

Spirits of Valenor

Kampagnenheft

Kapitel 1: Erste Begegnung

Bergtroll Raffael, 12 Jahre:

Heute Morgen habe ich diese fremden Wesen entdeckt. Sie kamen über die Berge und hatten jede Menge spannendes Zeug dabei. Also habe ich sie eine Weile beobachtet – aber was ich sah, machte mir Angst: Wo immer sie hingehen, hinterlassen sie nichts als Verwüstung. Zum Glück haben sie sich erst einmal im Gebiet der doofen Wiesenkobolde niedergelassen. Zur Sicherheit habe ich unserem Ältesten davon erzählt. Er schien ziemlich besorgt und hat sofort den Rat der Ältesten einberufen. Wir werden den Wiesenkobolden wohl helfen – auch wenn sie doof sind.

Zusätzliches Spielmaterial

Neu:



Waldgnomin Malin [2]



Moorelfe Finja [3]



Bergtroll Raffael [4]



Seewichtel Toni [5]

Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Allgemeine Vorbereitung

7. Bevor ihr euch auf eine Startperson einigt, deckt die **oberste Eindringlingskarte** vom Eindringlingsstapel auf und legt sie entsprechend den Legeregeln an 1 der beiden möglichen Orte an.

Spielablauf

Keine Sonderregeln für den Spielablauf.

Anmerkungen

Waldgnomin Malin: Behaltet die Position der getauschten Karten ganz vorne auf der Hand bei.

Kapitel 2: Rüstungen

Moorelfe und Älteste Finja, 135 Jahre:

Wir haben Einigkeit gezeigt und uns zusammengetan, um die Eindringlinge zu vertreiben. Die tiefen Pfützen der Seewichtel, die Steinwürfe der Bergtrolle und das Brummen der Waldkäfer haben sie ganz klar eingeschüchtert. Unsere Irrlichter zusammen mit den Dornenfallen der Wiesenkobolde haben sie schließlich dazu gebracht, ihre Zelte abubrechen. Doch jetzt haben die Eindringlinge damit begonnen, entlegenere Ecken im Tal zu erkunden. Am meisten beunruhigt mich, dass einige von ihnen sich nun ganz in Metall kleiden. Um diese Eindringlinge zu vertreiben, werden wir uns wohl noch mehr anstrengen müssen ...

Zusätzliches Spielmaterial

Neu:



Wiesenkoboldin Kara [7]



Eindringling 5 [8]

Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Allgemeine Vorbereitung

- 3. Für dieses und alle folgenden Kapitel:** Mischt die **Eindringlingskarte** mit dem Wert 5 in den A-Stapel.
- 7.** Bevor ihr euch auf eine Startperson einigt, deckt die **oberste Eindringlingskarte** vom Eindringlingsstapel auf und legt sie entsprechend den Legeregeln an 1 der beiden möglichen Orte an.

Spielablauf

Um einen Eindringling mit  zu besiegen, muss der Gesamtwert der Verteidigung an dem entsprechenden Ort höher sein als der Wert des Eindringlings. (Ihr könnt diese Eindringlinge also nicht mit einem Direkten Treffer besiegen.)

Kapitel 3: Barrikaden

Seewichtel Toni, 36 Jahre:

Was für eine Party! Nachdem wir die Eindringlinge vertrieben hatten, gab es allen Grund zu feiern. Die Bergtrolle haben uns eingeladen und ein rauschendes Fest gegeben. Heute bin ich mit einem Brummschädel aufgewacht und als ich hinab in das Tal blickte, stockte mir der Atem: Die Eindringlinge sind zurück! Sie haben ein Lager mit mehreren Barrikaden errichtet und nehmen sich vom umliegenden Land, was immer sie wollen. Sie haben Bäume aus der Erde gerissen, Steine aus den Bergen gestohlen und jetzt graben sie tiefe Furchen in die Wiesen. Ihr Lager erscheint auf den ersten Blick uneinnehmbar. An diesem Ort wird es noch schwieriger, die Eindringlinge zu vertreiben.

Zusätzliches Spielmaterial

Neu:



Geist der Wiese [10]



Unterstützung 5 [11]



Barrikaden [Stanzbogen]



Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Kapitelvorbereitung

3. Nachdem ihr die Ortskarten ausgelegt habt, legt das Plättchen **Barrikaden** auf den mittleren Ort.

Allgemeine Vorbereitung

2. Für dieses und alle folgenden Kapitel: Mischt die **Unterstützungskarte** mit dem Wert 5 in den Unterstützungsstapel.

Spielablauf

An dem Ort mit den Barrikaden ist der Wert eines anliegenden Eindringlings immer um 3 erhöht.

