter hinten ausführlich beschrieben wird, kann der Held seinen Verbündeten oder seinem Mentor Punkte zugute kommen lassen. Wenn der Held am Schluß einer Confrontation, an der er teilgenommen hat, noch am Leben ist, wird anhand der Tabelle am Ende dieser Regeln die Anzahl der Erfahrungspunkte berechnet, die ihm zustehen. Verluste und Gewinne sind kumulativ, können aber nicht unter 0 sinken. Die Erfahrungspunkte spielen auch bei der Auferstehung eine Rolle. Jedes Mal, wenn Dein Held ins Leben zurückkehrt, verringert sich sein Punktevorrat und kann so gegebenenfalls auf 0 fallen. Die Götter haben ihn vergessen, er kann nicht mehr ins Leben zurückkehren sofern er die Punktekosten nicht mehr bezahlen kann.

Dazu später mehr. Erfahrungspunkte können auch eingesetzt werden, um bei der Auferstehung Erfahrungskarten zu retten oder um Verbündete wiederzubeleben. Grundsätzlich müssen die Punkte vor einem Würfelwurf eingesetzt werden. Jeder ausgegebene Erfahrungspunkt ist endgültig verloren.

## Die Erfahrungskarten

Diese Karten stehen für die besonderen Kenntnisse und Techniken, die der Held auf zwei verschiedene Arten erwerben kann:

- auf dem Schlachtfeld: die Erfahrungskarte wird ausgespielt, und die auf der Karte aufgelisteten Bedingungen müssen im Verlauf der Confrontation erfüllt werden.
- durch Erlernen: bis dahin gewonnene Erfahrungspunkte werden zum Kauf investiert. Genauer ist auf den entsprechenden Karten vermerkt.

Die Bedingungen zeigen Dir, über welche Eigenschaften oder Spezialfertigkeiten ein Krieger verfügen muss, um eine bestimmte Karte erwerben zu können.

Die Heldentat ist eine besonders heroische Tat. Wenn eine Deiner Persönlichkeiten eine Heldentat vollbracht hat, bekommt sie sofort die dazugehörige Erfahrungskarte sofern sie ausgespielt war. Bei der nächsten Confrontation kann die Persönlichkeit von ihr Gebrauch machen.

Der Effekt zeigt, welche Vorteile eine ausgespielte Erfahrungskarte ihrem Besitzer bringt.

Die Armeepunkte / A.P. zeigen den Wert der Karte an, wenn sie von einem Spieler durch Erlernen erworben wird. Der Kaufpreis in Erfahrungspunkten entspricht diesem Wert.

Anhand der Wiedergewinnung erfährst Du, ob der Krieger die Karte nach einer Auferstehung immer noch behalten darf.

## Erfahrungskarten ausspielen

Am Ende der Aufstellungsphase kannst Du bis zu drei Erfahrungskarten verdeckt vor Dir ablegen. Sie werden keiner

bestimmten Figur zugeordnet und sie geben vor, welche Heldentaten Deine Krieger im Verlauf der Confrontation zu vollbringen haben, um die gewünschte Erfahrungskarte zu erwerben. Man kann die gleiche Karte mehrmals ausspielen, sofern man sie in mehreren Exemplaren besitzt. Im Abenteuermodus ist die Anzahl der ausspielbaren Karten durch den Akt vorgegeben, den Du spielst.

Nur Deine Persönlichkeit kann Erfahrungskarten erwerben und von ihren Vorteilen profitieren, wenn die drei folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- die Erfahrungskarte befand sich unter den zu Beginn des Spiels ausgespielten Karten.
- die Persönlichkeit erfüllt die auf der Karte vorgegebenen Bedingungen.
- die Erfahrungskarte wird sofort aufgedeckt, wenn die Persönlichkeit die Heldentat vollbracht hat.

(Wenn eine Deiner Persönlichkeiten eine Heldentat vollbringt und Du ihr die Karte aber nicht verleihen möchtest, dann wird sie einfach nicht aufgedeckt. Du musst Deinem Gegenspieler nicht sagen, dass Du eine Heldentat vollbracht hast).

## Erfahrungskarten erwerben (kaufen)

Zwischen zwei Spielen Confrontation hat der Held die Möglichkeit, seine Kenntnisse zu vertiefen und zu erweitern. Mit seinen Erfahrungspunkten kann er Erfahrungskarten kaufen. Der Preis einer Karte entspricht den auf der Karte vermerkten Armeepunkten. Sobald die Erfahrungspunkte bezahlt wurden, kommen dem Helden die Vorteile (und die Einschränkungen...) der Karte zugute. Jeder bezahlte Erfahrungspunkt ist verloren. Eine zuvor erworbene Karte kann nicht weiter- oder zurückverkauft werden. Ein Held kann nicht mehrmals die gleiche Erfahrungskarte kaufen, außer wenn auf der Karte etwas Gegenteiliges angegeben ist. Er kann mit Erfahrungspunkten eine Karte kaufen, die er bereits auf dem Schlachtfeld erworben hat. Hier gilt: die Version der ausgespielten Karte ist verloren und wird durch die ersetzt, die mit Erfahrungspunkten bezahlt worden ist.

## Der Gebrauch der Erfahrungskarten

Deine Krieger können bei den nächsten Confrontation ihre neuen Kenntnisse und Techniken unter Beweis stellen. Aber alles hat seinen Preis: vor jeder Confrontation muss die Karte in Armeepunkten bezahlt werden. Diese Kosten variieren je nachdem, wie der Held die Karte erworben hat:

- Wenn er sie auf dem Schlachtfeld erworben hat (durch ausspielen), muss sie zu ihrem normalen Preis in Armeepunkten bezahlt werden.
- Wenn er sie durch Erlernen erworben hat, kostet sie ihn nur die Hälfte ihrer Armeepunkte.

## Die Auferstehung

Bisweilen ereilt einen tapferen Helden viel zu früh der Tod. Einige dieser zur Unzeit gestorbenen Heroen kehren jedoch auf geheimnisvolle Weise wieder ins Leben zurück und stürzen sich erneut in den Kampf, als ob sie nie aufgehört hätten zu existieren. Die Auferstehung ist jedoch nicht gefahrlos. Vor allem das Erinnerungsvermögen der Persönlichkeiten wird manchmal stark getrübt. So manch einer von ihnen vergisst ganze Lebensabschnitte...

Am Ende einer Confrontation, in der Dein Held SOFORT TOT ist, kannst Du versuchen, ihn wieder auferstehen zu lassen. Wenn Dein Held nur das Terrain verlassen hat ( Flucht), braucht er auch nicht aufzuerstehen.

Eine Auferstehung verläuft in mehreren Schritten. Aarklashs Götter rufen die Helden ins Leben zurück. Aber Götter sind launisch... Würfle mit zwei W6. Wenn das Resultat niedriger als die Anzahl seiner bisherigen Wiedererweckungen ist, zeigen sich die Götter dem Held ungnädig. Er wird sich einen Ort suchen müssen, an dem er seine letzte Ruhe verbringt - möglichst weit weg von den Göttern, ihren unberechenbaren Launen und ihren grausamen Spielen...

