

# RACKHAM

# INCARNATION

**Direktor:** Jean Bey

**Spielidee:** Murat Celebi

**Ausführung:** Olivier Zamfirescu

**Künstlerische Leitung:** Jean Bey

**Graphische Realisierung:** Jean Bey

**Illustrationen:** Edouard Guiton, Christophe Madura, Paolo Parente

**Gestaltung der 3-D-Elemente:** Arnaud Boudoiron, Aragorn Marks

**Farbliche Gestaltung:** Cyril Abati, Guillaume Bichet, Erwan Hascoët

**Bildrechte:** Studio 29

**Dank an:** Raphaël Guiton, Eric Lafontaine, dem ganzen Team...sie wissen alle wofür. Ebenfalls Dank an sämtliche Spieltester für ihre Unterstützung und an alle anderen.

**INCARNATION** ist ein Produkt von **RACKHAM**.

**RACKHAM**, das Logo **RACKHAM**, **CONFRONTATION**, **WOLFEN** und **RAG'NAROK** sind eingetragene Marken von **RACKHAM**.

© Copyright **RACKHAM**, 1996-2000. Alle Rechte vorbehalten.

*Das Schiff von Os glitt langsam den Zokorn flussaufwärts auf Cadwallon zu, die Stadt der Diebe, die in völliges Dunkel getaucht war. Kein Trommelschlag und kein Peitschenhieb schlug den vierzig Ruderern, die im Bauch des Schiffs versteckt saßen, den Takt. Selbst die Ruder schienen die Stille nicht durchbrechen zu wollen, wenn sie lautlos in das schwarze Wasser tauchten. Das Schiff steuerte einen unauffälligen Kai am Rand der Freistadt an.*

*Ein paar Meter vom Ufer entfernt bewegte sich der steinige Boden, und mehrere Skeletthände gruben sich an die Oberfläche. Ein Dutzend Untote erhob sich aus dem Erdreich und bewegte sich auf den Kai zu. Völlig geräuschlos warfen sie ein paar Taue an Deck und zogen das Schiff ans Pier. Sobald sie es festgebunden hatten, zogen sich die lebenden Toten wieder unter die Erde zurück, um dort weiter zu ruhen. Eine große Brücke senkte sich herab, und das Rasseln der Knochen zahlloser Marionetten war zu hören, als sie den hinteren Teil der Brücke, die einer gigantischen Sänfte ähnelte, in einem Ruck anhoben, begleitet von einem unheilvoll anmutenden Raunen, das einer unheiligen Litanei glich. Eine schwarze Wolke umhüllte die Träger, die sich nun in Bewegung setzten. Angeführt wurde der Konvoi von einem Ritter in schwarzer Rüstung, der einen riesigen Dreschflügel in beiden Händen trug.*

*Sie verließen das Hafengebiet und betraten das dunkle Gassengenirr der Altstadt. Der Ritter bahnte den Weg durch ein paar Betrunkene, die zu dieser späten Stunde noch unterwegs waren. Die schattenhaften Gestalten mit ihren scharfen Klingen, die in den kleinen Straßen und den Hauseingängen lauerten, zogen es vor, in ihren Verstecken zu bleiben und auf Opfer zu warten, die leichter zu überwältigen wären.*

*Endlich blieb der Zug vor einem großen einstöckigen Gebäude stehen. Vorsichtig setzten die Träger ihre Last ab und zogen sich unter Verbeugungen zurück. Knarrend öffnete sich die massive Tür. Die Marionetten warteten mit ihrer Sänfte in einer nahen Gasse auf den nächsten Befehl.*

Nimrod, ruheloser Untoter seit dreihundert Jahren, schritt durch das dunkle Cadwallon, begleitet von Kain dem Drescher, schwarzer Paladin von Achéron. Die Untertanen, denen sie auf ihrem Weg begegneten, knieten mit gesenktem Blick vor ihnen nieder. Ein Blick dieser Meister hätte genügt, und jene hätten ihre Seele endgültig verloren. Die gepflasterte Gasse, nur erleuchtet durch Lampen, die aus verstümmelten Schädeln gefertigt waren, verlor allmählich jegliches Zeichen von Zivilisation, und schließlich drangen die beiden Abgesandten in eine weitläufige Höhle ein. Der Boden war bedeckt von Knochen, und ein fables Licht erfüllte sie, das aus dem Felsen zu kommen schien, ähnlich dem Licht, das von einer Finstergemme verstrahlt wird. Die Beiden drangen tiefer in die Höhle vor. Unter jedem ihrer Schritte zerbrachen die Knochen von unzähligen Verdammten und zerfielen zu Staub. Nimrod schien zu gleiten; sein Umhang streichelte fast zärtlich die Schädel auf seinem Weg. Je weiter sie kamen, desto deutlicher hörten sie ein Stöhnen, das allmählich die ganze Höhle erfüllte, ein Klagen über unerträgliche Schmerzen und unaufhörliche Qual, das aus einem gigantischen Thron kam, der ganz in Dunkelheit gehüllt war.

Die Abgesandten erblickten zunächst nur ein flammendes Auge, das jede ihrer Bewegungen genau zu verfolgen schien und jede ihrer Gesten registrierte...Die Umrisse des Throns wurden deutlicher, und eine Stimme ertönte:

«Da seid ihr ja endlich, Nimrod. Wer begleitet Euch?»

«Ritter Kain», sagte Nimrod, zu seinem Begleiter gewandt, «ich stelle Euch Sophet Drabas vor, Herrscher über diesen Ort, Prinz der Dunkelheit, Meister seines Throns...den er nicht verlassen kann.»

«Ah, der Drescher! Ich bin sehr erfreut, daß ich endlich Eure Bekanntschaft machen kann.»

Der Tod selbst sprach aus dem Helm des Ritters. «Möge sich Dunkelheit auf Euch senken, König der Aschen.»

«Dunkelheit auf Euer Haupt, Drescher von Achéron. Bald werde ich endlich diesen verfluchten Thron verlassen können und Euch in meiner ganzen Herrlichkeit begrüßen.»

«Ach», seufzte Nimrod, «darüber sprechen wir später.»

Für einen Meister von Achéron bot Sophet Drabas einen höchst ungewöhnlichen Anblick. Falls man sich überhaupt jemals an seine Anwesenheit gewöhnen konnte. Der Aschenkönig, wie man ihn auch nannte, war weder Mann noch Untoter, noch Dämon. Daß er überhaupt zu einer solchen Macht gekommen war, ließ sich wohl auf einen Pakt zurückführen, den er mit Lilith selbst geschlossen hatte. Sein Körper war, obwohl zur Hälfte aufgeessen und mumifiziert, beeindruckend kräftig. Seine zerkratzen Hände mit ihren schwarzen und gekrümmten Nägeln schienen kräftig und gewandt. Seine rechte Hand spielte mit dem Kopf eines Mannes, der auf der Armlehne des Throns lag. «Das ist das Schicksal, welches jene ereilt, die mich zu täuschen versuchen», drohte Sophet Drabas und kam damit den Fragen seiner beiden Gäste zuvor.

«Nachdem meine Getreuen dieses Aas gefangengenommen hatten, habe ich es zu meinem Haustier gemacht.»

«Apropos Getreue, wie kommt ihr voran?», fragte Nimrod.

«Ich habe Eure Waren noch nicht, Abgesandter.»

Baron Nimrod war erbost. «Du Narr! Ich habe die lange Reise durch die Fürstentümer nicht gemacht, um mir das jetzt anzuhören! Ihr müßt uns mehr Lagerraum zur Verfügung stellen. Unsere Pläne dürfen nicht herausgezögert werden. Das ist der Preis für die Finsternisgemmen, und ich glaube zu wissen, daß Ihr nicht mehr viele davon habt. Fürchtet Ihr nicht, daß dies Eurer Magie schaden könnte?»

