

Die Steinkönig Kampagne ist eine Erweiterung für Fantasy Defense, die neue Einheiten, Szenarien und Regeln hinzufügt, welche den Kampf in neue Richtungen drehen.

Du kannst nicht direkt die Schachtel öffnen und alles verwenden. Stattdessen ist die Steinkönig Kampagne in acht geheime Kapitel unterteilt, die aufeinander aufbauen. Jedes Kapitel enthält Bedingungen, die erfüllt sein müssen, bevor die Spieler den Umschlag öffnen dürfen.

In jedem Kapitel befinden sich immer zwei Karten: Die Geschichtenkarte zeigt die Welt von Fantasy Defense, mit Notizen und Schnipseln, die die Erzählung voranbringen. Die Regelkarte führt neue Mechaniken und Konzepte ein, so dass du mit allen Komponenten spielen kannst die du gerade freigeschaltet hast.

Die Regelkarte gibt dir zusätzliche Anweisungen bestimmte Karten zu entfernen bevor du alles relevante für das neue Szenario hinzufügst. Aus diesem Grund hat jede Karte eine eigene Identifikationsnummer – entferne die rot markierten Karten.

Fantasy Defense ist aber kein Legacy Spiel! Wenn alles beendet ist, kannst du zu der ursprünglichen Version zurückkehren und diese spielen. Du kannst außerdem alle Karten wieder in den passenden Umschlag legen und nochmal von Beginn an spielen – oder du kannst die Sache verschärfen, indem du die verschiedenen Elemente nach deinen Wünschen kombinierst.

Hinweis: Wir haben versucht den zusätzlichen Inhalt nicht vorab zu veröffentlichen – solltest du also ein Rezensent sein, oder es lieben über Spiele zu reden (machen wir das nicht alle?), versuche Spoiler –warnungen zu geben, bevor du Inhalte offenbarst.

Die Steinkönig Kampagne bietet eine abwechslungsreiche und herausfordernde Erfahrung für die Spieler die das Grundspiel von Fantasy Defense schon kennengelernt haben. Zu diesem Zweck wollen wir das Spiel für kooperative Spieler ein bisschen schwieriger machen. Siehe dazu die Details auf der anderen Seite.

Kontaktiere gerne Sweet Lemon Publishing über social media, E-Mail oder BGG, falls du Feedback, Vorschläge, Fragen oder andere Ideen hast die du mit uns teilen möchtest.