Ein Einserpasch gilt bei dieser Probe automatisch als Scheitern. Wenn der Held die Auferstehungsprobe besteht, kann er seine Rückkehr ins Leben mit seinen Erfahrungspunkten bezahlen. Würfle (bei einer Confrontation, die nicht im Abenteuermodus gespielt wurde) mit einem W6. Das Resultat zeigt Dir an, mit wie vielen Erfahrungspunkten Du Deine Auferstehung bezahlen musst.

Im Abenteuermodus ist die Zahl, die auf der Karte des gespielten Aktes hinter ‚Sieg‘ steht, die Anzahl Erfahrungspunkte, die Dich Deine Rückkehr ins Leben kostet.

Sowohl im Incarnation- als auch im Abenteuermodus wird die für die Auferstehung zu bezahlende Summe an Erfahrungspunkten mit 1,5 multipliziert, wenn Dein Held von einer Persönlichkeit getötet wurde. (Wenn der Held, die für eine Auferstehung benötigte Punktsomme nicht aufbringen kann, ist die Auferstehung automatisch gescheitert).

Anschließend musst Du Dich für jede Erfahrungskarte, die im Besitz dieser Persönlichkeit ist, eine Wiedergewinnungsprobe leisten. Würfle für jede Karte mit einem W6. Wenn das Resultat gleich oder höher als die Zahl ist, die auf der Erfahrungskarte hinter der ‚Wiedergewinnung‘ angegeben ist, behält die Persönlichkeit die Karte. Im Falle eines Scheiterns ist sie verloren. Diese Karte kann aber später wieder ausgespielt oder gekauft werden.

Du kannst versuchen, auf den Verlauf der Probe einzuwirken, indem Du Erfahrungspunkte einsetzt. Jeder eingesetzte Erfahrungspunkt bringt Dir einen Bonuspunkt für die Probe ein. Eine ‚natürliche‘ 1 gilt immer als Mißerfolg.

Im Abenteuermodus verläuft die Auferstehung eines Mentors oder eines Verbündeten anders. Würfle mit einem W6. Das Resultat muss gleich oder höher sein als die Zahl, die auf der Karte des gespielten Aktes hinter ‚Sieg‘ steht. Der Held kann einen oder mehrere Erfahrungspunkte einsetzen, um seinem Mentor oder Verbündeten bei der Rückkehr ins Leben zu helfen. Jeder eingesetzte Punkt bringt einen Bonuspunkt auf den Würfel für die Auferstehungsprobe ein. Eine natürliche Würfel 1 gilt immer als Mißerfolg.

Der Mentor und die Verbündeten müssen sich anschließend für jede ihrer Erfahrungskarten einer Wiedergewinnungsprobe unterziehen, um die Karten nicht zu verlieren. Bei dieser Probe kann der Held nicht mit seinen Erfahrungspunkten unterstützend eingreifen.

## Die Ruhepause

Zwischen zwei Spielen Confrontation kann Dein Held seine Wunden heilen lassen und die Zeit nutzen, um sich mehr Wissen oder neue Techniken anzueignen. Erfahrungspunkte müssen

sofort am Ende der Confrontation ausgegeben werden. Die Heilung erfolgt automatisch.

Dein Held kann:

- eine Erfahrungskarte erwerben. (Ein Held kann in einer Ruhepause höchstens eine Karte kaufen).

- Objekte oder Dienste kaufen. (Pro Ruhepause darf der Held bis zu drei Gegenständen und einen Dienst erwerben).

In unseren zukünftig erscheinenden Erweiterungen wirst Du zahlreiche Listen mit Diensten und Objekten vorfinden.

## Die Ruhepause im Abenteuermodus

Im Abenteuermodus ist die Ruhepause für Deinen Abenteurer eine Phase der Erholung und des Lernens. Während dieser Zeit lässt Dein Gegner seinen Abenteurer einen Akt spielen, und Du spielst den Schatten. Was Du hierzu wissen musst, findest Du im Abschnitt über den Abenteuermodus.

Der Abenteurer kann seinem Mentor oder einem Verbündeten Punkte zugute kommen lassen. Diese Punkte kann er nutzen, um Erfahrungskarten für sie zu erwerben. Und zwar zum doppelten A.P. Preis in Erfahrungspunkten. Sie können jeweils nur eine Erfahrungskarte pro Ruhepause erwerben.

## Der Abenteuermodus

Im Abenteuermodus begibt sich Dein Held auf eine lange Suche, um uralte Rätsel zu lösen und ungeahnte Geheimnisse zu entdecken. Er tritt eine lange Reise an, an deren Ende die Begegnung mit seinem Schatten steht, dem Feind, dem er sich stellen muss, um das Elixier zu bekommen, das Ziel seiner Bemühungen.

Ein Held, der sich in ein solches Unternehmen stürzt, wird ‚Abenteurer‘ genannt. Er besitzt die gleichen Möglichkeiten wie jeder andere Held. Alle bis jetzt in diesem Heft erläuterten Regeln behalten ihre Gültigkeit, außer wenn auf einer Karte ausdrücklich etwas gegenteiliges steht. Im folgenden wird der Spieler, der einen Akt seines Abenteuers spielen will, der Abenteurer genannt, sein Gegner ist der Schattenspieler.

## Bevor das Abenteuer beginnt

Die erste Etappe des Abenteuermodus ist eine der wichtigsten Phasen des Spiels. Du musst Deinen Abenteurer erschaffen sowie seinen Mentor und den Schatten.

Der Abenteurer muss eine Persönlichkeit sein. Er kann entweder eine schon bestehende Persönlichkeit sein oder ein beliebiger Krieger, dem Du die Spezialfertigkeit Inkarnation verliehen hast, die am Ende dieser Regeln beschrieben ist. Ein Söldner oder heimatloser Abenteurer muss vor Beginn des Abenteuers ein Volk wählen, dem er sich zugehörig fühlt.

Der Mentor des Abenteurers ist sein Lehrer im Verlauf des Abenteuers. Er muss dem gleichen Volk angehören und einen gleich hohen oder höheren Rang als der des Abenteurers einnehmen. Ein Abenteurer kann sich aber auch dazu entschließen, keinen Mentor zu haben. In diesem Fall bekommt er keine Übernatürliche Gabe; statt dessen wird die Anzahl der Erfahrungspunkte, die er im Verlauf des ersten Akts gesammelt hat, am Ende des ersten Aktes verdoppelt.

Der Schatten ist der Gegner, den die Götter dazu bestimmt haben, sich dem Abenteurer in den Weg zu stellen. Er steht für

die größte Furcht des Helden, und er ist für ihn auch die größte Herausforderung. Je weiter der Abenteurer auf seiner Suche voranschreitet, desto näher rückt die unausweichliche Begegnung mit seinem Schatten.