«Sind Drohungen alles, was Ihr mir zu bieten habt?»

«Ich kann Euch auch Schlimmeres anbieten, Drabas...viel Schlimmeres...»

Bei diesen Worten machte Kain einen Schritt vorwärts und ließ jene Waffe kreisen, die ihm seinen Namen gegeben hatte, während sich gleichzeitig in seiner anderen Hand eine Energiekugel von undurchdringlicher Schwärze bildete.

Nimrod lächelte. Sophet Drabas ebenso, während er schrie: «Schlag zu!» Wie ein Blitz verließ „Die Grausame“, seine Folterklänge, allein den Thron und attackierte Kain. Der hatte gerade genug Zeit, um beidhändig mit dem Dreschflügel den Schlag zu parieren, und die Kugel begann sich unter gefährlichem Knistern aufzulösen.

«Kommt zu mir, meine schwarzen Kinder», befahl der Meister des Throns. Seine rechte Hand ließ den Schädel los und packte Nimrod bei seinem Umhang. In der ganzen Höhle erwachten unter dem Bann des Aschenkönigs unzählige Skelette zum Leben. Bewaffnet mit Dolchen, Beilen oder großen Knochen bewegten sie sich auf die beiden Eindringlinge zu, die es gewagt hatten, den Herrn dieses Ortes zu erzürnen.

«Beendet diesen Irrsinn, Nekromant», befahl Nimrod, «bevor ich die Allmacht der Finsternis beschwöre!»

«Wie Ihr wünscht», antwortete der König der Aschen mit einem Lächeln. Einer nach dem anderen fielen die Körper leblos in sich zusammen.

«Seid vernünftig, vertraut uns die Körper an, über die Ihr verfügt, und die Manasteine gehören Euch.»

«Ich habe nichts für Euch, Nimrod. Unsere Meister fordern zu viel. Die Körper, die Ihr sucht, laufen nicht in den Straßen dieser Stadt herum.»

«Aber Cadwallon besitzt Abenteurer aller Art im Überfluß.»

«Dank der Gerichte, die ich verbreitet habe. Auch dank der Anstrengungen des Herzogs Den Azbir, der neue Handlanger braucht, um seine Unabhängigkeit zu sichern. Aber was Ihr wollt, das sind kampferprobte Krieger oder mächtige Zauberer. Keiner meiner Untertanen kann ihnen im Gefecht die Stirn bieten, und es erweist sich als schwierig, sie zu holen.»

«Wenn es reicht, sie mit Waffengewalt zu besiegen», sagte Kain, «dann kümmere ich mich darum.»

«Ihr könnt Euch um die Umgebung von Cadwallon kümmern», schlug Nimrod vor. «Ich bleibe hier mit Sophet Drabas, um neue Körper vorzubereiten.»

«So Sei der Wille der Finsternis, Drescher von Achéron.»

## EINLEITUNG

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 Clans kämpfen. Für das Spiel mit den RAG´NAROK-Figuren gelten die Regeln von CONFRONTATION mit den Erweiterungen INCANTATION und INCARNATION.

CONFRONTATION ist ein leicht verständliches Spiel, in dem Gefechte zwischen den verschiedenen RAG´NAROK-Parteien simuliert werden. Die Regeln für die Truppenbildung, die Sonderarmeen, die Armeelisten, die Magic - alles, was für ein Spiel im größeren Umfang wichtig ist - findest Du in RAG´NAROK.

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 Figuren der beiden Spiele identisch sind. RAG´NAROK ist einfach nur der große Bruder von CONFRONTATION.

## **DIE FIGUREN**

RACKHAM geht mit größter Sorgfalt an das Entwerfen und an die Umsetzung jeder einzelner Deiner Figuren, um die technischen Möglichkeiten und die Qualität Deiner Figuren so weit wie möglich zu verbessern.

### **Die Abenteurer**

Die Abenteurerfiguren sind Persönlichkeiten. Für sie gelten besondere Regeln, die Du in dem Regelheft zu CONFRONTATION findest. Sie können Champion, Held oder Lebende Legende sein. Einige von ihnen sind auch Zauberer. Abenteurer können mächtige Verbündete sein, wenn du in dem ABENTEUER-Modus spielst, den wir Dir weiter hinten vorstellen.

Achtung, verwechsle nicht den Helden als zentrale Figur eines Abenteuers mit dem Helden, der in CONFRONTATION als Äquivalent für machtvolle Persönlichkeiten steht.

Auf den folgenden Seiten verwenden wir oft den Ausdruck «Krieger». Mit ihm wird eine Truppe genauso bezeichnet wie auch eine Persönlichkeit, ein Zauberer oder ein Priester. Die Priester werdet ihr in der Regelerweiterung DIVINATION entdecken.

## **DIE ERFAHRUNGSKARTEN**

In INCARNATION wird es jedem deiner Krieger ermöglicht, Erfahrung zu sammeln. Dieses wertvolle Wissen wird durch die Erfahrungskarten repräsentiert, die zu der Armeekarte einer Figur hinzukommen. Um dieses Wissen zu erlangen, müssen deine Krieger sich als besonders mutig und beharrlich erweisen, indem sie besondere Taten vollbringen. Der Heldenmut wird aus deiner Figur eine große zukünftige Sagengestalt machen.

Die **Bedingungen**. Sie zeigen die Eigenschaften und die Spezialfertigkeiten, die ein Krieger besitzen muß, um ein bestimmtes Wissen erlangen zu können.

Die **Heldentat** beschreibt eine heroische Aktion. Wenn einer deiner Krieger sie erfolgreich durchführt, gehört dem betreffenden Krieger sofort die Erfahrungskarte. Bei der nächsten Partie CONFRONTATION kann er sie dann nutzen.

Der **Effekt** beschreibt die Vorteile, die eine Erfahrungskarte bringt, wenn sie ausgespielt wird.

Die **Armeepunkte / A.P.** sind der Wert der Karte, wenn sie von einem Krieger erworben wird. Es kostet nichts, sie zu «setzen», aber der Preis muß in A.P. bezahlt werden, damit dein Krieger von den Vorteilen der Karte profitieren kann. Wenn er die Heldentat vollbracht hat, natürlich...

Der **Erfahrungsgewinn** erlaubt festzustellen, ob der Krieger wirklich seine neue Kampftechnik beherrscht, die er gerade erlernt hat.

Um die Erfahrungskarte wiederzugewinnen, wirf einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder höher als das Niveau des Erfahrungsgewinns, so hast du Erfolg, und die Karte gehört dir.

## Mit den Erfahrungskarten spielen

### Setzen der Erfahrungskarten

Nach dem Aufstellen der Figuren auf dem Terrain kannst du für jede Persönlichkeit, die zu deiner Armee gehört, eine Erfahrungskarte verdeckt vor Dich hinlegen. Sie gehören nicht zu einem bestimmten Krieger, sondern stehen für die Heldentaten, die deine Krieger versuchen, während der Partie zu vollbringen. Stelle sicher, daß sich unter Deinen Kriegern einige befinden, welche die **Bedingungen** erfüllen, die auf den Erfahrungskarten angegeben werden, da sie sonst keine Verwendung für sie haben.

### Erwerben der Erfahrungskarten

Wenn einer Deiner Krieger eine **Heldentat** vollbracht hat, drehe die Erfahrungskarte während der laufenden Partie so um, daß Dein Gegner sie sehen kann. Lege die Karte neben das Spielfeld. Wenn die Figur, die die Heldentat vollbracht hat, die Partie überlebt, so bekommt sie als Lohn die Karte.