Anmerkungen

Geist der Wiese: Beachte für Eindringlingskarten, dass weiterhin maximal 1 Eindringling an jedem Ort liegen darf. Ignoriere beim Verschieben eines Eindringlings das Landschaftssymbol auf der Karte.

Kapitel 4: Verwüstete Heimat

Waldnomin und Älteste Malin, 187 Jahre:

Seit jeher gilt: Solange wir nicht wissen, womit wir es zu tun haben, geben wir uns nicht zu erkennen. Doch nicht allen von uns ist es gelungen, unentdeckt zu bleiben. Die Eindringlinge hatten wohl keine Ahnung, dass dieses Tal schon bewohnt ist, aber das hat sie nicht abgeschreckt. Im Gegenteil: Die Wesen in den Rüstungen haben die Führung übernommen. Wir verstehen zwar ihre Sprache nicht, aber sie sind laut und aggressiv. Diesmal kommen sie nicht nur, um das Land auszubeuten. Sie kommen, um uns direkt anzugreifen!

Zusätzliches Spielmaterial

Neu:  Renaturierung [13]

Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Allgemeine Vorbereitung

3. Mischt die Karte **Renaturierung** in den B-Stapel der Eindringlingskarten.

Spielablauf

Wenn ihr einen Eindringling mit  ausspielt, dreht den Ort, an den ihr ihn anlegt, sofort auf die Seite mit Verwüstung. Liegt der Ort bereits auf dieser Seite, entfernt stattdessen die oberste Karte vom Unterstützungsstapel (falls vorhanden) und legt sie in die Schachtel zurück.

Anmerkungen

Renaturierung: Ihr zieht diese Karte zwar vom Eindringlingsstapel, sie zählt jedoch als Ereigniskarte. Auf der Hand gelten für sie dieselben Regeln wie für Naturgeistkarten (-Symbol!). Lege sie **sofort** aus, wenn sie ganz vorne auf deiner Hand ist und folge den Anweisungen auf der Karte.

Kapitel 5: Gefangen

Wiesenkoboldin Kara, 58 Jahre:

Wir konnten dem letzten Angriff kaum standhalten und mussten uns schließlich im Schutze der Dunkelheit zurückziehen. Einige von uns haben es nicht geschafft, rechtzeitig zu fliehen und diese ... diese Monster haben sie verschleppt und in einen Käfig gesperrt. Ich spüre eine unbändige Wut in mir. Auch wenn manche von uns bereits daran denken, unsere Heimat aufzugeben: Wir müssen die Gefangenen befreien und zurückschlagen!

Zusätzliches Spielmaterial

Neu:  Käfig [Stanzbogen]



Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Allgemeine Vorbereitung

2. Statt den Unterstützungsstapel zu bilden, legt zunächst das Plättchen **Käfig** mit etwas Abstand neben die Ortskartenreihe. Zieht die obersten 6 Verteidigungskarten vom Verteidigungsstapel und mischt sie ohne sie anzusehen zusammen mit den Unterstützungskarten. Legt diesen neu gebildeten Stapel als Käfigstapel unterhalb des Käfigs bereit.

Spielablauf

Bei einem Direkten Treffer **darfst** du vor dem Ziehen der Karte die obersten 3 Karten vom Käfigstapel auf den Unterstützungsstapel legen (ohne sie anzusehen oder ihre Reihenfolge zu verändern).

Liegen bei Spielende noch Karten im Käfigstapel, habt ihr das Kapitel verloren.

Anmerkungen

Unterstützungsstapel: In diesem Kapitel wird der Unterstützungsstapel erst während des Spiels gebildet, indem ihr Karten durch Direkte Treffer aus dem Käfigstapel „befreit“. Beachtet, dass der Unterstützungsstapel auch einige der meist wertvolleren Verteidigungskarten beinhaltet, die ihr wie Unterstützungskarten bei einem Direkten Treffer ziehen dürft.