Die Übernatürliche Gabe ist die erste Hilfe, die der Mentor seinem Schützling gibt. Der Abenteurer kann in seinem Leben nur eine einzige Übernatürliche Gabe erhalten. Er bekommt selbst dann keine neue Gabe, wenn er sich in ein neues Abenteuer stürzt.

Das Elixier steht am Ziel der Suche des Abenteurers. Es ist die Belohnung für die Ausdauer und die Tapferkeit, die der Abenteurer bei seiner Aufgabe an den Tag legt. Das Elixier kann eine Spezialfertigkeit oder ein magischer Gegenstand im Besitz des Schattens sein.

Die Verbündeten sind die Persönlichkeiten, die den Abenteurer begleiten. Sie leben ihr eigenes Leben unabhängig von der Suche des Abenteurers, aber im Verlauf eines Abenteurers kreuzen sich ihre Wege von Zeit zu Zeit mit denen des Helden. Ihre Anzahl ändert sich je nach dem gespielten Akt, kann aber auch durch Erfahrungskarten oder Ruhepausen beeinflusst werden. Sie müssen dem Volk des Abenteurers oder einem verbündeten Volk entstammen.

Die Anhänger sind die Krieger, die den Abenteurer oder seine Verbündeten im Verlauf des Abenteurers begleiten. Ein Anhänger kann keine Persönlichkeit sein und muss dem gleichen Volk angehören wie die Persönlichkeit, die er begleitet.

Bevor Ihr Euch in das Abenteuer stürzt, müssen Du und Dein Gegner Eure Abenteurer und die jeweiligen Schatten erschaffen.

Zuerst wählt Ihr beide jeweils einen Abenteurer aus, dann einen Mentor, wenn Ihr möchtet.

Dann gebt Ihr dem Abenteurer, wenn er einen Mentor hat, seine Übernatürliche Gabe. Das kann die Karte eines magischen Objekts sein, eine Erfahrungskarte oder ein Zauber, dessen Macht größer als 1 ist. Die Übernatürliche Gabe kostet für eine Confrontation nur die Hälfte ihrer A.P. Da die Übernatürliche Gabe ein Geschenk des Mentors ist, ist es dieser, für den die Voraussetzungen für den Gebrauch gelten. Nur Objekte mit einer eigenen Karte und einem Preis in A.P. können von dem Mentor als Übernatürliche Gabe übergeben werden. Denke daran: eine Persönlichkeit ohne Macht kann keine Zauber wirken, genauso wie ein Initiat des Wassers keine Feuerkugel wirken kann...

Bestimme jetzt den Schatten, der dem Abenteurer Deines Mitspielers gegenübergestellt wird. Der Gesamtwert des Schattens darf den Wert des Abenteurers nicht um mehr als das Doppelte übersteigen. Der Schatten hat Anspruch auf zwei Erfahrungs- und eine Artefaktkarte, die nicht zu seinem Gesamtwert hinzugefügt werden. Achte darauf, dass der Schatten die an diese Karten gebundenen Bedingungen sämtlich erfüllt. Der Schatten kann erst im dritten Akt aufgestellt werden.

Wähle dann ein Elixier für Deinen Abenteurer aus. Wenn das Elixier eine Objektkarte ist, wird sie dem Schatten gegeben. Er behält sie bei sich, und ihm kommen so lange die Effekte der Karte zugute, bis der Abenteurer ihn besiegt hat. Der Abenteurer muss alle an diese Karte gebundenen Bedingungen erfüllen.

Dies gilt nicht für den Schatten.

Sollte das Elixier eine Spezialfertigkeit sein, dann muss es unter den Spezialfertigkeiten ausgewählt werden, die der Schatten besitzt. Nur die in den Regeln zu CONFRONTATION beschriebenen Spezialfertigkeiten stehen hierfür zur Auswahl. Nicht als Elixier gewählt werden dürfen: Koloss, Schlachtroß, Enorm, Gigant, Zusätzliches Körperglied und Lebender Toter.

Anschließend kannst Du für den Abenteurer und seinen Mentor Zauber und magische Objekte aussuchen. Dabei muss die durch den Rang der Persönlichkeit vorgegebene Höchstanzahl an Objekten und Zauber berücksichtigt werden. Genaue Angaben hierzu findest Du in dem Regelwerk zu INCANTATION. Die Übernatürliche Gabe sowie die Artefakte, die Dein Abenteurer durch Elixiere bekommen kann, sind keinen Beschränkungen hinsichtlich seines Rangs unterworfen. Sie zählen in dieser Rechnung auch nicht mit ein.

## Die Szenariokarten

In INCARNATION wird mit den Szenariokarten gespielt. Mit ihnen werden die verschiedenen Akte dargestellt, in welche die Suche des Abenteurers aufgeteilt ist. Es gibt drei verschiedene Arten dieser Szenariokarten, die jeweils einen Abschnitt des Abenteurers symbolisieren. Die folgenden Elemente findest Du auf allen drei Kartentypen.

Der Akt ist ausschließlich für den Abenteuermodus von Bedeutung. Er zeigt Dir, wie weit der Abenteurer auf seiner Suche vorangeschritten ist. Wie auch immer die Schlacht ausgeht, so hat Dein Abenteurer doch in jedem Fall die Gelegenheit, während des Aktes in Form von ausgespielten Karten oder Erfahrungspunkte Erfahrungen zu sammeln,....vorausgesetzt er ist noch am Leben....

Die Geschichte ist der Ort, an dem sich das Abenteuer abspielt, sie steht für die erlebte Situation und die stattfindenden Ereignisse. Manchmal ist die Geschichte an eine besondere Persönlichkeit gebunden, die dann bei der Confrontation anwesend sein muss.

Das Ziel benennt die Mission, die Dir anvertraut wurde, und eben das Ziel des Aktes. Dieses musst Du erfüllen, damit Dein Abenteurer mit dem nächsten Akt beginnen kann.

Wenn Du dieses Ziel erreicht hast, treten am Ende der Partie die Auswirkungen des Sieges ein. (Die Ziffer, die hinter ‚Sieg‘ vermerkt ist, entspricht der Anzahl der Erfahrungspunkte, die der Abenteurer benötigt, um gegebenenfalls auferstehen zu können). Wenn das Ziel nicht erreicht wurde, treten die Auswirkungen der Niederlage am Ende der Confrontation in Kraft..

Die Dauer gibt die Anzahl der Runden vor, die Dir zur Verfügung stehen, um Dein Ziel zu erfüllen. Wenn Ihr mit der ersten Edition Incarnation spielen wollt, addiert einfach für die Rundenanzahl 3 dazu. Die Confrontation endet nach Abschluß der angegebenen Runden.

Die Aufstellung gibt die Schlachtordnung vor, in welcher der Abenteurer zu Beginn des Spiels seine Truppen aufstellen muß. Verschiedene Aufstellungsarten werden später erläutert.