Vergiß nicht, daß jeder Krieger eine Erfahrungskarte erwerben kann, wenn die drei folgenden Bedingungen erfüllt werden:

- die Erfahrungskarte gehört zu den Karten, die beim Aufstellen der Figuren gesetzt wurden
- der Krieger erfüllt die auf der Erfahrungskarte angegebenen Bedingungen
- die Erfahrungskarte wird umgedreht, sobald der Krieger die Heldentat vollbracht hat.

Normalerweise darf ein Krieger nur einmal dieselbe Karte erwerben. Wenn eine Karte mehrmals in den Besitz einer Figur gelangen kann, so steht dies ausdrücklich auf der Karte.

Wenn einer Deiner Krieger eine Heldentat vollbringt, Du ihm die Erfahrungskarte aber nicht geben willst, drehe sie einfach nicht um. Du mußt deinem Gegner nicht einmal sagen, daß Du gerade eine Herausforderung bestanden hast!

### Nutzen der Erfahrungskarten

Bei den folgenden Partien haben Deine Krieger Erfahrung gewonnen und können sich dieser bedienen. Dieses Wissen hat jedoch seinen Preis, und Du mußt den Wert der Karte in A.P. bezahlen.

Der Effekt zeigt Dir, auf welche Weise die Karte den Verlauf der Schlachten beeinflussen wird. In den meisten Fällen ist die Nutzung der Karte zeitlich begrenzt. Sie kann nur einmal pro Runde oder einmal pro Partie zum Einsatz gebracht werden...oder insgesamt nur einmalig genutzt werden.

Wird die Erfahrungskarte einmal ausgespielt, so wirst Du erfahren, ob Dein Krieger die neue Technik wirklich beherrscht oder ob sein Erfolg nur Anfängerglück war. Du kannst versuchen, die Karte zu gewinnen, indem Du einen W6 wirfst und die Augenzahl mit dem Zahlwert des Erfahrungsgewinns vergleichst. Ist das Resultat gleich oder höher als die angegebene Zahl, so erhält der Krieger die Karte.

Jedesmal, wenn Du die Karte nutzt, muß der Krieger versuchen, die Karte zu gewinnen. Scheitert der Versuch, so hat der Kämpfer die Karte verloren. Du kannst sie aber bei zukünftigen Kämpfen wieder ins Spiel bringen, und vielleicht schaffst Du es diesmal, sie zu gewinnen und zu nutzen!

# DIE SZENARIOKARTEN

INCARNATION bietet dir noch eine andere Sorte Karten, die Szenariokarten. Mit ihnen wird das Ziel deiner Krieger im Rahmen einer Geschichte entwickelt. Zu Beginn des Spiels bekommt jeder Spieler eine Karte. Es gibt drei verschiedene Formen der Szenariokarte, die jeweils für einen Abschnitt des Abenteuers stehen. Die folgenden Elemente sind allen drei Sorten gemeinsam.

AKT	
Geschichte	
Ziel	
Sieg / X	
Niederlage	Aufstellung
Dauer	Wert in A.P.

Die Bezeichnung **Akt** wird nur im ABENTEUER-Modus benutzt, den Ihr weiter hinten beschrieben findet.

Die **Geschichte** steht für den Ort, an dem sich das Abenteuer, die Situation oder das Problem abspielt, dem Du gegenüberstehst, und kündigt die unvermeidliche Confrontation an. Manchmal ist sie an eine bestimmte Persönlichkeit gebunden, die bei dem Kampf dann anwesend sein muß.

Das **Ziel** bezeichnet die Mission, die Dir übertragen wurde. Die Partie kann je nach Geschmack beendet werden, wenn beide Lager ihr Ziel erreicht haben. Wenn es keiner Fraktion mehr möglich sein sollte, ihr Ziel vor Ablauf der Dauer des Spiels zu erreichen, kann die Partie ebenfalls beendet werden.

Ist die Partie beendet, so wird die Auswirkung des **Siegs** vollzogen, wenn das Ziel erreicht wurde. Die darauf folgende Zahl gibt die Chancen an, die Dein Held hat, um wieder aufzuerstehen...

Ist das Ziel nicht erreicht worden, so gelten die Effekte der **Niederlage** am Ende des Kampfes.

Die **Dauer** bezeichnet die Anzahl der Runden, die Dir zur Verfügung stehen, um deine Mission zu erfüllen. Sie ergibt sich als Summe aus der Dauer, die auf der Karte deines Gegners vermerkt ist und der auf deiner eigenen Karte.



Die **Aufstellung** steht für die Zone, in der jeder der Spieler seine Truppen positioniert. Diese Zone variiert je nach dem Auftrag. Es gibt sechs verschiedene Arten der Aufstellung.

Der Wert in **Armeepunkten / A.P.** bezeichnet die Menge der Truppen, die Dir für Deine Mission zur Verfügung stehen.

## MIT DEN SZENARIOKARTEN SPIELEN

### Die Truppenbildung

Wenn du INCARNATION mit Auftrag spielst, mußt du vor Spielbeginn zuerst eine Geschichte auswählen. Dein Gegner und Du wählt jeweils eine Szenariokarte, und zwar so, daß der jeweilige Gegenspieler sie nicht sieht.

Wenn beide Lager ihre Mission gewählt haben, werden die Karten umgedreht. So enthüllst Du Deinem Feind zwar Dein Ziel, aber Du kennst auch das seinige.

Danach muß jeder Spieler mit den auf der Karte angegebenen Armeepunkten seine Armee aufbauen.

Je nach Deinem Ziel und dem Deines Gegners kann sich die planmäßige Zusammenstellung Deiner Truppen als entscheidend erweisen.

Einige Szenarien werden Dir als ziemlich leicht erfüllbar erscheinen. Vergiß nicht, daß ein guter Feldherr jedoch immer bereit ist, eine echte Herausforderung anzunehmen!

### Das Terrain

Wir empfehlen Dir, auf einer Grundfläche von 120 x 60 cm zu spielen. Gestalte das Terrain, wie es Dir gefällt. Es ist aber sinnvoll den Hintergrund der Geschichte im Auge zu behalten.

## NEUARTIGE AUFSTELLUNGEN

### Die Aufstellung

Es gibt sechs Arten der Aufstellung:

**Schlacht.** Stelle Deine Kämpfer in Deiner Gebietshälfte auf.

**Flanke.** Verteile Deine Truppen in Deiner Gebietshälfte sowie an beiden Seiten des Spielfeldes.

**Verteidigung.** Deine Krieger bilden eine gerade Linie in Deiner Gebietshälfte, so daß zwischen zwei Figuren nicht mehr als 5 cm Freiraum ist. Wenn Figuren übrigbleiben, bilde mit ihnen eine zweite Linie 5 cm hinter der ersten.

**Verschanzung.** Deine Truppen stehen in Deiner Hälfte, mindestens 20 cm von der Mitte und 30 cm von den Rändern entfernt.

**Belagerung.** Deine Kämpfer sind auf dem gesamten Terrain verteilt, als ob sich Dein Gegner verschanzt hätte.

**Treibjagd.** Stelle deine Truppen wie für eine Belagerung auf, aber alle Kämpfer müssen jeweils um ihren normalen Bewegungswert voneinander entfernt sein.

Bei der Verteilung der Truppen **muß** jeder Spieler die ihm vorgeschriebene Aufstellungsart berücksichtigen. Sind diese auf beiden Szenariokarten gleich, so **können** beide Spieler ihre Truppen so aufstellen.

## SPIELVERLAUF

Abgesehen von den folgenden Punkten ist der Spielverlauf der gleiche wie bei CONFRONTATION und INCANTATION.

### Die Ziele erfüllen

Wenn ein Spieler sein Ziel erreicht, hat er gesiegt. Aber er muß noch bis zum Ende der Partie durchhalten, das heißt, daß sich bis dahin mindestens eine seiner Figuren noch auf dem Spielfeld befinden muß, damit er sich wirklich Sieger nennen darf. Er kann auch versuchen, seinen Gegner am Erreichen seines Ziels zu hindern, um dessen Niederlage voll auszukosten.