Kapitel 6: Flucht

Seewichtel Toni, 36 Jahre:

„Lauft!“, brüllte Kara und wir rannten um unser Leben. Wir haben es tatsächlich geschafft, alle Gefangenen zu befreien. In dem Käfig war auch ein weiteres, uns unbekanntes Wesen eingesperrt, das sich uns anschloss: Nala, eine Sandfee. Sie scheint von weit her zu kommen und gerne würde ich mehr über ihre Heimat erfahren, doch jetzt ist keine Zeit für Fragen. Die Eindringlinge suchen nach uns und wir müssen schnell zurück zu den anderen, bevor die Sonne aufgeht.

Zusätzliches Spielmaterial

Neu:  Sandfee Nala [16]

Zusätzlich benötigt ihr einen Timer (z. B. über ein Smartphone).

Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Allgemeine Vorbereitung

7. Stellt den Timer auf 5 Minuten.

Spielablauf

Startet den Timer, sobald ihr zu spielen beginnt.

Wenn der Timer abgelaufen ist, dreht den am weitesten links liegenden Ort ohne Verwüstung auf die Seite mit Verwüstung.

Startet den Timer danach sofort neu.

Anmerkungen

Timer: Wenn ihr dieses Kapitel verliert, habt ihr für euren nächsten Versuch jeweils 1 Minute mehr Zeit.

Sandfee Nala: Das -Symbol steht für eine Landschaft eurer Wahl. Alle weiteren Regeln für das Anlegen dieses Eindringlings gelten wie gewohnt.

Kapitel 7: Verrat

Wiesenkoboldin Kara, 58 Jahre:

Es geht das Gerücht um, dass es Verräter in unseren eigenen Reihen gibt. Ich habe es schon eine Weile vermutet. Die Eindringlinge konnten unsere Fallen in letzter Zeit viel zu leicht umgehen. Jemand muss sie mit Informationen versorgen. Sehen sie denn nicht, was die Eindringlinge unserem geliebten Tal antun? Wir müssen diese Verräter finden, aber wir müssen dabei vorsichtig vorgehen. Wer weiß, wozu sie fähig sind, wenn sie entdeckt werden ...

Zusätzliches Spielmaterial

Neu:  2 Verräter [18, 19]

Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Allgemeine Vorbereitung

1. Teilt die Verteidigungskarten in ungefähr 3 gleich große Stapel auf und mischt sie getrennt voneinander. Mischt dann die beiden Karten **Verräter** in 1 der Stapel. Legt die 3 Stapel anschließend so übereinander, dass der Stapel mit den Verrätern in der Mitte liegt und bildet so den Verteidigungsstapel für dieses Kapitel.

Spielablauf

Keine Sonderregeln für den Spielablauf.

Anmerkungen

Verräter: Ihr zieht diese Karten zwar vom Verteidigungsstapel, sie zählen jedoch als Eindringlinge. Das -Symbol steht für eine Landschaft eurer Wahl. Drehe den Ort, an den du einen Verräter anlegst, auf die Seite mit Verwüstung. Du darfst einen Verräter nie an einen Ort anlegen, der bereits auf der Seite mit Verwüstung liegt. Alle weiteren Regeln für das Anlegen von Eindringlingen gelten auch für Verräter.

Kapitel 8: Hinterhalte

Waldgnomin und Älteste Malin, 187 Jahre:

Die Eindringlinge wagen sich inzwischen immer tiefer in den Wald hinein. Diejenigen von ihnen, die Rüstungen tragen, scheinen keinerlei Angst zu haben – als hätten sie ein Ass im Ärmel, von dem wir nichts ahnen. Zur Sicherheit habe ich eine Nachricht an eine alte Freundin gesendet, die so tief im Wald lebt, dass selbst wir normalerweise nicht dorthin gehen. Vielleicht kann sie uns helfen, die Pläne der Eindringlinge zu durchkreuzen.

Zusätzliches Spielmaterial

Neu:  Waldhexe Adelina [21]

Wiederverwenden:  2 Verräter [18, 19]

Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Allgemeine Vorbereitung

3. Legt die beiden Karten **Verräter** verdeckt am Rand der Spielfläche bereit.

Spielablauf

Wenn ihr einen Eindringling mit  besiegt, deckt sofort die oberste Karte des Eindringlingsstapels auf und spielt sie aus (zählt nicht als Aktion). Ist der Eindringlingsstapel bereits leer, deckt 1 zufälligen Verräter auf und spielt diesen stattdessen aus.

Anmerkungen

Verräter: Siehe Anmerkungen in Kapitel 7.