Der Preis in Armeepunkten / A.P. gibt den Höchstwert der Armee jedes Spielers vor. (Es steht Dir frei, die Anzahl der A.P. dem

Format Deiner Partien anzupassen!)

## Die Aufstellung

Wir empfehlen eine Spielfläche von 100 x 60 cm. Das Terrain könnt Ihr nach Euren Vorstellungen gestalten.

Bei INCARNATION gibt es sechs verschiedene Aufstellungsarten:

**Schlacht:** stelle Deine Kämpfer in Deiner Gebietshälfte auf.

**Treibjagd:** stelle Deine Truppen auf dem gesamten Terrain auf. Deine Kämpfer müssen durch ihre normale Bewegungsstanz voneinander entfernt aufgestellt werden.

**Flanke:** stelle Deine Truppen in Deiner Gebietshälfte auf, in weniger als 10 cm von jedem seitlichem Spielfeldrand.

**Verteidigung:** Deine Kämpfer bilden eine gerade Linie in Deiner Gebietshälfte. Sie stehen höchstens 5 cm voneinander entfernt. Wenn Du Figuren übrig hast, wird mit ihnen eine weitere Linie höchstens 10 cm hinter der ersten gebildet.

**Verschanzung:** Deine Truppen müssen in Deiner Gebietshälfte, jedoch mehr als 20 cm von der Mitte und 10 cm von den Seitenrändern entfernt aufgestellt werden.

**Belagerung:** Deine Kämpfer können auf dem gesamten Terrain aufgestellt werden, außerhalb einer gegnerischen Verschanzung (s.oben).

Dem Abenteurer ist die Aufstellungsart durch seine Szenario-karte vorgegeben. Der Schattenspieler stellt seine Truppen wie in der Aufstellungsart ‚Schlacht‘ auf, falls nichts anderes vorgegeben ist.

## Der Verlauf der Partie

Nur einer der beiden Spieler kann seinen Abenteurer aufstellen, um mit ihm einen Akt im Abenteurermodus zu spielen. Ihr könnt das Spiel noch spannender gestalten, wenn Ihr abwechselnd die Rollen des Abenteurers und des Schattenspielers übernehmt.

Wenn er möchte, kann der Schattenspieler seinen Abenteurer während des gegnerischen Aktes spielen. Er kann eine Erfahrungskarte ausspielen und mit den üblichen Methoden Erfahrungspunkte gewinnen. Sollte dieser Abenteurer getötet werden, dann wird der Preis seiner Auferstehung durch den gespielten Akt bestimmt.

Zunächst macht der Abenteurer kenntlich, welchen Akt er spielen will. Dann legt jeder Spieler gemäß der für das Szenario erlaubten A.P. seine Armeeliste fest. Näheres zur Armeeaufstellung findest Du in dem Regelwerk zu CONFRONTATION. Jeder Spieler, der einen auf dem Terrain anwesenden Abenteurer spielt, kann Erfahrungskarten ablegen. Die Karten werden verdeckt abgelegt. Die Karten werden später ausgespielt und können im Verlauf der Partie erworben werden.

Wenn die Siegbedingungen des Aktes erfüllt wurden, ziehen sich der Abenteurer und seine Truppen zurück, um von ihren Verletzungen zu gesunden und ihren Erfolg zu genießen. Während dieser Ruhephase hat der Abenteurer die Möglichkeit, seine Erfahrungspunkte einzutauschen, und der Schattenspieler ist mit dem Part des Abenteurers an der Reihe.

Sollten die Siegbedingungen des Aktes nicht erfüllt werden, aber der Abenteurer trotzdem noch am Leben sein, kommen die auf der Karte des gespielten Aktes beschriebenen Effekte der Niederlage zum Tragen. Wenn die Siegbedingungen des Aktes nicht erfüllt sind und der Abenteurer tot ist, kannst Du versuchen, ihn ins Leben zurückzuholen. Näheres dazu findest Du im Abschnitt über die Auferstehung.

Anschließend wählt der Schattenspieler aus der folgenden Liste einen Vorteil aus. Die Effekte gelten bei der nächsten Partie, an der sein Abenteurer anwesend sein wird.

- Sein Abenteurer bekommt bis zum Ende der Confrontation einen Zusatzpunkt Mut / Angst. Dieser Bonus kann nicht durch Kommando übertragen werden.
- Sein Abenteurer bekommt bis zum Ende der Confrontation einen Zusatzpunkt Disziplin. Ein Abenteurer, der Lebender Toter ist, kann diese Möglichkeit nicht wählen.
- Sein Abenteurer bekommt die Möglichkeit, eine zusätzliche Erfahrungskarte auszuspielen.
- Sein Abenteurer bekommt 10 % mehr Erfahrungspunkte.
- Wenn sein Abenteurer ein Magier oder ein Kriegerzauberer ist, kann er während der Vorbereitung des nächsten gespielten Aktes eine Mana-Wiedergewinnungsprobe durchführen.
- Sein Abenteurer bekommt bei seiner nächsten Auferstehungsprobe einen Bonus von + 1. Dieser Bonus kann mehrmals (wahr)genommen werden und fällt erst nach einer Auferstehung auf 0 zurück. Beispiel: ein Spieler, der 8 mal die Rolle des Schattenspielers übernommen hat und der sich jedesmal für diesen Vorteil entschieden hat, unterzieht sich seiner nächsten Auferstehungsprobe mit 2 W6 + 8. Nach seiner Auferstehung fällt der Bonus wieder auf 0.

## Akt I

Das erste Szenario eines Abenteurers ist immer ein Akt I. Der Abenteurer beginnt mit einer neuen Suche und hat sich gerade erst auf seinen langen Weg gemacht. Wenn der Abenteurer am Ende des ersten Aktes noch am Leben ist und siegreich war, spielst Du mit dem zweiten Akt weiter.

### Verbündete und Mentor

Beim ersten Akt kann der Abenteurer von seinem Mentor begleitet werden, wenn Du möchtest, aber er kann in dieser Phase des Abenteurers noch keine weiteren Verbündeten haben.

### Anhänger

Nur der Abenteurer kann, innerhalb des Rahmens der vorgegebenen A.P. für diesen Akt, von Anhängern begleitet werden.

### Erfahrung

Du kannst im ersten Akt des Abenteurers nur eine einzige Erfahrungskarte ausspielen. Die Anzahl der gewonnenen Erfahrungspunkte ist hingegen nicht beschränkt.

### Schicksal

Stirbt der Abenteurer im ersten Akt, dann kostet ihn eine Auferstehung mindestens 3 Erfahrungspunkte. Für diese Zahl gelten die üblichen Modifikatoren. Wenn er die erforderlichen Punkte nicht besitzt, kann er nicht auferstehen. Er war zu unbedeutend und die Götter beachten ihn nicht weiter.

### Mögliche Ausgänge

Wenn Dein Abenteurer überlebt, ohne jedoch sein Ziel zu erfüllen, kommen die Effekte der Niederlage zum Tragen. Ohne anderslautende Angaben ist er dazu verurteilt, nochmals einen Akt I zu spielen, bis er ihn irgendwann siegreich durchläuft.