# WILLKOMMEN ZUR STEINKÖNIG KAMPAGNE!

Nathan Rucci, Simon B., Mathias Uldack, Jung-hun Lim, Fabian Schraysshuen, W. Mayr, Jack Gulick, Nikolaus Wolff Metternich, Agusti Pellicer, Mark "Nanuq" Edmonds, Derek&Melissa, Dragon Lagan, Robert Neal Dorris, Ann and David Bernath, Zoran "Zuzu" Cunningham, Michael Dore, Kenny van den Bergh, Jonathan C. Osborne, Vincent Dutrait, Amber Hughes, Robin L Antwine Jr., Theo Clarke, Boris Forayes, Obbie Wonderfool, Khawla, tutupapa, Asahi Takaiye-Gillman, Joe VanSchaick, Grouik, Ryan Two, The Mighty Osbornes, Zweiblum, MissFlame Paints, Mike M.-T., Bob Gabriels, Michael Hall, Mobile Game Design, zwaq, Michael Landl, Nick Brooks, Ricardo Barragan Jr, Nate Nash, Amy Ganshert, Brad swander, Gary Kim, Hika/Kevin. J, David Oester, SpudCon, Eric Fradette, James Rao, John "AcesofDeath7" Mullens, Andrew Huang, Luis Fariña, Nicolas Lehoux, Fukutarou, Alexander Benns, Peter Fitchett, Jessica Teipel, Packby, Edward Terwilliger, Mathias G., Stefan Van Everbroeck, Gunnar Steincke, Jase (S2d) Bullimore, Viewtifuljosh, Stephen, owal, Rafa Cerrato, Maxbeauzoo, George Gibbs, Panagiotis Govotsos, Steffen "Smyr" Meyer, Kelsey Villeneuve, Tony Hooker, Jonathan Pallie, RoyTTK, Steve & Vicki Baylus, Peter Bergström, Cody Campbell, Simon Darlington, Pumpkin Patrick, Franck Lefebvre, Pascal BERGET, Anthony Evans, Jason Clarke, Jay Taylor, Colin Jackson, Sam Barker, Bradley Shellito, Erik CARTIER, BRYAN ROSENBERGER, Gardy Geuer, Aurélien Creiche, John L. Vogt, Scott Drury, Christophe Kuhner, AnKa & Eike, Ugo Greevy, Stefano Ferracuti, Stu, Murongying, Board Game Revolution, Algorn Iras, Liam Mulvey, Fabio RainbowHeart, R.A.J. Zielschot, Jim Konrad, Julien LE DALL, Alex F. Chin, Simone Borri, TLTreadway, Anonymous, Robert "Jefepato" Dall, Joseph R Bartell, Epimetheus, Lawrence "Saker" Collins, Robert da Silva, Anders Alling Pedersen, Stephen Meekins, Colton Kenney, Parker Sweet, Christian "Imat" Johnson, Chris Hayes, Frank Pizza III, One Stop Co-op Shop, Maerlyn 264, Colin Nordstrom, Johno Mcmaugh, Donald Wayman, Jake Peck, Jen & Andy Fritz, Robert M Seater, Matthew Spoon, Simon Boynton, Fred A., Andreas Stoll, Gary Duke, Michael Smith, Darren Quinlivan, Qazwsk, dopeysponge, Frank Davidsen, Coeurdacier, Mark Russell, Strawbridge, Doug Stover, Solarisfalcon, Phil winslow, Steven Kleinheinz, Tony Bailey, Dongjin Im, Bruce G, Samy Al Ansari, Nathan Young, N/A, Juhwa Lee, Menno van Boxtel, Michael and Hilary Ryall, Lyle Jobe, Tom Geraghty, n3k0\_13, Simon J. Stratton, Paul Eckner, Nick Borkom, Andreas Leathley, Sarah Hamer, Gerard Comas, Jared Bartels, James Stevens, Andrew Candy, Hun Wei, Ben Burke, Richard Libera, Julien Dufourd, Markus Drews, Joseph Kennedy, Garret Myhan, Brandon K, Doug Bruch, AJST, Ray lee, Peter Knebel, Svotnick, Steven Sartain, Lupe Murillo, Austin Twigg, Jeff Jones, Krok-Hélie, Michael Theriot, D & N McLellan, Grant Johnston, emusick, Marcus A. Nichols, Benjamin Guinane, Andreas Nagy, Donnixnini, François-Xavier Martin, Demetrios Hadjistavropoulos, Franck PUJOS, Avighna Jayant, Jérémy "somonflex" Béliez, Gray Board Gamer, Samuel, Mendenhall, Steffen Martin, John "Gizmo" Howard, Peter Trajdos, Graham Johnson, Suguru Oikawa, wattana chew, Peter Motmans, Kamran, Daniel Meinhart, James Edward Clemmons IV, Darren Kong, Samuel Prevenslik, Lars Arndts, Evan Oates, David Williams, light\_waves, Griffin Spencer, James Winter, The Nudge, John Marwick, okidodki, Naepta, C. Slattery, Dana Wilkinson, Heiko Heucher, Dolly loves Bumpkin, HANGJOO CHO, Gareth Knowles, Daniel Liu, Stefan R. Bachmann, Vin Poll, Dawn Carter, Matt Stave, Alvin Helms, Anjokafe, Brandon Bierman, Nick

## Wo warst du als die schwarzen Segel erschienen?

Ich war tief in meinen Studien vertieft, wie immer umgeben von staubigen alten Büchern und Notizen, Skizzen von Märchen und aller Art an komischen Dingen. Mein Bruder – du kannst von ihm gehört haben- hielt Hof in King's Point, als der Bote ankam.

Sie war verzweifelt das arme Ding, bedeckt mit Kratzern und Prellungen von Tagen schwerer Reise. Es muss ihr schwergefallen sein, die Hochnäsigkeit der Elfen aufrechtzuerhalten, aber es gelang ihr:

"Ehrenwerte Zwillingsfürsten der menschlichen Reiche" begann sie, nachdem ich aus meinem Arbeitszimmer gerufen wurde und ich mit meinem Bruder in die Versammlungskammer geeilt war. "Ich stehe als Vertreter des Hohen Rats der Elfen vor euch und richte meine Grüße an ..."