Kapitel 9: Goldfalle

Moorelfe und Älteste Finja, 135 Jahre:

Wir haben beobachtet, dass die Eindringlinge eine Schwäche für glänzende Dinge haben. Gold scheint für sie – warum auch immer – von besonderem Wert zu sein. Der Rat hat deshalb beschlossen, ihnen eine Falle zu stellen. Wir haben das Gerücht über ein Versteck voller Gold verbreitet, um sie anzulocken und werden dort auf die Eindringlinge warten. Außerdem haben wir unerwartete Hilfe erhalten: Ein junger Eisdämon wurde von den ewigen Gipfeln zu uns ins Tal entsandt, um uns zu unterstützen.

Zusätzliches Spielmaterial

Neu:



Eisdämon Leif [23]



Seltene Kreatur [24]



Goldfalle [Stanzbogen]



Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Allgemeine Vorbereitung

3. Mischt die Karte **Seltene Kreatur** in den B-Stapel der Eindringlingskarten.

Legt das Plättchen **Goldfalle** mit etwas Abstand neben die Ortskartenreihe.

Spielablauf

Ihr dürft oberhalb der Goldfalle Verteidigungskarten anlegen, als wäre es ein zusätzlicher Ort. Sie gehört jedoch nicht zur Ortskartenreihe.

Wenn ihr einen Eindringling mit  spielt, müsst ihr ihn unterhalb der Goldfalle anlegen. Der Wert und das Landschaftssymbol spielen dabei keine Rolle, es darf aber immer maximal 1 Eindringling dort liegen. Dieser Eindringling muss noch im selben Zug besiegt werden, sonst habt ihr verloren. Eindringlinge ohne  dürfen nicht an die Goldfalle angelegt werden.

Anmerkungen

Seltene Kreatur: Auch wenn sie als Eindringling zählt, gelten für sie auf der Hand dieselben Regeln wie für Naturgeistkarten (-Symbol!). Spiele sie **sofort** aus, wenn sie ganz vorne auf deiner Hand ist. Durch ihren Wert von 10,5 könnt ihr sie nicht mit einem Direkten Treffer besiegen.

Kapitel 10: Besessen

Bergtroll Raffael, 12 Jahre:

Die Falle schien tatsächlich zu funktionieren, aber das Gold hat noch eine weitere Kreatur angelockt. Sie sieht ganz anders aus als die Eindringlinge und strahlt etwas Uraltes, Böses aus. Ich erinnere mich an eine verfluchte Gestalt aus den Geschichten unseres Ältesten. Ich dachte immer, er wollte uns Kindern nur Angst einjagen, damit wir uns nicht zu tief in den Berg hineinwagen – sollten diese Geschichten tatsächlich wahr sein?

Zusätzliches Spielmaterial

Wiederverwenden:  Seltsame Kreatur [24]

Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Allgemeine Vorbereitung

3. Mischt die Karte **Seltsame Kreatur** in den B-Stapel der Eindringlingskarten.

Spielablauf

Solange mindestens 1 Eindringling mit  ausliegt, dürft ihr Verteidigungskarten ausschließlich an Orte mit Eindringlingen mit  anlegen.

Anmerkungen

Seltsame Kreatur: Beachtet zusätzlich zu den Anmerkungen in Kapitel 9, dass das -Symbol für eine Landschaft eurer Wahl steht. Alle weiteren Regeln für das Anlegen dieses Eindringlings gelten wie gewohnt.

Kapitel 11: Ritual

Waldgnomin und Älteste Malin, 187 Jahre:

Bei ihrem letzten Angriff konnten wir der seltsamen Kreatur ein kugelförmiges Artefakt entreißen, das sie bei sich trug. Sie schrie gequält auf, als sie von der Kugel getrennt wurde, aber floh schließlich in Richtung der Berge. Von dem Artefakt scheint eine Art Energie auszugehen. Ich habe es berührt und spürte ein seltsames Verlangen, eine unerklärliche, boshafte Gier – die Kreatur war sicher vom Willen der Kugel besessen. Doch nach kurzer Zeit verwandelte sich das Gefühl in eine Art Sehnsucht. Ob dieses Artefakt nur in den Händen der Kreatur gefährlich war? Ich habe die Kugel dem Rat übergeben. Wir planen, ein uraltes Ritual durchzuführen, um unsere Ahnen um Hilfe zu bitten.