Die Ausdrücke «Held», «Mentor» und «Verbündeter» werden oft auf den Szenariokarten erwähnt. Sie sind jedoch nur von Bedeutung, wenn im ABENTEUER-Modus gespielt wird.

Wenn Du nicht im ABENTEUER-Modus spielst, stehen sie nur für eine Deiner Persönlichkeiten. Ebenso steht der Ausdruck «Schatten» für eine der gegnerischen Persönlichkeiten.

### Dauer der Schlacht

Die Summe der beiden angegebenen Länge auf den Szenariokarten der beiden Lager gibt die Gesamtdauer der Partie vor. Wenn auf Deiner Karte eine 2 steht und auf der Deines Gegenspielers eine 5, dann dauert das Spiel 7 Runden. Steht auf einer der beiden Szenariokarten «unbegrenzt» anstelle einer Zahl, so ist die Dauer der Schlacht auf 6 Runden festgelegt. Wenn auf beiden Karten «unbegrenzt» angegeben wird, ist die Confrontation zeitlich tatsächlich nicht begrenzt.

...das heißt, solange noch Krieger auf dem Spielfeld sind...

## Ende des Spiels

Die Partie ist sofort zuende, wenn die Zeit, d. h. die Anzahl der Runden, abgelaufen ist oder wenn eines der beiden Lager sich in einer der folgenden Situationen befindet:

- Es möchte die Partie beenden
- Es wird ihm nicht mehr möglich sein, seine Mission zu erfüllen
- Das Ziel eines Armeechefs wurde erreicht.

# Ausgang der Partie

## **Der Sieg**

Wenn du den Auftrag Deiner Szenariokarte erfüllt hast, kannst du die Effekte des Siegs am Ende der Partie in die Tat umsetzen.

Eine Deiner gefallenen Persönlichkeiten kann ins Leben zurückgerufen werden. Würfle auf Wiederauferstehung: wirf einen W6; wenn das Ergebnis gleich oder höher als die Zahl ist, die hinter «Sieg» angegeben ist, wird Deine Persönlichkeit wiedererweckt.

## **Die Niederlage**

Wenn Du es nicht geschafft hast, Dein Ziel zu erreichen, werden die Effekte der Niederlage umgesetzt. Du kannst bei einer Niederlage keine Wiederauferstehung versuchen.

Wenn du das Erfahrungs- und Szenariokartensystem beherrschst, kannst du dich mit der zweiten Hälfte von INCARNATION in den ABENTEUER-Modus stürzen. «Erfahrung» und «Szenario» können aber auch unabhängig voneinander gespielt werden.

# DER ABENTEUER-MODUS

In diesem Teil des Regelwerks wird Dir der ABENTEUER-Modus vorgestellt. In ihm kannst Du mit einem Helden spielen, der von seinem Mentor und Verbündeten begleitet wird, die ihn bei seiner Aufgabe unterstützen.

Dieser Held muß viele Gefahren bestehen, unzähligen Feinden entgentreten und seinen Mut und seine Kraft unter Beweis stellen. Wenn er sein Ziel erreicht, zu guter Letzt aber dennoch sterben muß, erweisen sich die Götter Aarklashs vielleicht als gnädig und lassen ihn wieder auferstehen...

Schließlich aber wird Dein Held seinem größten Feind begegnen, seinem eigenen Schatten, mit dem er sich in einem unerbittlichen Zweikampf messen muß.

Im ABENTEUER-Modus werden die Erfahrungskarten zusammen mit den Szenariokarten benutzt. Es wird jedoch mit besonderen Regeln gespielt.

Alle bisher beschriebenen Regeln behalten ihre Gültigkeit, außer wenn das Gegenteil im Regelteil für den ABENTEUER-Modus ausdrücklich erwähnt wird. Die Partie verläuft normal vom Aufbau der Truppen an bis zum Spielende. Nur der Ausgang des Spiels ist anders...

# BEVOR DAS ABENTEUER BEGINNT...

Der **Held** eines Abenteuers kann jede Figur Deiner Armee sein. Du mußt nicht notwendigerweise einen Abenteurer oder eine Persönlichkeit wählen.

Der **Held** kann ein einfacher Krieger, ein Elitesoldat oder sonst irgendeine Figur deiner Wahl sein.

Der **Mentor** des Helden ist sein Meister und zugleich sein Führer in dem Abenteuer. Er wird dem Helden helfen, sein Schicksal erfolgreich zu meistern.

Die **übernatürliche Gabe** des Helden ist die erste Hilfe, die der Mentor dem Helden zur Verfügung stellt. Dieser erleichtert dem Helden seinen Einstieg in die Welt der Abenteuer, indem er ihm ein Geschenk anbietet, das ihm bei seiner Aufgabe helfen kann, bevor der Held loszieht.

Das **Abenteuer** besteht aus einer Reihe von Szenarien, deren Hauptfigur der Abenteurer ist. Er befindet sich auf einer Suche, die er im Verlauf von drei aufeinanderfolgenden Akten durchlaufen wird.

Die **Verbündeten** sind Persönlichkeiten, die den Helden bei seiner Suche begleiten. Sie haben ihre eigene Geschichte, unabhängig von der Suche des Helden, aber für die Zeit der Mission kreuzen sich ihre Schicksale. Ihre Anzahl variiert je nach Akt des Szenarios. Der Mentor gilt als einer der **Verbündeten**.

Die **Anhänger** sind jene Krieger, die keine Persönlichkeiten sind und die den Helden oder seine Verbündeten für die Dauer des Abenteuers begleiten. Ihre Anzahl ist durch die Höhe der Disziplin des Helden oder des sie anführenden Verbündeten begrenzt.

Die Persönlichkeiten, welche die Spezialfertigkeit *Kommando* beherrschen, verdoppeln ihre Disziplin, um die Anzahl der erlaubten Anhänger zu berechnen:

- Der Held darf so viele **Anhängerkarten** haben wie Punkte in der Eigenschaft Disziplin
  - Ein Verbündeter darf so viele Armeekarten an **Anhängern** haben wie die Hälfte seines Disziplinwertes, nach oben aufgerundet
  - Der Held und die Verbündeten, die keine Disziplin haben, dürfen so viele **Anhänger** haben, wie sie wollen.
- Und natürlich ist die Anzahl der **Anhänger** durch den Wert in Armeepunkten des Auftrags begrenzt.

Im ABENTEUER-Modus gewinnen die Anhänger keine Erfahrung. Nur der Held und seine Verbündeten können Erfahrung erlangen.

Der **Schatten des Helden** ist sein spirituelles Gegenüber, sein moralischer Gegensatz. Er steht für alles, wogegen der Held kämpft und für alles, was dieser niemals werden will. Der **Schatten** kann ein Gegner seiner Vorfahren sein, ein erklärter Feind - oder einfach er selbst...

Hat er seinen Schatten besiegt, so verdient der Held wahrlich seinen Titel.

Dann hat er das Unmögliche vollbracht: er hat dem Tod getrotzt. So wird er zu einer Legende und bekommt dafür die ultimative Belohnung, das endgültige Ziel seiner Suche: das **Elixier**.

## Der Beginn der Suche

Als nächstes kommen die fünf folgenden Etappen, deren Reihenfolge genau eingehalten werden muß. Sie sind von großer Bedeutung, da sie die Grundlage für die Queste bilden, auf die sich Dein Held begeben wird.

Wähle Deinen Helden. Wie schon gesagt, darfst Du eine beliebige Figur nehmen. Für Deine ersten Abenteuer raten wir Dir allerdings, Dich für eine Persönlichkeit zu entscheiden.