"Ja, ja " unterbrach sie mein Bruder "Du bist nicht den ganzen Weg gekommen, um Grüße auszurichten".

Ich nickte zustimmend – wir haben nicht viel gemeinsam, aber keiner von uns kann small-talk leiden.

"Gut," sie hielt inne, bevor sie fortfuhr. "Es ist unser alter Feind. Er ist zurückgekehrt."

Der nächste Monat war ein Wirbel von komplizierten Plänen und ängstlichen Stadtbewohnern, frühen Morgen und langen, langen Nächten über Landkarten und Diagrammen. Vor allem war es ein Monat hektischer Berichte von der schnell zusammenbrechenden Front.

Eine Elfensiedlung nach der anderen fiel dieser Horde aus den dunkelsten Abgründen der Vergangenheit zum Opfer. Es wurde bald klar, dass unsere Verbündeten in einer wirklich verzweifelten Lage waren. Sie brauchten Schutz. Sie brauchten King's Point.

Ein feierlicher Pakt wurde gebildet - unsere Leute würden zusammenstehen, oder wir würden zusammen fallen.

Und ich? Ich kehrte zu meinen Büchern zurück. Ich hatte einen Mythos aufzuspüren ...

- Prinz Ualan, im Jahre 1395

## **AKTUALISIERTE 2-SPIELER REGELN**

Ziehe und ordne 6 Eindringlinge (nicht 5) während der Invasionsphase zu. Jeder Spieler zieht seine Karten auf einmal, es wird nicht abgewechselt.

# CHAPTER I THE RISING TIDE

-DIE STEIGENDE FLUT-

SCHLIESSE DAS GRUNDSPIEL MIT BEIDEN ARMEEN AB, UM DIESES KAPITEL FREIZUSCHALTEN.

#### Calum,

Mein Cousin, wenn du mich gerade sehen könntest!

All deine Ängste waren grundlos – wie immer – und heute haben wir das Reich gerettet. Ich kämpfte mit einem Speer in der Hand an der Wall von King's Port und tötete selbst drei der knurrenden Bestien.

Nun, ich stach einen von ihnen in das Bein und wir schoben eine Leiter zurück, als Kobolde aufsprangen. Aber Cousin sie waren wild ...

Ich werde niemals das Kreischen ihrer Wyvern über uns und den Antwortschrei unserer Drachenreiter vergessen! Sogar die Elfen waren beeindruckt!

Viele waren natürlich verloren, aber wenn wir uns an die Gefallenen erinnern, werden wir umso härter kämpfen.

Seltsam – jemand klingelt wieder die Versammlungsglocken. Vielleicht bekommen wir alle Medaillen?

> lch komme bald nach Hause, lain

#### Elder Fanya,

Die Wände von Kings Point sind in der Tat stark - was nicht überraschend ist, wenn man bedenkt, wer sie gebaut hat!

Wir haben es geschafft, die Vorhut des Feindes zu besiegen. Doch glaubt mir: Es ist seltsam, mit diesen "Kindern" zu kämpfen...

Die Menschen jubelten als ob der Krieg gewonnen wäre! Aber der heutige Sieg war nichts dergleichen.

Die nächste Welle ist stärker und wilder als die letzte, auch wenn die Menschen auf der Mauer noch nicht verstehen, was hier passiert.

Einige der Feinde glühen vor innerer Wut und sind einfach nicht tot zu kriegen – diese zu erledigen ist eine wilde, unangenehme Aufgabe, die niemand angehen will.

Ich habe alles schon einmal gesehen. Aber was können wir sonst noch tun? Wir kämpfen.

> Dein bis zum Ende, Shahar



#### STURMANGRIFF (SOFORT)

Wähle 1 Verteidiger und entferne ihn von diesem Tor.



#### UNNATÜRLICHE KRAFT (EREIGNIS)

-4 Stadtmoral

lege den letzten abgeworfenen Eindringling unter das Eindringlingdeck



#### RACHE DER GEFALLENEN (EREIGNIS)

Für diese Runde erhält

1 Verteidiger +1 Macht pro Verteidiger in deinem Ablagestapel.

ENTFERNE 75-78 (EINDRINGLINGE)
ERSETZE SIE DURCH A147-A152

FÜGE A141-A142 (EINDRINGLINGE) HINZU.