Wenn Dein Abenteurer überlebt und sein Ziel erreicht hat, gelten die Auswirkungen des Sieges. Bei der nächsten Confrontation muß er ein Szenario eines Aktes II auswählen. Der Abenteurer steckt jetzt mit Leib und Seele im Abenteuer, und es wird sich zeigen, wer am Ende die Oberhand behält: Dein Held - oder der Tod...

## Akt II

Der zweite Abschnitt des Abenteuers besteht aus einer variablen Anzahl zweiter Akte. Alle müssen vom Abenteurer durchlaufen werden, um seinen Heldenmut unter Beweis zu stellen.

Du kannst beliebig viele zweite Akte wiederholen lassen. Die Belohnung für einen Sieg hängt immer von der Schwierigkeit des Szenarios ab. Diesen Akt sollte Dein Abenteurer vor allem dazu nutzen, möglichst viele Erfahrungen zu sammeln, um später über seinen Schatten den Sieg davonzutragen.

### Verbündete

In einem Akt II darfst Du beliebig viele Verbündete haben.

### Anhänger

Der Abenteurer, sein Mentor und seine Verbündeten dürfen je ihre eigenen Anhänger haben.

### Erfahrung

In einem Akt II kannst Du bis zu drei Erfahrungskarten ausspielen.

### Schicksal

Wenn Dein Abenteurer am Ende der Confrontation tot ist, ist die Anzahl Erfahrungspunkte, die ihn seine Auferstehung kostet, so hoch wie die Ziffer, die auf der Karte des gespielten Aktes hinter ‚Sieg‘ vermerkt ist. Dieser Preis ändert sich gegebenenfalls entsprechend der Umstände, unter denen der Abenteurer sein Leben gelassen hat. Wenn der Abenteurer diesen Preis nicht aufbringen kann, dann bleibt ihm der Weg zurück ins Leben versperrt. Nie wird er seinem Schatten gegenüberreten...

### Mögliche Ausgänge

Man kann nicht, nachdem man einen Akt II gespielt hat, ihn sofort noch einmal von vorn beginnen, ganz gleich ob er erfolgreich durchlaufen wurde oder nicht. Er kann aber zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal gespielt werden.

Damit sein Abenteurer zum Akt III übergehen kann, muss der Spieler vor der Aufstellung für einen Akt II diesen Wunsch äußern und den Akt dann siegreich durchlaufen. Die Ankündigung muss nach der Phase der Spielvorbereitung gemacht werden. Der Ablauf einiger Abenteuer folgt einer inneren Logik. Achte darauf, dass die Reihenfolge der Etappen nicht durcheinander gerät.

## Akt III

Der Akt III ist die gefährlichste Phase des Abenteuers! Der Abenteurer wird die ganze Erfahrung, die er im Verlauf der ersten beiden Akte zusammengetragen hat, bitter nötig haben, um siegreich aus diesem Unternehmen herausgehen zu können: er wird seinem Schatten begegnen. Die Übernatürliche Gabe

verliert allmählich ihre Kraft. Am Ende des Aktes wird sie sich vermutlich gänzlich verflüchtigt haben...

### Verbündete und Mentor

Es wird einsam um den Abenteurer. In seinen letzten, wichtigsten Kampf dürfen ihn nur seine engsten Vertrauten begleiten: sein Mentor, der nur die Hälfte seiner Gesamtsumme kostet, und ein weiterer Verbündeter zu seinem normalen A.P.-Preis.

### Anhänger

Der Abenteurer, sein Mentor und sein Verbündeter dürfen je ihre eigenen Anhänger haben.

### Der Schatten

Dein Gegner muss den Schatten zu seinen Truppen hinzufügen. Er kostet ihn keine A.P. Bald schon wird der Abenteurer in das Gesicht desjenigen blicken, den die Götter zu seinem ärgsten Feind auserkoren haben.

### Erfahrung

Du kannst bis zu 3 Erfahrungskarten ausspielen und dazu noch je eine pro Persönlichkeit (außer Deinem Abenteurer selbst) in Deiner Armee.

### Der Kampf gegen den Schatten

Für den Akt III gibt es nur einen einzigen möglichen erfolgreichen Ausgang: der Abenteurer muss selber seinen Schatten töten. Wenn der Schatten von irgend jemand anderem getötet wird, gilt der Akt automatisch als gescheitert. Der Abenteurer bekommt trotzdem die Erfahrungspunkte oder Erfahrungskarten, die er im Verlauf dieser Confrontation gewonnen hat. Die Auswirkungen der Niederlage treten in Kraft.

### Schicksal

Wenn der Abenteurer gegen seinen Schatten verliert und stirbt, aber den Preis seiner Auferstehung zahlen kann, kehrt er zum Akt II zurück. Wenn er bei der Wiedergewinnungsprobe eine Erfahrungskarte verliert, geht diese automatisch in den Besitz des Schattens über, der sie dann fortan nutzen kann. Bei Mehrfachverlusten wird nach Zufallsprinzip eine Karte gewählt, die an den Schatten übergeht.

### Mögliche Ausgänge

Wenn der Akt III erfolgreich gespielt wurde, ist die Übernatürliche Gabe verloren. Der Abenteurer bekommt das ersehnte Elixier und kann sich in ein neues Abenteuer stürzen...oder sich zur Ruhe setzen.

Sind sowohl der Abenteurer als auch der Schatten am Ende des dritten Aktes noch am Leben, dann kehrt der Held zum zweiten Akt zurück. Aber aufgeschoben ist nicht aufgehoben! Der Schatten ist felsenfest entschlossen, es auf eine weitere Begegnung ankommen zu lassen. Der Abenteurer verliert seine Übernatürliche Gabe nicht, und sein Schatten bekommt eine zusätzliche Erfahrungskarte, die der Schattenspieler aussucht.

### Was kommt nach Akt III?

Was passiert nach diesem mit Spannung erwarteten Kampf? Zieht sich der Abenteurer zurück, um im Kreise seiner Lieben einen beschaulichen Lebensabend zu verbringen? Oder kann er sich ein Leben ohne Abenteuer, ohne Gefahr und ohne Ruhm gar nicht mehr vorstellen? Sicher hat es immer einige Helden gegeben, die den Rest ihres Lebens in Ruhe und Gelassenheit zubringen wollten, aber die meisten von ihnen verspüren einen unwiderstehlichen Drang, sich wieder auf eine Suche zu bege-

ben, sich in neue Gefahren zu stürzen. So ist seine Suche nie wirklich vorbei, und die Götter haben immer wieder das diebische Vergnügen, dem Helden einen neuen Schatten gegenüberzustellen.

Nach dem dritten Akt kannst Du Deinen Abenteurer behalten und Dich in ein neues Abenteuer stürzen. Dein Gegner muss einen neuen Schatten erschaffen und sollte dabei die Entwicklung und die neuen Erfahrungen des Abenteurers im Blick haben. Das oder die von ihm besessene(n) Elixier(e) kosten nur die Hälfte seiner/ihrer A.P. Der Preis des Schattens darf den Gesamtwert des Abenteurers nicht um mehr als das Doppelte übertreffen.