Stelle deinem Helden einen Mentor zur Seite. Dieser muß eine Persönlichkeit sein.

Für seine Suche besitzt der Held eine übernatürliche Gabe. Er kann irgendeine Erfahrungskarte wählen, eine Karte mit einem magischen Gegenstand oder eine Zauberkarte. Die Wahl der übernatürlichen Gabe ist nicht durch Vorgaben ihrer Anwendung, ihres Volkes oder einer bestimmten Person beschränkt.

Zum Beispiel kann ein magischer Gegenstand, der laut Karte «den Wolfen vorbehalten» ist, die übernatürliche Gabe eines Zwergs werden. Vergiß dabei aber nicht, daß ein Held, der keine Macht besitzt, keinen Zauber wählen kann.

Die übernatürliche Gabe kostet Deinen Helden keine Armeepunkte, Du kannst ihm also ruhig auch eine etwas ungewöhnliche Gabe verleihen.

Bitte dann Deinen Gegner, den Schatten Deines Helden zu bestimmen. Da man den Schatten nicht selbst wählt, kann der Held auch nicht über seine Taten oder über sein Wesen bestimmen.

Der Schatten muß eine Persönlichkeit sein. Dein Gegner wird ihn mit Zaubersprüchen und magischen Gegenständen ausstatten, wie er es möchte. Er kann ihm auch eine Erfahrungskarte geben.

Der Wert in Armeepunkten des Schattens und seiner Ausrüstung muß höher als der Deines Helden sein, darf ihn aber nicht um mehr als das Dreifache überschreiten.

Mit Ausnahme der Bewegung werden alle Eigenschaften des Schattens um einen Punkt erhöht. So wird er äußerst gefährlich.

Von da an bleibt der Schatten des Helden bis zum dritten Akt des Abenteuers im Verborgenen. Sein Wesen, seine Ausrüstung und alle ihm zugehörigen Karten dürfen bis zum letzten Kampf nicht mehr geändert werden.

Zuletzt wird das Elixier gewählt, die große Belohnung für den Helden, falls es ihm gelingt, seinen Schatten zu besiegen.

Das Elixier muß ein magischer Gegenstand, eine Erfahrungskarte oder ein Zauber sein, genauso wie die übernatürliche Gabe. Hat der Held den Schatten einmal besiegt, so gehört ihm das Elixier auf immer und ewig für einen Armeepunktepreis gleich der Hälfte seines tatsächlichen Wertes, abgerundet nach unten.

Wenn der Held des Abenteuers keine Persönlichkeit ist, muß das Elixier die Spezialfertigkeit «Incarnation» sein, die eine Figur nach dem Abenteuer zu einer Persönlichkeit macht.

Der Wert eines Kriegers in Armeepunkten, der mittels eines solchen Elixiers eine Persönlichkeit wird, wird um seine Hälfte erhöht und nicht verdoppelt. Wenn der Armeepunktwert des Kriegers 12 war, liegt er danach also bei 18 und nicht bei 24.

Und vergiß nicht, daß ein Krieger, der zu einer Persönlichkeit geworden ist, einen ihm würdigen Namen tragen muß...

## DIE DREI AKTE DER GESCHICHTE

Jede Queste, die im ABENTEUER-Modus gespielt wird, ist in drei Akte aufgeteilt.

### **Akt I**

Der erste Teil eines Abenteuers ist immer Akt I, eine Art Eintauchen in die Materie, das Kennenlernen einer außergewöhnlichen Welt. Der Held steht noch ganz am Anfang seiner Mission oder hat sie gerade erst begonnen. Lebt der Held am Ende des ersten Aktes und hat er ihn mit Erfolg durchlaufen, so kannst Du die Suche mit dem zweiten Akt fortsetzen...

### **Akt II**

Der zweite Teil des Abenteuers besteht aus einer in ihrer Anzahl unterschiedlichen Folge von Szenarien. Dieses sind Aufgaben, die der Held erfüllen, und Fallen, die er vermeiden muß. Beim Akt II wird sein Können strengen Prüfungen unterzogen, aber er kann Verbündete gewinnen und Erfahrungen wie Artefakte sammeln. Manche der Akte II werden es dem Helden ermöglichen, Akt III zu erreichen.

### **Akt III**

Der dritte Akt des Abenteuers ist der schwierigste Teil. Die Erfahrungen, die er in Akt I und II gesammelt hat, werden nun überlebensnotwendig. Endlich begegnet der Held seinem bedrohlichen und scheinbar unbesiegbaren Schatten. Gegen ihn wird er den entscheidenden Kampf führen, um an das Elixier zu gelangen, das er sich so sehr ersehnt.

### **AKT I**

Die Suche beginnt: der erste Akt ist der einfachste. Er ist der Anfang, eine Art Initiation für den langen, beschwerlichen Weg, der vor dem Helden liegt.

# Begrenzter Gebrauch der übernatürlichen Gabe

Da der Held seine übernatürliche Gabe noch nicht perfekt beherrscht, kann er sich ihrer nur bei einem Resultat von mindestens 4 auf einem W6 bedienen. Du mußt jedesmal würfeln, wenn die Gabe zum Einsatz kommen soll. Wenn das Resultat kleiner als 4 ist, kannst Du die Gabe nicht nutzen.

## **Verbündete**

Während des ersten Aktes kann der Held, wenn Du willst, von seinem Mentor begleitet werden, aber er kann in dieser Phase des Abenteuers keinen weiteren Verbündeten haben.

## **Anhänger**

Der Held kann sich normal mit Anhängern umgeben. Wende Dich dafür an den sie betreffenden Teil des Regelheftes. Wenn der Mentor an einer Schlacht teilnimmt, kann er über höchstens eine Anhängerkarte das Kommando übernehmen.

## **Erfahrung**

Du kannst im ersten Akt des Abenteuers nur eine einzige Erfahrungskarte setzen.

# AUSGANG

## **Schicksal**

Wenn der Held schon im ersten Akt stirbt, kann er auf keinen Fall wieder auferstehen. Du kannst das Abenteuer nur von vorne beginnen und dann vielleicht einen anderen Helden und eine andere übernatürliche Gabe wählen - oder gar nichts ändern. Fordere das Schicksal einfach von Neuem heraus...

## **Mögliche Ausgänge**

Überlebt der Held, ohne sein Ziel zu erreichen, so gelten die Effekte der Niederlage. Dein Held ist dazu verurteilt, dasselbe Szenario so lange zu wiederholen, bis er siegt.

Überlebt der Held und erreicht sein Ziel, dann gelten die Effekte des Siegs. Ab jetzt spielst Du den zweiten Akt, und Dein Held ist schon mit Leib und Seele in das Abenteuer eingestiegen.

## **AKT II**

Dieser Teil des Abenteuers dauert solange Du möchtest. Wenn Du erst einmal im zweiten Akt spielst, kannst Du so viele Szenarien aufeinander folgen lassen, wie Du willst. Die Belohnung für einen Sieg entspricht immer der Schwierigkeit eines Szenarios, solange Dein Held am Leben bleibt.

Im zweiten Akt kann Dein Held die Erfahrung sammeln, die er braucht, um über seinen Schatten letzten Endes triumphieren zu können.

### **Verbündete**

Während des zweiten Aktes darfst Du Dir so viele Verbündete suchen, wie Du willst.

### **Anhänger**

Wähle Deine Anhänger normal aus.

### **Erfahrung**

Es ist möglich, maximal drei Erfahrungskarten zu setzen und zu erlangen.

## **AUSGANG**

### **Schicksal**

Wenn Dein Held am Ende dieses Teils tot ist und du Dein Ziel nicht erreicht hast, ist das Abenteuer hier beendet. Du mußt nur einen neuen Helden ernennen und eine neue Suche beginnen. Sind Verbündete gestorben, hast Du sie für deine Suche unwiederbringlich verloren.