## **NEUE REGEL**

Events sind Wendungen im Fluss der Schlacht. Sie bieten normalerweise eine Wahl: Entweder tritt der erste **oder** der zweite Effekt auf.

Wenn es ein Kapitel anzeigt, mische sie, wie auf der Rückseite der Karte angezeigt wird, in das Eindringlingdeck.

Wenn ein Ereignis gezogen wird, lege es beiseite und aktiviere es zu jeder Zeit während der Strategiephase dieses Zuges. Wirf es dann ab.

Sobald die Steinkönigkampagne abgeschlossen wurde, können Ereignisse dem Spiel hinzugefügt oder entfernt werden, um die Herausforderungen nach eigenen Wünschen zu optimieren

# CHAPTER II TALL TALES

-LÜGENGESCHICHTEN-

SCHLIESSE DAS VORHERIGE KAPITEL MIT BEIDEN ARMEEN AB,UM DIESES KAPITEL FREIZUSCHALTEN.

#### Torhauptmann,

Verbrenne diese Notiz sobald du sie gelesen hast.

Es schmerzt mich, das zu sagen:
Mein Bruder ist nun wirklich verrückt geworden.
Während unsere Soldaten in törichten
Zweikämpfen verspottet und verhöhnt werden, schickt er
Teams von Steinmetzen tief unter die Stadt und gräbt in
den Höhlen herum.

Sie sollten an der Mauer sein und kämpfen!

Es scheint, als hätten seine Bücher ihren Tribut gefordert und ihn mit Vorstellungen gefüllt, die ich kaum wiederholen kann. Ich sage dir noch einmal, verbrenne diese Notiz, denn was sie enthält, würde die Leute in Panik versetzen.

Mein Bruder, Zwillingsprinz des Reiches, glaubt, dass Zwerge unter King's Point schlummern.

Das ist nun lange genug gegangen. Wenn Ualans 'Forschung' bis Mitternacht nichts zu Tage bringt, befehle ich dir die Befehle die er erteilt, zu

ignorieren. Schick ihn zu mir - in Ketten, falls nötig.

Zwerge! Wir können uns diesen Wahnsinn nicht leisten.

Nochmals: Vernichte diese Notiz -Prince Hamish

#### Elder Salena,

Es scheint, dass der "verrückte" Zwillingsfürst eine ganze Sammlung antiker Bücher hatte – viele sogar älter als Sie! Mit unserer Hilfe wurden die wichtigsten Details übersetzt.

Diese Stadt ist in der Tat auf Zwergenfundamente gebaut, die weit älter als unsere Zivilisation sind.

Wir entdeckten Zwergenkörper, die alle in Stein verwandelt wurden, sowie eine massive Kriegstrommel, die mit Energie pulsiert.

Dies wird für unsere jungen Verbündeten ein Schock sein, die immer noch glaubten, das Steinvolk wäre ein Mythos!

Der Magier unserer Expedition ist überzeugt, dass er sie mit genau der richtigen Beschwörung zum Leben erwecken kann. Er tränkt die Zwerge mit allen Arten von Tränken und Elixieren ...

Komisch. Jetzt jubeln sie über etwas.

Könnte er wirklich erfolgreich sein? Können die Zwerge wieder unter uns weilen? Die Implikationen sind nicht wert, darüber nachzudenken.

> Deine beste Studentin, Tatiana



#### HERAUSFORDERNDER SPOTT (EREIGNIS)

-4 Stadtmoral

ziehe 1 zusätzlichen Eindringling.



#### HEROISCHER ANSTURM (EREIGNIS)

Wirf 2 angeheuerte Verteidiger ab, um die Macht von 1 Verteidiger auf 12 zu ändern. (andaurnd)

ENTFERNE 32-37 (MENSCHEN)
ERSETZE SIE DURCH BIO2-BIO7

ENTFERNE 40-45 (ELFEN)
ERSETZE SIE DURCH B108-B113

ENTFERNE A141-A142 (EREIGNISSE) ERSETZE SIE DURCH B143-B144



#### KRIEGSTROMMELN (ZAUBER)

Für 1 Runde erhält 1 Verteidiger +10 Macht.