Es ist absolut denkbar, dass ein Abenteurer mehrere Abenteuer hinter sich bringt und so zu einer wahrhaft mächtigen und erfahrenen Persönlichkeit wird. Aber je mächtiger er wird, desto unüberwindbarer werden auch seine Schatten. Und wer weiß, ob nicht eines Tages ein Abenteurer gegen einen fleischgewordenen Gott antreten muss?

## Neue Spezialfertigkeiten

**Abscheulichkeit:** Abscheuliche Kreaturen zeichnen sich durch ein besonders abstoßendes Äußeres aus. Ihre Gegner müssen sich gegen ihre Angst grundsätzlich einer Mutprobe unterziehen, auch wenn sie früher bereits gegen sie bestanden haben oder schon eine höhere Angst überwunden haben. Dies muss jede Runde erneut geschehen.

**Zäh:** Zäh Krieger empfinden keinen Schmerz und können deswegen trotz verheerendster Verletzungen weiterkämpfen. Bei einem SOFORT TOT wird die Figur nicht vom Terrain genommen. Sie gilt als Kritisch verletzt und verbleibt bis zum Ende der Runde auf dem Terrain, egal, was für Verletzungen sie bis zu diesem Moment noch erleidet. Erst dann macht der Körper nicht mehr mit. Zäh hat keinen Effekt auf die Spielelemente, die den Kämpfer aus der Partie entfernen.

**Kampferprobt:** einige Soldaten haben schon so viel Zeit auf den Schlachtfeldern Aarklashs zugebracht, daß der Krieg für sie eine Art Lebensgrundlage geworden ist. Für Persönlichkeiten mit dieser Spezialfertigkeit gilt eine 5 bei allen Würfeln als 6 und berechtigt so zu nochmaligem Würfeln. Kampferprobt hat auf Verletzungsproben keine Auswirkungen. Diese Spezialfertigkeit kann weder als Elixier noch als Übernatürliche Gabe erworben werden.

**Heimatlos:** die Heimatlosen gehören zu keinem Volk und zu keinem Land. Sie stehen außerhalb des Gesetzes und leben gemäß ihren eigenen Regeln. Ein Heimatloser kann sich einer beliebigen Armee anschließen. Der Krieger passt sich seiner neuen Umgebung so gut an, dass er zu Beginn der Schlacht die unter seinen neuen Mitstreitern gängigste Spezialfertigkeit übernimmt. Er kann jedoch nur die Spezialfertigkeiten erwerben, die in dem Regelwerk CONFRONTATION aufgeführt sind. Durch Heimatlosigkeit können folgende Spezialfertigkeiten nicht erworben werden: Koloß, Schlachtroß (destrier), Enorm, Gigant(isch), Zusätzliches Körperlged und Lebender Toter.

**Autorität:** ein Krieger mit dieser Spezialfertigkeit ist vielleicht kein herausragender Stratege, aber besitzt trotzdem eine natürliche Autorität. Wenn ein Autoritärer Kämpfer in einem Kampfgetümmel anwesend ist, bestimmt er, wie das Getümmel getrennt wird und in welcher Reihenfolge die einzelnen Kämpfe

dann ausgetragen werden.

Ein Kampfgetümmel ist eine Gruppe von Kriegern, die alle Basis an Basis miteinander stehen. Der Spieler, der zu Beginn der Runde die Taktikprobe für sich entschieden hat, entscheidet darüber, ob alle Kämpfe des betreffenden Getümmels vor oder nach den anderen Getümmeln ausgetragen werden. Falls in mehreren Getümmeln jeweils ein Autoritärer Krieger anwesend sein sollte, bestimmt der Spieler, der die Taktikprobe gewonnen hat, in welcher Reihenfolge sie ausgetragen werden.

Wenn sich in einem Kampfgetümmel mehrere Autoritäten generischer Herkunft befinden, hat diese Spezialfertigkeit keine Auswirkungen.

**Bewusstsein:** seine Sinne sind bis zum Äußersten aufnahmebereit, er besitzt eine geheimnisvolle Gabe oder er ist mit seiner Umgebung völlig eins: ein Krieger mit dieser Spezialfertigkeit kann eine Figur, die er zu Beginn seiner Bewegung nicht sieht, trotzdem angreifen. Er ist gegen die Effekte der Spezialfertigkeit Assassine immun und enttarnt Aufklärer, die sich in seiner Angriffsdistanz befinden.

**Meisterschlag / X:** besonders disziplinierte und engagierte Krieger können für einen Sekundenbruchteil ihre ganze Energie sammeln und Schläge austeilen, die die Erde erschüttern. Ein Krieger mit dieser Spezialfertigkeit kann wie eine Persönlichkeit Meisterschläge austeilen. Wenn er mit einem Meisterschlag sein Ziel trifft, steigert sich seine Kraft einmalig für die folgende Verletzungsprobe um X Punkte zusätzlich zum Meisterschlagbonus..

**Verzweifelt:** ein Verzweifelter hat nichts mehr zu verlieren - weil er schon alles verloren hat oder weil er nie etwas besessen hat... Ein Verzweifelter kennt keine Angst. Die Punktabzüge, die Angst eigentlich verursacht, wandeln sich für ihn in Bonuspunkte um. Er ergreift nie die Flucht. Ein Verzweifelter kann eine angsteinflößende Figur angreifen oder verwickeln.

**Persönlicher Feind / X:** die endlosen Kämpfe auf Aarklashs Erde haben ungezählte Gründe. Einer der einfachsten ist der pure Hass. Wenn eine Persönlichkeit ihrem Persönlichen Feind den Gnadenstoß versetzt (SOFORT TOT), ist sie automatisch von all ihren Verletzungen geheilt. Sie kann sich eine der Spezialfertigkeiten ihres Persönlichen Feindes aneignen und sie bis zum Ende der Schlacht nutzen.

**Plage / X:** durch eine Laune des Schicksals oder durch blinden Hass ist ein Krieger mit dieser Spezialfertigkeit dazu in der Lage, einem ganz bestimmten Typ Kämpfer besonders übel zuzusetzen. Wenn er die Verletzungsprobe für einen solchen Gegner macht, werden die Resultate eine Zeile tiefer auf der Verletzungstabelle gelesen. Unter die unterste Linie kann auf diese Weise jedoch nicht gegangen werden.

Beispiele: Plage / Acheron, Plage / Fanatiker, Plage / Elite...