### **Wiederauferstehung**

Wenn das Ziel erreicht worden ist, der Held am Ende des zweiten Aktes aber gestorben ist, kann er vielleicht wieder auferstehen.

Er hat sich als außergewöhnlich tapfer erwiesen, und die Götter Aarklashs werden ihm vielleicht erlauben, seine Suche fortzusetzen. Würfle auf Wiederauferstehung. Die Verbündeten können ebenfalls auf Wiederauferstehung würfeln, bekommen dabei aber einen Punkt von ihrem Würfelwurf abgezogen.

Ist das Ziel erreicht worden und der Held noch am Leben, so können die Verbündeten ohne Punktabzug auf Wiederauferstehung würfeln.

### **Mögliche Ausgänge**

Wie auch immer der Ausgang der Schlacht ist, auf jeden Fall kann auf ein Szenario des zweiten Aktes immer ein weiteres Szenario folgen, solange Dein Held am Leben ist.

Wenn Du einen Sieg erlangst und Dein Gegner eine Niederlage, wenn Dein Held am Ende des Szenarios noch lebt und der Deines Gegners tot ist, dann hast Du den zweiten Abschnitt des Abenteuers erfolgreich durchlaufen. Dein nächstes Szenario kann schon im dritten Akt stattfinden.

Das liegt aber in deiner Entscheidung. Du kannst weitere Szenarien des zweiten Aktes durchspielen, wenn Du Lust dazu hast oder wenn Du meinst, daß Dein Held noch nicht für die Begegnung mit seinem Schatten gewappnet ist...

### **AKT III**

Der Moment des großen Kampfes ist gekommen. Dein Held wird seinem Schatten begegnen und die bedeutende Tat vollbringen: seinen größten Feind zu vernichten. Vielleicht wird er auch unter den Blicken seines Schattens sterben, um gereinigt und erstarkt wiedergeboren zu werden...



Die **übernatürliche Gabe** des Helden verliert allmählich ihre Kraft. Das wird aber durch das Wissen wettgemacht, das im Verlauf des zweiten Aktes erworben wurde. Die übernatürliche Gabe darf während des dritten Aktes nur ein einziges Mal zum Einsatz kommen.

### **Verbündete**

Nur die engsten Verbündeten dürfen dem Helden in seine letzte Schlacht folgen: der Mentor kostet allerdings nur die Hälfte seiner Armeepunkte - und ein zweiter Verbündeter mit seinem normalen Armeepunktwert.

### **Anhänger**

Jeder Verbündete ist, genau wie Dein Held, nicht durch seine Disziplin begrenzt, was die Anzahl der Anhänger angeht, mit denen er sich umgibt.

### **Der Schatten**

Dein Gegner gesellt nun den Schatten Deines Helden zu seinen eigenen Truppen (das kostet ihn keine Armeepunkte). Dein Held wird jetzt seiner personifizierten Angst begegnen...

### **Erfahrung**

Du kannst drei Erfahrungskarten setzen, dazu noch eine pro Verbündeten, der beim letzten Kampf anwesend ist, also maximal 5 Karten, wenn der Mentor und ein zweiter Verbündeter Deinen Helden begleiten sollten.

### **Der Kampf gegen den Schatten**

Der Kampf zwischen Deinem Helden und seinem Schatten ist unumgänglich. Keine andere Figur darf daran teilnehmen. **Niemand anders als der Schatten darf den Helden angreifen und umgekehrt.**

Stirbt Dein Held während Akt III, kannst Du eine einmalige Wiederauferstehung während der Schlacht versuchen. Würfle dafür mit einem Bonus von einem Punkt. Die Götter lieben es, die Helden gegen ihr Schicksal kämpfen zu sehen.

## AUSGANG

### **Schicksal**

Wenn der Held am Ende des Szenarios stirbt und Du nur eine Niederlage erreicht hast, so ist dies das Ende aller seiner Abenteuer. Er hat gegen seinen Schatten verloren und durchirrt für alle Ewigkeit die Unterwelt Aarklashs.

### **Letzte Auferstehung**

Wenn Dein Held am Ende des Szenarios gestorben ist, aber Du Dein Ziel erreicht hast, wird der Held automatisch wieder zum Leben erweckt, außer jedoch, wenn er während dieser Partie schon einmal auferstanden ist.

### **Möglicher Ausgang**

Ist Dein Held am Ende der Partie noch am Leben, hat aber eine Niederlage erlitten, mußt du zum zweiten Akt zurückkehren.

### **Das Elixier**

Bist Du siegreich, so erhält Dein Held das Elixier. Die entsprechende Karte gehört ihm für immer mit der Hälfte ihrer Armeepunkte.

Von jetzt an muß der Held nicht mehr auf Erfahrungsgewinn würfeln, wenn er sein Elixier benutzt hat.

Ein Held kann sich so oft auf eine Queste begeben, wie er will. Die Anzahl der Elixiere, die er erlangen kann, ist somit ebenfalls nicht begrenzt.

### **Verordnungen und Erlasse von Cadwallon**

**erstellt im zwölften Jahr der Amtszeit**

**des Gütigen Herzogs Koliander, genannt «Der Flüchtige»**

*«Hiermit wird als herzoglicher Erlaß verkündet, daß kein Bürger, sei er gebürtig oder fremd als Unterhändler in der Stadt, dessen Körpergröße einen Meter und fünfzig Zentimeter übersteigt, auf dem Gebiet des Herzogtums das Recht besitzt, Waffen zu tragen oder Manasteine, gleich welcher Natur, in seinem Besitz zu haben.*

*Unter keinen Umständen werden Ausnahmen von dieser Regelung genehmigt.*

*Unterszeichnet in vollem Recht und in vollkommenem Besitz seiner Mittel*

*von Koliander, Herzog von Cadwallon,*

*Prinz Ohne-Land, König der Verdammten.»*

Nach der Bekanntgabe dieses Erlasses mußten alle Diplomaten darauf verzichten, ihre besten Waffen an ihrer Seite zu tragen. Koliander, ursprünglich ein Zwerg, hatte über ein zusätzliches Druckmittel über die Gesandtschaften verfügen wollen, die sich in der «Oberstadt» aufhielten. Unglücklicherweise ließ sich dieses Dekret aber nicht auf Goblins anwenden.

Das kam Koliander teuer zu stehen, als der Graf Bromure seine vergiftete Klinge aus dem Rücken des Zwerges zog und so der erste Herzog von Cadwallon wurde, der Goblin-Vorfahren hatte...

Was das Problem des Waffentragens anging, so war es Dyllion, damals Barhan-Botschafter, der eine Lösung fand. Er heuerte in der «Unterstadt» Dutzende Kinder aller Völker an und ließ sie das Gewand der Botschaft tragen... So hatte bald jeder Barhan im Herzogtum einen «Waffenträger» an seiner Seite.

Den Azhir, der Herzog von Cadwallon

Herr der Freistadt, Prinz Ohne-Land, König der Verdammten... es fehlt nicht an Titeln, wenn man über Den Azhir sprechen will.

Aber die Menge seiner Feinde vergißt immer noch, daß er zugleich einer der besten Strategen und Diplomaten Aarklashs ist. Denn sonst wäre er wohl kaum seit so langer Zeit Herr über die gefährlichste Stadt des Kontinents. Niemand weiß genau, welche dunklen Wege er eingeschlagen hat, um dorthin zu gelangen, wo er jetzt ist. Aber jedem ist bekannt, welche Vorsichtsmaßnahmen er trifft, um seine Position zu stärken. Zahlreich sind diejenigen, die unter ihm ihr Leben oder zumindest ihre Hände lassen mußten, manchmal nur wegen harmloser Kartenspiele. Und niemand kennt seine wahre Herkunft, so verschlossen ist er, was seine Vergangenheit betrifft... so lebhaft er auch sonst sein mag.