#### LEICHTFÜBIG (LAUFEND)

Anstatt 1 Feld kann sich dieser Verteidiger während der Strategiephase bis zu 2 Felder weit bewegen.



#### STURKOPF (LAUFEND)

Dieser Verteidiger erhält +5 Macht, wenn er gegen einen Eindringling mit Macht 22 oder höher kämpft.

# CHAPTER III DIGGING IN

-GRABEN-

SCHLIESSE DAS GRUNDSPIEL MIT BEIDEN ARMEEN AB, UM DIESES KAPITEL FREIZUSCHALTEN.

#### Torhauptmann Magaidh,

Vergeben Sie meine Unterbrechung, aber ich muss wirklich protestieren: Lasst uns aufhören uns hinter diesen feigen Maschinen zu verstecken!

Natürlich begrüße ich die Unterstützung des Steinvolkes und jede Menge Hände sind nötig. Aber brauchen wir so viele höllische Apparate?

Jedes Katapult braucht den großteil eines Tages, um an seinen Platz zu kommen und die Zwerge verraten niemandem, wie man sie betreibt.

"Arrr", sie zucken die Achseln. "Sie ist temperamentvoll, aber behandel sie richtig und ihr werdet gut miteinander auskommen."

Wir können sie nicht bewegen und können sie nicht richtig selbst abfeuern. Es ist erniedrigend.

Warum verlagern wir den Kampf nicht zum Feind? Unsere Truppen sollten ihre Lager direkt angreifen und die Bestien dort auftreiben, wo sie sich sicher fühlen!

Bereit zum Kampf-Ellair von der nordlichen Mauergarnison An die Zwillingsfürsten Hamish und Ualan:

Nachdem wir ehrlich versuchten mit den Zwergen zusammenzuarbeiten, hat der Hohe Rat der Elfen nun eine einstimmige Entscheidung getroffen.

Wir können nicht kämpfen, solange sie am King's Point bleiben. Was wollen sie wirklich, diese runzeligen und garstigen Kreaturen?

Ich verstehe, dass ihre Maschinen wunderbar erscheinen, aber man kann ihnen nicht vertrauen. Was soll sie davon abhalten, einen flammenden Stern auf unsere Köpfe zu schleudern, anstelle des Feindes?

Was soll sie davon abhalten, uns zu verraten?

Ich frage euch: Verlassen Sie die Höhlen, hören Sie auf das Steinvolk wiederzubeleben, und hören Sie nicht auf ihr doppelzüngiges Geschwätz!

Wir haben uns bis hier nach King's Point durchgekämpft um an Ihrer Seite zu stehen. Zwingt uns nicht, euch zu verlassen.

> Vertraut uns, Königin Amaryllis



#### ÜBERFALL AUF DIE VERSORGUNGSLINIE (EREIGNIS)

Lege X Verteidiger von deiner Hand ab, um X belagernde Eindringlinge unter das Eindringdeck zu legen. oder

ENTFERNE 3-13 (MENSCHEN)
ERSETZE SIE DURCH C114-C125

ENTFERNE B144 (EREIGNIS) ERSETZE SIE DURCH C145



#### KATAPULT (SOFORT)

Einmal angeheuert, kann es nicht mehr bewegt werden. Fügt 3 oder 4 zum Torverteidigungsbonus hinzu



#### WALLHAUPTMANN (LAUFEND)

X = Torverteidigungsbonus



#### METEOREINSCHLAG (ZAUBER)

Lege 2 belagernde Eindringlinge auf das Eindringlingdeck zurück.

# CHAPTER IV ARGEINIEGT OF DESTRUGION

-ARCHITEKT DER ZERSTÖRUNG-

SCHLIESSE DAS VORHERIGE KAPITEL MIT DER MENSCHENARMEE AB, UM DIESES KAPITEL FREIZUSCHALTEN.

#### Landsleute!

Ich riskiere alles, indem ich diese Nachricht an die Große Halle nagele – aber die Wahrheit muss bekannt sein!

Als bescheidener Schmied habe ich viel von dem Steinvolk erfahren.

Wirklich, ihr Hammerhandwerk ist tadellos, einfach unglaublich. ..