Zusätzliches Spielmaterial

Neu:  Ressourcen (Eichel: , Stein: ) [Stanzbogen]

Wiederverwenden:  Seltsame Kreatur [24]

Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Allgemeine Vorbereitung

3. Mischt die Karte **Seltsame Kreatur** in den B-Stapel der Eindringlingskarten.

Legt die Plättchen **Ressourcen** als Vorrat bereit.

Spielablauf

Spielt ihr eine Verteidigungskarte mit  an einen Ort mit , nehmt ihr 1 Eichelnplättchen aus dem Vorrat.

Spielt ihr eine Verteidigungskarte mit  an einen Ort mit , nehmt ihr 1 Steinplättchen aus dem Vorrat.

Habt ihr bei Spielende nicht mindestens 4 Eicheln- **und** 4 Steinplättchen gesammelt, habt ihr verloren.

Anmerkungen

Seltsame Kreatur: Siehe Anmerkungen in Kapitel 9 und 10.

Kapitel 12: Neue Hoffnung

Wiesenkoboldin Kara, 58 Jahre:

Die Botschaft der Ahnen war schwer zu deuten, doch die Kugel scheint einst über unser Tal gewacht und Eindringlinge ferngehalten zu haben. Unsere Ahnen nannten sie nur das „Herz des Tals“. Vermutlich wurde es bereits vor sehr langer Zeit von der seltsamen Kreatur gestohlen und das Wissen um seine Kraft ging verloren. Wir verstehen nicht, was die „Macht der Natur“ ist, die das Herz des Tals laut unserer Ahnen besitzen soll, aber wir werden es zurück an seinen angestammten Platz hoch oben in den Bergen bringen. Dann wird es seine Kraft hoffentlich von ganz allein entfalten.

Zusätzliches Spielmaterial

Neu:



Kugel [Stanzbogen]



Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Kapitelvorbereitung

3. Nachdem ihr die Ortskarten ausgelegt habt, legt das Plättchen **Kugel** auf den Ort ganz links in der Reihe.

Spielablauf

Eindringlinge mit  müsst ihr immer an den Ort mit der Kugel anlegen (ignoriert ihr Landschaftssymbol, aber beachtet alle anderen Legeregeln).

Wenn ihr Verteidigungskarten mit einem Wert von 3 oder höher ausspielt, **dürft** ihr sie ungenutzt abwerfen (anstatt sie an einen Ort anzulegen), um die Kugel um 1 Ort nach rechts zu bewegen.

Liegt die Kugel bei Spielende nicht auf dem Ort ganz rechts in der Reihe, habt ihr verloren.

Anmerkungen

Ort mit der Kugel: Ihr dürft auch Eindringlinge ohne  an den Ort mit der Kugel anlegen. Ihr müsst für sie wie gewohnt alle Legeregeln beachten.

Kapitel 13: Alles verloren?

Seewichtel Toni, 36 Jahre:

Mithilfe der Eisdämonen konnten wir nach langer Suche endlich den Ort hoch oben in den Bergen finden, an dem das Herz einst über unser Tal wachte. Nur ein unscheinbarer Steinsockel ragt dort aus dem ewigen Eis empor, in den das kugelförmige Artefakt perfekt hineinpasst. Als wir es vorsichtig auf dem Sockel platzierten, glühte es zunächst auf und begann zu pulsieren, doch nach kurzer Zeit war nur noch ein schwaches Leuchten zu erkennen. Hat das Herz uns im Stich gelassen? Ist seine Kraft nach so langer Zeit erloschen? Die Angriffe der Eindringlinge haben nicht nachgelassen. Im Gegenteil: Vor allem die Wesen in den Rüstungen sind gefährlicher denn je und wir können ihren wütenden Angriffen auch mit vereinten Kräften kaum standhalten. Kann es überhaupt noch Hoffnung für unser Tal geben?

Zusätzliches Spielmaterial

Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Allgemeine Vorbereitung

5. Nachdem ihr eure Handkarten gezogen habt, wählt 1 Person, die ihre Naturgeistkarte vor Spielbeginn ganz hinten auf ihre Hand nehmen muss, ohne deren Effekt zu nutzen.

Spielablauf

Um einen Eindringling mit  zu besiegen, muss zusätzlich folgende Bedingung erfüllt sein: An dem entsprechenden Ort müssen 3 oder mehr Verteidigungskarten anliegen.