Den Azhir ist ein notwendiges Übel, eine der wenigen Personen, die es verstanden haben, wie Angehörige aller Völker Aarklashs in seiner Stadt einigermaßen friedlich zusammenleben können. Und vor allem ist er einer der wenigen, die es zu vermeiden gewußt haben, daß die Stadt den Kanonenkugeln der Greifen zum Opfer fällt oder im brennenden Atem der Drachen von Cynwäll in Flammen aufgeht.

*«Den Azhir bietet demjenigen 10.000 Goldstücke Belohnung, sonst Lösegeld für einen König, der ihm Arakan den Duellisten bringt.*

*Lebend.*

*Ansonsten stehen auch auf die Leiche des Kopfhängers 10.000 Goldstücke...»*

## PRÄZISIERUNGEN UND NEUE REGELN

### **Meisterschlag**

Wenn Dein Krieger für seinen Angriff über mindestens zwei Würfel verfügt, kann er einen Meisterschlag versuchen. Würfle nur einmal auf Attacke, die restlichen Würfel gelten nicht.

Wenn der Schlag von dem Gegner nicht pariert wird, rechne die Schwierigkeit, die Du für die Attacke gewählt hast, dem Resultat des anschließenden Verletzungswurfes zu. So kann der Meisterschlag verheerende Auswirkungen haben.

### **Heroischer Angriff**

In jeder Runde kannst du statt eines normalen Angriffs einen Heroischen Angriff mit einer einzelnen deiner Persönlichkeiten ankündigen. Bei der Mutprobe hat er automatisch Erfolg, und ihm kommt ein Bonus von 2,5 cm bei seiner Bewegung zugute.

## **Spezialfertigkeiten und Begabungen**

In den Regelheften für CONFRONTATION und INCANTATION wird zwischen Fertigkeiten und Begabungen nicht unterschieden.

Der Unterschied zwischen den Fertigkeiten und den Begabungen ist, daß die Begabungen einem Krieger und jedem Mitglied des Volkes, dem er angehört, angeboren sind. Sie sind nicht erlernbar. Diese Regel hat die folgenden Konsequenzen:

- Eine Begabung kann nicht durch eine Fertigkeit annulliert werden
- Eine Begabung kann nicht als «Erfahrung» erlernt werden.

Die wichtigsten Begabungen sind:

Beidhändig. Brutal. Hart im Nehmen. Lebender Toter. Zaubertrank. Zusätzliches Körperteil. Regeneration. Verstärkung. Geborener Kämpfer.

Die Unterscheidung zwischen Fertigkeiten und Begabungen hat die nähere Bestimmung folgender Spezialfertigkeiten zur Folge:

### **Assassine**

Ein Krieger, der von einem Assassinen angegriffen wird, kann sich in der ersten Kampfrunde keiner seiner Fertigkeiten mehr bedienen, seine Begabungen bleiben ihm aber erhalten. Er kann Würfel für die Attacke zurechtlegen. So kann er andere, aber nicht den Assassinen verletzen.

### **Tapferkeit**

Bei den Kriegern, welche die Fertigkeit «Tapferkeit» besitzen, zählt bei der Mutprobe eine 5 als 6. Sie bekommen niemals wegen der Angst 2 Punkte abgezogen, ergreifen aber, im Falle angegriffen worden zu sein, sofort die Flucht, wenn sie bei der Mutprobe verlieren.

### **Lebender Toter**

Die Lebenden Toten sind von einer so fürchterlichen Erscheinung, daß eine Figur, die diese Begabung besitzt, sogar einen Feind verschrecken kann, der eigentlich Angst einflößt.

Gegen einen Lebenden Toten ist eine Figur, die Angst einflößt, nicht mehr durch diese Eigenschaft geschützt. Die Angst verwandelt sich mit einem Bonus von +2 in Mut.

### **Zaubertrank**

Diese Begabung besitzt pro 100 A.P. von «Zaubertrank»-Kriegern in deiner Armee nur eine einzige Figur. Sie erlaubt es nicht, Macht oder Glauben zu erhöhen. Diese Regel gilt auch für die Gegenstände oder Zauber, welche die Fertigkeit «Zaubertrank» verleihen.

## Neue Begabungen

**Sprung.** Einige Kreaturen Aarklashs haben sich an ihre feindliche Umgebung angepaßt und haben gelernt, sich durch Springen fortzubewegen. Sie können sich mit einem einzigen Sprung um eine Distanz bewegen, die der Hälfte ihrer Weiterbewegung entspricht. Hindernisse stellen für sie kein Problem dar, solange deren Größe nicht ihre Bewegung übertrifft. Eine Figur darf zweimal pro Runde springen, unabhängig von der Art der Weiterbewegung.

**Gigantisch.** Auf dem Kontinent gibt es Wesen von gigantischer Körpergröße. Sie sind fast unempfindlich gegenüber Verletzungen. Wenn sie getötet werden, werden sie nicht aus dem Spielgeschehen genommen. Der tödliche Schlag gilt als «leicht verletzt». Werden sie ein zweites Mal getötet, erleiden sie eine «schwere» Verletzung, beim dritten Mal gilt die Verletzung als «kritisch». Erst beim vierten tödlichen Schlag sterben sie dann tatsächlich.

**Besessen.** Einige Kämpfer haben sich nicht unter Kontrolle. Sie sind von einem Dämon besessen, der in ihrem Gemüt sein Unwesen treibt und sie zu Handlungen von schlimmster Gewalt und sogar zu Verrat verführt. Ein Besessener spürt nicht die Schmerzen, die ihm durch Verletzungen zugefügt werden (seine Würfel zählen ohne Modifikation), und Angst ignoriert er. Besessene haben weder Mut noch Angst.

**Schnelligkeit.** Krieger, welche die Begabung «Schnelligkeit» besitzen, haben besonders lange Gliedmaßen, unmäßig muskulöse Beine oder können einfach extrem schnell laufen. Beim Angriff, beim Eilmarsch oder bei der Flucht können sie ihre Bewegung verdreifachen.

## Neue Fertigkeiten

**Kämpferprobt.** Kämpfer, die schon an zahlreichen Schlachten teilgenommen haben, kennen irgendwann alle oder fast alle Tricks sowie Schwächen und Stärken ihrer Gegner. Bei einer Eigenschaftsprobe gilt eine gegnerische 6 nicht, wenn sie gegen einen kämpferprobten Krieger gewürfelt wurde. Das gilt allerdings nicht für die Verletzungswürfe.

**Schläger.** Die Schläger beherrschen ihre Waffen auf eine selten erreichte Weise. Wenn sie die Initiative beim Nahkampf gewinnen, verliert der Gegner mit jeder Verletzung, die sie ihm zufügen, einen Angriffswürfel. «Betäubt» gilt nicht als Verletzung.

**Hingabe.** Einige Krieger zeigen eine derartige Hingabe gegenüber ihrem Meister, daß sie bereit sind, Blut und Leben zu geben, um ihm zu Gefallen zu sein. Wenn ein Magier Deines Lagers Manasteine braucht, kann er einen Krieger opfern, der diese Fertigkeit besitzt. Das Opfer muß Basis an Basis mit dem Magier stehen. Der Zauberer bekommt drei Steine eines gewünschten Elements.

Nimm den Krieger vom Spielfeld, als ob er in einem Gefecht getötet worden wäre. Er gilt als Verlust.

**Incarnation.** Ein Krieger mit dieser Fertigkeit verdoppelt seinen Armeepunkte-wert. Von jetzt an ist er eine Persönlichkeit. So ist es Dir möglich, Dutzende neuer untypischer Persönlichkeiten zu erschaffen. Jeder Kämpfer kann die Fertigkeit «Incarnation» erlangen.