Doch was ich darüberhinaus von ihnen erfuhr ist unglaublich: Der Architekt der Zerstörung ist nicht -wie die Elfen behaupten- ein mysteriöses Monster ist, das sie verfolgt.

Nein! Er ist Elfenfleisch und Elfenblut, verdreht bis zur Unkenntlichkeit! Ich habe es direkt vom Steinvolk an den Öfen.

Die Elfen haben dieses Entsetzen in unser Land gebracht. Die Elfen haben vor Jahrhunderten das Steinvolk mit dem gleichen Schrecken bestraft – und sie werden uns auch ins Verderben

stürzen, wenn wir sie nicht vertreiben! Bei den Göttern schwöre ich, es ist wahr,

#### Meine Königin Amaryllis,

Ich schreibe im Namen des gesamten Hohen Rates.

Alles ist verloren.

Der Architekt der Zerstörung ist vor den Toren.

Unsere menschlichen Verbündeten haben seine wahre Natur entdeckt. Die Steinvölker haben unsere uralte Sünde offenbart. Es stimmt: Es ist unser Übel, welches dieses Land nun heimsucht.

Wir haben nun keine andere Wahl. Wir würden alles tun die Dunkelheit in Schach zu halten – selbst wenn wir mit dem garstigen Kleinvolk zusammenarbeiten müssen.

Doch es scheint zu spät: die Menschen dieser Stadt wenden sich gegen uns. Sie vertrauen lieber den düsteren Einflüsterungen der Nekromanten, während giftige Dämpfe über das Schlachtfeld wehen.

Wir sind verloren.

Es war uns eine Ehre zu dienen.



#### **NEKROMANTENANGEBOT (EREIGNIS)**

- -4 Stadtmoral und nimm
- 2 abgeworfene Verteidiger zurück in deine Hand.
- oder nichts passiert.



#### GIFTIGE GASE (LAUFEND)

- Wenn dieser Eindringling besiegt wird, mischst du alle involvierten Verteidiger zurück in das Verteidigerdeck.
- Hinweis: Wirf wie üblich 1 Verteidiger als Opfer ab.



#### MEISTERTAKTIKER (SOFORT)

-1 Stadtmoral pro Tor ohne Verteidiger.



ZIEGEL UND MÖRTEL (SOFORT)

+1 Stadtmoral.



#### BILDNIS BESCHWÖREN (SOFORT)

Heure 1 Holzbildnis an diesem Tor an.



#### HOLZBILDNIS (LAUFEND)

Kampfwert=0; kann als Opfer ausgewählt werden. Wenn er abgeworfen wird, wird er neben den Spielplan platziert, wo er wieder durch BILDNIS BESCHWÖREN anneheuert werden kann.

ENTFERNE 88-93 (EINDRINGLINGE ERSETZE SIE DURCH DIS3-DIS6

ENTFERNE B143 (EREIGNIS) ERSETZE ES DURCH D146

FÜGE D126-D128 (DEN MENSCHEN) HINZU.

> FÜGE D129-D137 (DEN ELFEN) HINZU.

# CHAPTER V THE STONE KING

-DER STEINKÖNIG-

SCHLIESSE DAS VORHERIGE KAPITEL MIT ALLEN ARMEEN AB, UM DIESES KAPITEL FREIZUSCHALTEN.

#### Bürger von King's Point,

#### Es ist wahr.

Diese Stadt und ihre wundervolle Verteidigungslinie wurde vor einigen tausend Jahren von meinem Volk gebaut, entworfen als mächtige Festung

für meinen Thron.

Aber eine schreckliche Dunkelheit kam. Und ja, es ist auch wahr, dass die Finsternis von den Elfen in dieses Land gebracht wurde.

Sie suchten Schutz und Gemeinschaft, und eine Zeit lang gaben wir ihnen das. Aber mein Herz wurde hart und kalt, als ich das Ausmaß ihrer Not bemerkte.

Die Angriffe des Architekten der Zerstörung waren unerbittlich. Schließlich führte ich aus Angst und Verzweiflung mein Volk in einen steinernen Schlummer tief unter der Erde, in der Hoffnung, dass das

Schlummer tief unter der Erde, in der Hoffnung, dass da Böse vorbeiziehen würde.

Wir haben die Elfen ihrer Notlage überlassen.