**Blutsbruder / X:** zwei Krieger, die schon oft gemeinsam dem Tod ins Angesicht geblickt haben, sind durch ein starkes Band miteinander verbunden. Wenn eine Deiner Persönlichkeiten die Spezialfertigkeit Blutsbruder besitzt, kann er bei einer entscheidenden Schlacht seinen Blutsbruder zu sich rufen. Der A.P.-Preis inklusive etwaiger Artefakte oder Zauber jedes der beiden wird um 25 % des Gesamtpreises gesenkt. Falls jedoch einer der beiden sterben sollte, wird dem anderen bis zum Ende der Partie von jedem seiner Würfe 1 Punkt abgezogen. Dieser Punktabzug gilt nicht für die Verletzungsproben.



**Hyperien:** die Seele und das Blut der Kinder des Lichts sind von dem strahlenden Element erfüllt. Die Hyperien müssen unweigerlich die Tugend und das Strahlen des Lichtes bis in die tiefsten Abgründe der Finsternis tragen.

Es gibt nur sehr wenige Hyperien, und keiner von ihnen weiß, was der Ursprung ihrer besonderen Macht ist.

Ein Kämpfer mit dieser Spezialfertigkeit ist immun gegen jede Form von Angst. Hyperiens stoßen von allein die Kreaturen ab, auf deren Armeekarte ein Punktwert für die Angst angegeben ist. Diesen angsteinflößenden Kreaturen gilt der Mut des Hyperien als Angst und ihre eigene Angst als Mut.

Diese Regel gilt auch für Lebende Tote, nicht jedoch für Konstrukte. Die Spezialfertigkeit wird nicht per Kommando übertragen.

Die Cynwäll-Elfen fühlen sich den Hyperien nahe. Es ist, als ob beider Schicksale untrennbar miteinander verbunden wären. Sie können sich auf jedem Schlachtfeld miteinander verbünden.

**Immunität / X:** Immunitäten sind magische oder natürliche Eigenschaften, unter deren Schutz sich einige Krieger befinden. Eine Figur mit dieser Spezialfertigkeit fürchtet sich nicht vor dem Attribut X oder ist gefeit gegen Verletzungen an der Stelle X.

Beispiele: Immunität / Angst, Immunität / Feuer, Immunität / Kopf,...

**Erbarungslos / X:** ein Erbarungsloser läßt seiner Wut freien Lauf und tut alles ihm Mögliche, um in den gegnerischen Reihen ein Blutbad anzurichten. Ein Krieger mit dieser Spezialfertigkeit kann bis zu X zusätzliche Verfolgungsbewegungen innerhalb einer Runde ausführen.

**Inkarnation:** der A.P.-Wert eines Kriegers, der diese Spezialfertigkeit verliehen bekommt, verdoppelt sich. Er gilt ab jetzt als Persönlichkeit mit allen zu diesem Status gehörenden Vorteilen. Jeder Krieger, der keine Persönlichkeit ist, kann diese Spezialfertigkeit erwerben.

**Paria:** ein Paria hat seinem Volk vor langer Zeit aus freien Stücken oder infolge eines Zwangs den Rücken gekehrt. Manchmal kämpft er vielleicht noch Seite an Seite mit seinen damaligen Brüdern, aber er kann nicht an den Effekten der Spezialfertigkeit Kommando jeder anderen Figur seiner Rasse, die kein Paria ist, teilhaben.

**Giftig / X:** auf Aarklash sind ungezählte Arten bekannt, mit denen man sich verteidigen oder einen Gegner töten kann. Es gibt einige Figuren, die über toxische Substanzen verfügen, mit denen sie sich ihrer Feinde entledigen können.

Du kannst in jeder Runde vor der Taktikprobe pro (auch unvollständigen) 100 A.P. Kämpfer Deiner Armee, die diese Spezialfertigkeit besitzen, einen Giftigen Krieger aussuchen. Die magischen Gegenstände, Zauber, Wunder und Erfahrungskarten der Giftigen Kämpfer sind zu dieser Summe dazuzurechnen.

Die Wahl der Figuren muss zu Beginn der Bewegungsphase getroffen werden. Lege einen Würfel neben jede der gewählten Figuren die die Spezialfertigkeit Giftig haben ab. Dieser W6 ist der sogenannte Giftwürfel. Einmal pro Runde, vor einer Fernkampfprobe oder Attackeprobe, kann einer dieser Krieger einen seiner Fernkampf- oder Attackewürfel durch den Giftwürfel ersetzen. Wenn die durch den Giftwürfel dargestellte Aktion eine Verletzungsprobe auf die Zielfigur zur Folge hat, dann muss diese sich unmittelbar noch einer zweiten Verletzungs-

probe unterziehen, deren Stärke X beträgt.

Lebende Tote, Konstrukte und Unsterbliche Wesen sind gegen diese Spezialfertigkeit immun.

**Flug:** flugbegabte Figuren haben zwei verschiedene Bewegungswerte. Der erste steht für die Bewegung auf der Erde, und für ihn gelten die normalen Bewegungsregeln. Der zweite beschreibt die Flugbewegung, das heißt die Geschwindigkeit, mit der sich die Kreatur in der Luft bewegt. Es gibt drei Höhenstufen:

Höhenstufe 0: am Boden gelten die normalen Bewegungsregeln.

Höhenstufe 1: niedrig. Die Figur bewegt sich unabhängig von der Beschaffenheit des Terrains, muss aber Hindernisse umrunden, deren Höhe ihre irdische Bewegungsreichweite überschreitet.

Höhenstufe 2: hoch. Die Figur bewegt sich unabhängig von allen Arten der Beschaffenheit des Terrains.

Eine flugbegabte Figur beginnt die Partie auf der Höhenstufe 0. Wenn sie auf die nächsthöhere Stufe wechseln will, werden ihr von der Bewegung auf der aktuellen Höhenstufe 5 cm abgezogen. Es können mehrere Höhenstufen auf ein Mal durchflogen werden, selbst nach einem gelungenen Rückzug.

Figuren können sich nur dann gegenseitig angreifen oder verwickeln, wenn sie sich auf der gleichen Höhenstufe befinden. Wenn eine fliegende Kreatur von einem Schützen ins Visier genommen wird, der sich auf der nächsthöheren oder nächsttieferen Höhenstufe befindet, werden vom Würfelwurf des Schützen 2 Punkte abgezogen, die Chance auf einen Patzer erhöht sich also. Ein Schuss aus einem noch größeren Höhenunterschied ist nicht möglich. Für das Wirken von Zaubern gelten die gleichen Regeln.

Fliegende Kreaturen können eine Figur, die sich auf der nächsttieferen Höhenstufe befindet, als Ziel eines Sturzflugs nehmen. Eine solche Bewegung muss angekündigt werden, wenn die Karte der fliegenden Figur aktiviert wird. Der flugbegabte Krieger muss sein Opfer normal angreifen und dafür sorgen, dass er die Höhenstufe seines Gegners erreicht.

Die Abzüge durch den Angriff und die Regelungen für den Einfluß der Angst gelten wie gewöhnlich. Während der folgenden Nahkampfphase erhöhen sich die Initiative, die Attacke und die Stärke der Figur, die den Sturzflug ausgeführt hat, um 3 Punkte. Am Ende der Runde fallen die Eigenschaften auf ihre normalen Werte zurück.