**Söldner.** Ein Söldner zieht mit demjenigen Kriegsherrn in die Schlacht, der ihm dafür gutes Gold zahlt. Davon lebt er, es ist für ihn lukrativ und zumindest nach seiner Ansicht durchaus ehrenhaft. Söldnertruppen können für jede Armee kämpfen.

**Strategie.** Große Strategen haben immer einen Plan. Egal in was für einer Situation sie sich gerade befinden, ihnen fällt immer ein wasserdichter Plan ein. Wenn sich in Deinem Lager mindestens ein Strategie befindet, kannst Du Dich, bevor Du mit dem Aufstellen beginnst, von einem Viertel Deiner Truppen, gemessen in Armeepunkten, trennen. Diese werden durch andere Truppen mit dem gleichen Armeepunkte Gesamtwert ersetzt.

Wenn beide Lager Strategen besitzen, profitiert dasjenige der beiden von den Effekten seiner Fertigkeit, das über mehr von diesen Figuren verfügt. Haben beide Armeen gleich viele Strategen, dann tauschen eben beide unauffällig ein Viertel der Armee aus...

**Taktiker.** Die Taktiker arbeiten nicht selber Pläne für die Schlacht aus, können sich aber sehr schnell an jede Situation anpassen. Außer beim Aufstellen verdoppelt der Taktiker bei jeder Disziplinprobe seine Disziplin.

**Scharfschütze.** Die Krieger mit dieser Fertigkeit errahnen instinktsicher ihr Ziel. Bei kurzer Reichweite profitieren sie von bestimmten Vorteilen, und nach einem Eilmarsch können sie schießen, allerdings wird die Schwierigkeit des Schusses um drei Punkte erhöht. Wenn sie in ein Kampfgetümmel schießen, können sie sich ihr Ziel aussuchen.

## DIE ALLIANZEN

Aarklash befindet sich in einem andauernden Kriegszustand. Trotzdem haben einige Völker gemeinsame Interessen oder eine ähnliche Weltanschauung, die es ihnen erlaubt, sich miteinander gegen große Gefahren zu verbünden.

Die Wege der einzelnen Völker sind die der Götter, die sie verehren. Aber wer kennt schon die Wege der Götter...

Je nachdem, wen Du als Deine Armee bestimmst, hast du bestimmte Möglichkeiten, Allianzen einzugehen. Deine Armee darf aber zu nicht mehr als 30 % aus Verbündeten und Söldnern bestehen.

Die verschlungenen Pfade der Finsternis:

- Die Unterwelt von Achéron: Akkyshans, Alchimisten & Drunen.
- Die Alchimisten von Dirz: Lebende Tote & Elfen von Akkyshan.
- Die Elfen von Akkyshan: Lebende Tote & Alchimisten.
- Die Kelten vom Clan der Drunen: Lebende Tote.
- Die Ratten von No-Dan-Kar: Orks, Lebende Tote (nur wenn sie nicht die Begabung «Lebende Tote» haben)

Die Wege des Lichts:

- Die Löwen von Alahan: Zwerge, Greifen, Cynwälls, Daikinees & Sessairs.
- Das Greifenreich: Löwen, Cynwälls & Zwerge.
- Die Kelten vom Clan der Sessairs: Wolfen.
- Die Cynwälls: Löwen, Greifen & Sessairs.

Der Lauf des Schicksals:

- Die Daikinees: Löwen & Wolfen.
- Die Orks von Bran-ô-Kor: Goblins.
- Die Wolfen Yllias: Elfen von Daikinee & Sessairs.
- Die Zwerge von Tir-Na-Bor: Löwen, Greifen & Sessairs.
- Die Kelten von den anderen Clans: ein Volk ihrer Wahl.

«Caer Maloth erwartet Euch, Herr Kyró.»

«Habt Ihr ihm zu Fressen gegeben? Seine Flügel gefettet?»

«Ja, Herr. Er ist für die lange Reise bereit.»

«Gut. Ich danke dir. Ich werde in einigen Minuten gehen.»

«Mögen die Sterne Euch auf Euren Wegen leuchten, mein Herr.»

Der junge Page zog sich unter Verbeugungen zurück und ließ den Drachenmeister allein im Saal der Festung Käiber zurück. Seit mittlerweile fünf Jahren befand sich der Cynwäll hier an diesem strategisch wichtigen Ort, der den Zugang zu der verfluchten Erde Achérons bewachte.

Er befahl über die Garnison seines Volkes gegen die unaufhörlichen Angriffe der Mächte der Finsternis. Seine Aufgabe war nicht die leichteste. Horden von Lebenden Toten mußten ständig abgewehrt werden, mit seiner Heimat Lanever mußte verhandelt werden, und stetig wurden dringend mehr Krieger, mehr Waffen und mehr Drachen benötigt...

Seine Pairs im Königreich der Löwen und im Akkylanischen Reich befanden sich in der gleichen Lage.

Der Paladin Kyllion entsandte wöchentlich einen Kurier an den Hof des Königs Gorgyn, um Verstärkung zu erbitten. Aber der Löwe, dessen Truppen größtenteils gerade unterwegs waren, konnte dieser Bitte nicht Folge leisten und gab dem Boten jedesmal ein Schreiben voller Versprechen mit, die er jedoch nie einhalten konnte.

Und der kaiserliche Legat Ortho... Alle Abgesandten der Greifen, welche die Festung besucht hatten, wurden auf die gleiche Weise empfangen. Jedesmal jammerte Ortho:

«Eine Legion, ich brauche eine zusätzliche Legion! Ich brauche nur die Fünfte Legion, dann kann ich diese ganzen Verdammten für immer in die Unterwelt jagen!»

Aber die Krieger der legendären Fünften Legion kamen nie bei ihm an.

«Letztendlich», sagte sich Kyró, «ist es nicht mein Problem. Ich werde endlich in das Land der Drachen zurückkehren, mich in die Werke meiner geheimen Bibliothek stürzen, Schach spielen und mit den Weisen von Wyde konversieren.

Es ist Zeit...»

*Zum letzten Mal schritt er über die schmale Steinbrücke, die zu dem Turm führte, der für die Unterbringung der Drachen bestimmt war. Caer Maloth wartete schon auf ihn. Aus einer Höhe von dreißig Metern betrachtete ihn der Drache der Höben mit seinen golden schimmernden Augen. Zu seinen Füßen empfingen Kyllion und Ortho, in ihre schönsten Gewänder gekleidet, ihren treuen Freund. All das wird mir fehlen, dachte Kyró wehmütig.*

*«Die Untoten greifen an! Die Untoten versuchen, die Grenze zu durchbrechen!», schrie ein naher Wachposten, bevor er auf den riesigen Bronzegong schlug, der an jedem Wachturm hing.*

*Die ersten Männer und Elfen stürmten aus den Kasernen, legten sich noch im Laufen die Waffen um und liefen zu den Befestigungsanlagen. Der Legat schrie den Schützen seine Befehle entgegen, Kyllion ordnete an, daß unter den mit Pech gefüllten Kesseln Feuer gemacht werden sollte. Kyró setzte sich mit einem Seufzen seinen Helm auf. Heute werde ich diese Festung wohl nicht mehr verlassen, dachte er, und Caer Maloth stieß einen Schrei aus, lang und klagend, der den Himmel zerriß und von der Schlacht kündete, die nun geschlagen werden mußte.*

*«Mit der Morgendämmerung erschien eine neue Kaste. Ihre Mitglieder sind stolze Krieger und mächtiger Zauberer. Manchmal bringen sie Hoffnung, oft säen sie den Tod. Man nennt sie Kriegsbunde...  
...Sie selbst nennen sich Abenteurer.»*