Doch nachdem ich aus jenem Schlummer erwacht war, nur um denselben immerfort wütenden Krieg zu sehen, wurde mir klar, dass das Böse nie von selbst aufhört.

Wir brauchen Stärke, Mut und Vertrauen in diejenigen, die neben uns stehen.

Mit diesen Waffen haben wir heute den Architekten der Zerstörung besiegt. Ein großes und altes Unrecht wurde ausgemerzt, und ich bitte um Vergebung und Verständnis auf allen Seiten.

Aber jetzt muss ich etwas bekennen – denn die Elfen sind nicht allein in ihren dunklen Geheimnissen. Das menschliche Volk, so entzückend in seiner Naivität, hat nicht nur uns Zwerne mit an die Überfläche gebracht.

Dieser Golem war ein schrecklicher Fehler, eine Waffe, die in den dunkelsten Stunden unserer Existenz gefertigt wurde. Er hat nur einen Zweck: Alles was lebt und kein Zwere ist... zu vernichten.

Sein Herz aus gezackten Silikonscherben kennt keine Rücksicht und wird vor nichts halt machen um seinen ursprünglichen Auftrag zu erfüllen.

Ich hoffe ihr steht uns bei um unsere Stadt vor Schaden zu bewahren – und ich meine wirklich unsere Stadt, Freunde, denn heute wir sind alle Bürger von King's Point.

Um unser Zuhause zu schützen, müssen wir uns gegenseitig schützen.

> Feierliche Verlautbarung: Der Steinkönig



## **NEUE REGEL**

Glückwunsch- du hast das gesamte Zwergendeck freigeschaltet!

Es ist nun Zeit die drei Armeen aufzuteilen.

Von nun an wird jedes Verteidigungsdeck getrennt gespielt.

Der Steinkönig marschiert wieder!



#### KAMPFESLUST (LAUFEND)

+1 Stadtmoral, wenn dieser Verteidiger einen Eindringling besiegt

ENTFERNE DISS-DIS6 (EINDRINGLINGE)
ERSETZE SIE DURCH: EIS7-EI62



#### UNAUFHALTSAM HEFTIG (SOFORT)

Bewege den Eindringling an diesem Tor an ein anderes unbesetztes Tor.



#### **EXPLODIERENDE SPLITTER (LAUFEND)**

Falls dieser Eindringling Schaden zufügt, entferne ihn aus dem Spiel und lege den Explodierenden Splitter beiseite.



#### ZERBERSTENDE KRAFT (LAUFEND)

X =Anzahl der beiseite gelegten Explodierenden Splitter multipliziert mit 10.

# CHAPTER VI REMEMBER ONS

-OFFENBARUNGEN-

SCHLIESSE DAS VORHERIGE KAPITEL MIT DER ZWERGENARMEE AB, UM DIESES KAPITEL FREIZUSCHALTEN. Mein lieber und gütiger Bruder Hamish,

Du wunderst dich wahrscheinlich über diese Beben.

Nun, erinnerst du dich, wie ich das Steinvolk unter King's Point gefunden und die Stadt gerettet habe?

Und denk daran, wie du mir gesagt hast, dass ich aufhören sollte, die Katakomben zu erkunden, bevor ich etwas Schreckliches finden werde? Und ich sagte, ich würde aufhören die Katakomben zu erkunden?

Nun, sei nicht böse...

lch habe nicht aufgehört, die Katakomben zu erforschen. Und ich fand etwas Schreckliches.

Eine reiche Naht von Drachenstein verläuft unter der ganzen Stadt – wir sitzen auf einem Pulverfass! Ich schickte alle an die Oberfläche, aber die Tunnelstruktur wurde beschädigt und ein Funke an der falschen Stelle konnte alles in Flammen aufschlagen.

Du bist nicht böse, oder?

Demütig, Zwillingsprinz Ualan

#### An die Schweine von King's Point,

Lasst uns unsere "Herrscher" betrachten: Eine Königin, die den "Architekten" an unsere Ufer brachte.

Ein König, der lieber schlummert als zu kämpfen. Ein Prinz, der unter unseren Füßen den Untergang fand.

Aber keiner von euch ist wirklich unschuldig. Zwerge, Menschen und Elfen leben zusammen? Diese Vereinigung ist gegen die natürliche Ordnung und muss aufgehalten werden.