Über zwei Höhenunterschiede kann ein Flieger verwickeln. Pro Höhenunterschied müssen je 5 cm zusätzlich berechnet werden.

### Tabelle der Erfahrungspunkte

- 1) Verluste, die der Held dem Feind zugefügt hat
- 2) Je Außergewöhnliche Verletzung, die der Held selber einem Gegner zugefügt hat
- 3) Wenn der Held die Confrontation hinter sich bringt, ohne verletzt worden zu sein („betäubt“ ist keine Verletzung)
- 4) Je Held, den Dein Held getötet hat
- 5) Verluste, die der Feind in den Reihen des Helden verursacht hat
- 6) Je Außergewöhnliche Verletzung (Pasch), die der Held erlitten hat
- 7) Wenn der Mentor des Abenteurers getötet wurde\*
- 8) Je getötetem Verbündeten Deines Abenteurers\*

1) 10 % der getöteten A.P., nach oben aufgerundet

2) 1 Punkt

3) 2 Punkte

4) 2 Punkte

5) -5 % der getöteten A.P., nach oben aufgerundet

6) - 1 Punkt

7) - 3 Punkte

8) - 1 Punkt

\*gilt nur im Abenteuermodus

Achtung: die Kosten für die Artefakte, Zauber, Wunder und Erfahrungskarten ist zu den A.P. der Figur, die sie besaß, anzurechnen, wenn sie getötet wurde.

Die Treibjagd dauerte schon Stunden an, aber es sah so aus, als ob allmählich ein Ende abzusehen sei. Noch bevor Lahn den Wald von Hidrella in ihr wohltuendes Licht tauchte, würden die Horden von Acheron nur noch eine böse Erinnerung sein. Sie hatten die Gräber mehrerer Wolfen geschändet, sie hatten sie zu Zombies gemacht, sie hatten Yllia gelästert! Das war zu viel gewesen, und so war im Rat beschlossen worden, Rache zu nehmen. Killyox hatte dreißig Brüder um sich geschart und den Angriff auf das Lager Acherons angeführt. Viele der Untoten hatten ihren Weg in den ewigen Schlaf gefunden, aber eine Nekromantin war ihnen entkommen. Sie würde wohl kaum weit kommen, allein in diesem undurchdringlichen Wald...

Ein Trupp Wolfen mit einem Einsamen hatte die Verfolgung aufgenommen. Bei dieser Treibjagd schien alles nur eine Frage der Zeit zu sein.

Azaël hastete durch das Dickicht. Ihr Sein stand auf dem Spiel. Wenn die Wolfen sie kriegen würden, wäre es aus mit ihr. All ihre Vorhaben könnte sie nicht mehr zuende bringen, sie würde den ihr vorbestimmten Weg nicht zuende gehen können...Der Überfall war völlig überraschend gekommen. Keiner ihrer Verbündeten hatte ihn überlebt, keiner der Zombiewolfen, die sie so zärtlich liebte, war dem Blutdurst ihrer Feinde entkommen. Dafür sollte Killyox noch bezahlen! Früher oder später würde sie ihn in ihre Finger bekommen. Er sollte qualvoll sterben. Leiden sollte er, und demütigen würde sie ihn, bevor sie ihn zu einem Zombie machen würde. Er sollte auf ewig ihr Sklave sein...

„Sie kommt. Die Wachen haben sie gesehen.“

Noch ein paar hundert Meter. Gleich würde sie in Sicherheit sein. Azaël hörte die Wolfen schon hecheln, so nah waren sie ihr auf den Fersen. Sie heulten und bellten.

Fast hatten sie ihre Beute eingeholt. Der bestialische Gestank ihres Gewandes aus Fleisch beleidigte ihren feinen Geruchssinn. In dieser klaren Nacht waren die Wolfen die Herren des Waldes. Yllia konnte stolz auf ihre Kinder sein. Ihr zu Ehren wollten sie die Verfluchte in Stücke reißen, die es gewagt hatte, ihr heiliges Territorium mit ihrer Anwesenheit zu verschmutzen. Die Nekromantin war zum Greifen nahe.

Azaël war am Ende ihrer Kräfte. Vor ihr ragte eine Gebirgswand steil in die Höhe. Die nächsten Minuten würden über ihr Schicksal entscheiden. Sie musste einen Ausweg finden, und zwar schnell... Sie flüchtete sich in eine Felsspalte, die Wolfen kamen hinterher. Sie saß in der Falle! Einer nach dem anderen wanden sie sich durch den engen Spalt. Da war die Nekromantin, an die Wand der Grotte gedrängt. Ihr Geruch verriet sie. Sie konnte nicht mehr fliehen. Die Wolfen schmeckten bereits Ihr Fleisch auf Ihren Zungen...

Aus ihrem dunklen Winkel starrte Azaël in die Richtung der

Wolfen. Es waren noch mehr, als sie befürchtet hatte. Aber sie würde schon irgendwie mit ihnen fertig werden... Und dann schnappte die Falle zu: Eine Horde Zwerge aus Mid-Nor brach aus ihrem Versteck hervor, um die Wolfen zu lehren, dass man nicht ungestraft in ihr Terrain eindrang! Diese Zwerge mit ihren unförmigen Körpern und ihren primitiven Waffen hatten nicht viel gemein mit ihren Verwandten aus Tir-Na-Bor.

Bevor sie überhaupt verstanden, wie ihnen geschah, waren die Wolfen schon in einen blutigen Kampf verstrickt. Für jeden getöteten Zwerg schienen zwei neue zu kommen. Der beengte Platz und die ständig wachsende Zahl der Zwerge ließen den Ausgang der Schlacht erahnen. Verzweifelt kämpften die Wolfen um ihr Überleben. In einem letzten Aufbegehren metzelten sie noch etliche Zwerge nieder. Doch umsonst. Sie hatten sich in eine Falle locken lassen, und dafür mussten sie jetzt büßen. Der Einsame sandte noch ein stilles Stoßgebet an Yllia, bevor er seinen letzten Atemzug tat. Die Göttin sollte dafür Sorge tragen, dass die Untoten nicht die Seelen der Wolfen zu sich holten...

Als der letzte Zwerg getötet war, öffnete Azaël ihr Grimoire. Es war Zeit für das Ritual. Inmitten einer ganzen Horde neuer Wolfenzombies kostete die Nekromantin ihren Sieg aus. Die Zwerge von Mid-Nor hatten sich für ein paar Finsternisgemmen bereit erklärt, die bewaffnete Kraft zu stellen, die sie brauchte. Jetzt musste sie nur noch den letzten kleinen Teil ihrer Mission erledigen, um ihrer neuen Einheit der Wolfenzombies einen geeigneten Führer voranzustellen... Killyox.

„Diese Ära haben die Vorfahren dazu auserkoren, neue Helden zu ernennen. Sie werden sichtbar im Licht oder verborgen im Schatten kämpfen, und ihr Schicksal liegt in ihren eigenen Händen...“