Wir sind das Schwert des Gerichts. Wir sind die reinigende Flamme. Wir sind der Hammer der Wahrheit.

Wir sind die Brigade der Reinheit - und wir haben euch gefunden.

Wir sind nicht viele, aber wir wissen dass wir recht haben.

Ein Bolzen in das Herz von King's Point ist alles, was wir brauchen. Die Infektion wird durch Feuer ausgemerzt.

Bereitet euch vor, denn wir werden die Macht des Drachensteins unter euren Füßen entfesseln!

> Durch Klinge, Bogen und Hammer -Die Brigade der Reinheit

#### KRIEGSMASCHINE (LAUFEND)



Beim Aufbau des Eindringlingdecks platzierst du diese Karten auf dem Deck. Wenn dieser Eindringling unblockiert plündert, verlierst du sofort das Spiel.

Wenn besiegt, reduziere die Stadtmoral um die Hälfte. ENTFERNE E157-E162 (EINDRINGLINGE)
ERSETZE SIE DURCH F163-F164

STADTMORAL ZU BEGINN: 25

# CHAPTER VII EPILOGUE

-EPILOG-

SCHLIESSE DAS VORHERIGE KAPITEL MIT ALLEN ARMEEN AB, UM DIESES KAPITEL FREIZUSCHALTEN.

#### Cousin lain,

Wie geht es dir? Ich vertraue darauf, dass es deiner Familie gut geht.

Etwas seltsames ist heute passiert – etwas was mich an den Krieg vor all den Jahren erinnert. Als ein alter Soldat, dachte ich das du mir vielleicht dabei helfen kannst es zu verstehen.

An diesem Nachmittag (als ich an der Theke stand und spülte) betrat der seltsamste Patron, den ich je gesehen habe unser Gasthaus.

Als er sich setzte, breitete sich eine Panikwelle in der Taverne aus. Ein großes Paar lederner Flügel ragte aus seinem Rücken hervor und faltete sich wie eine schuppige Decke um den Stuhl.

Nun, ich wollte gerade die Stadtwache rufen, als er einen schweren Beutel mit Münzen auf die Theke fallen ließ.

Das war natürlich was anderes.

"Irgendetwas zu trinken, Sir? Fragte ich.

Etwas starkes und feuriges", erwiderte er, seine Stimme merkwürdig rasselnd. "Und etwas für die ganze Taverne. Ich werde bald sehr reich werden."

Du hättest den Jubel hören sollen, lain!

Aber hier ist die beunruhigende Sache. Am Ende der Nacht, als ich die Taverne schloss und die letzten Nachzügler nach Hause schickte, fragte ich unseren neuen Freund, wie er sich solche Großzügigkeit leisten könne.

"Ich töte Menschen", lächelte er. "Für Geld. Und diese Stadt wird bald mein größter Kunde. "

Was könnte das bedeuten, Cousin? Sind die dunklen Tage zurückgekehrt?

Ich fürchte, dass der Umzug nach King's Point ein Fehler war ...

Bitte komm zurück – wir brauchen dich, Calum

## **NEUE REGELN**

Der Söldner wird wie eine Startkarte behandelt. Wie jede andere Startkarteneinheit kann sie während der Strategiephase angeheuert werden. Im Kooperativen Modus kann der Söldner durch andere Spieler angeheuert werden.



#### MEUCHLER'S KOPFGELD (LAUFEND)

-3 Stadtmoral, wenn dieser Verteidiger am Kampf teilnimmt.

#### LEDERNE FLÜGEL (LAUFEND)

Anstatt 1 Feld, kann sich dieser Verteidiger während der Strategiephase bis zu 3 Felder weit bewegen.

ENTFERNE F163-F164 (EINDRINGLINGE)
ERSETZE SIE DURCH G165-170

FÜGE G185 (STARTKARTE) HINZU.

STADTMORAL ZU BEGINN: 15



#### SCHATTENFORM (LAUFEND)

X = Anzahl der belagernden Schattenformen

(inklusive diesem).

Hinweis: Dieser Wert wird sofort während des Spiels aktualisiert.

ANZAHL DER SCHATTENFORMEN	MACHTWERT
1	60
2	30
3	20
4	15
5	12
6	10