Kapitel 14: Die Maschine

Bergtroll Raffael, 12 Jahre:

Als ich die Eindringlinge zum ersten Mal sah, war ich noch ganz fasziniert von all den Gerätschaften, die sie dabei hatten. Sie schienen damit wundersame Dinge zu vollbringen, doch wie sich schnell herausstellte, dienten diese Geräte nur der Zerstörung unseres schönen Tals. Jetzt haben sie ein noch größeres, gefährlicheres Gerät erschaffen, das wie durch einen dunklen Zauber zum Leben erwacht ist und sie im Kampf unterstützt. Diese „Maschine“, wie die Eindringlinge sie nennen ... wir müssen sie irgendwie aufhalten.

Zusätzliches Spielmaterial

Neu:  Eindringling 22 [30]

Wiederverwenden: Ressourcen (Eichel: , Stein: ) [Stanzbogen]

Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Allgemeine Vorbereitung

3. Legt die Karte **Eindringling 22** auf den B-Stapel, bevor ihr den Eindringlingsstapel bildet.
Legt die Plättchen **Ressourcen** als Vorrat bereit.
4. Nachdem ihr alle jeweils 1 Naturgeist gewählt habt, legt alle übrigen Naturgeistkarten als Auslage offen neben dem Ressourcenvorrat bereit.

Spielablauf

Spielt ihr eine Verteidigungskarte mit  an einen Ort mit , nehmt ihr 1 Eichelplättchen aus dem Vorrat.

Spielt ihr eine Verteidigungskarte mit  an einen Ort mit , nehmt ihr 1 Steinplättchen aus dem Vorrat.

2 Eichelplättchen in den Vorrat zurücklegen: Nutze die Fähigkeit 1 offen liegenden Naturgeists aus der Auslage und drehe ihn auf die Rückseite.

2 Steinplättchen in den Vorrat zurücklegen: Erhöhe 1 Verteidigungskarte für diesen Zug um 2.

Kapitel 15: Finale

Moorelfe und Älteste Finja, 135 Jahre:

Wir sind verzweifelt. Die Eindringlinge drängen uns immer weiter zurück und bauen ihre Maschinen schneller, als wir sie zerstören können. Zu allem Übel wurde die seltsame Kreatur, die einst das Herz des Tals gestohlen hatte, erneut gesichtet. Sofort habe ich den Gesandten der Eisdämonen gebeten, nach dem Artefakt zu sehen und die Wachen zu verstärken. Es war immer noch keine Veränderung an der Kugel zu erkennen. Wenn ich ehrlich bin, habe ich die Hoffnung aufgegeben: Was soll eine leuchtende Kugel schon gegen einen solch übermächtigen Feind ausrichten können?

Zusätzliches Spielmaterial

Neu:  Botschaft [32]

(Schaut euch die Karten mit den Nummern [33–35] noch nicht an.)

Wiederverwenden:  Renaturierung [13]

Ortskartenaufbau



Sonderregeln

Allgemeine Vorbereitung

3. Mischt die Karte **Renaturierung** in den B-Stapel der Eindringlingskarten.

Legt die Karte **Botschaft** auf den B-Stapel, bevor ihr den Eindringlingsstapel bildet.

Spielablauf

Keine Sonderregeln für den Spielablauf.

Anmerkungen

Botschaft & Renaturierung: Ihr zieht diese Karten zwar vom Eindringlingsstapel, sie zählen jedoch als Ereigniskarten. Auf der Hand gelten für sie dieselben Regeln wie für Naturgeistkarten (-Symbol!). Lege eine solche Karte **sofort** aus, wenn sie ganz vorne auf deiner Hand ist und folge den Anweisungen auf der Karte.

Epilog: Die ewigen Chroniken

Waldnomin und Älteste Malin, 187 Jahre:

Im Angesicht der Niederlage nahmen wir plötzlich ein grelles Licht wahr, das sich von den Bergen her über das gesamte Tal hinweg ausbreitete. Wir spürten eine wohlige Wärme, als es uns umhüllte, aber unter den Eindringlingen brach plötzlich Panik aus und sie ließen alles stehen und liegen. Das musste die „Macht der Natur“ sein, von der unsere Ahnen sprachen – das Artefakt hatte uns schließlich doch gerettet. Noch vor Einbruch der Dunkelheit waren alle Eindringlinge aus dem Tal geflohen und der Spuk hatte ein Ende. Doch wir müssen wachsam bleiben und die kommenden Generationen auf zukünftige Gefahren vorbereiten!

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt die Eindringlinge endgültig aus eurem Tal verjagt. Dadurch habt ihr den Spielmodus **Die ewigen Chroniken** freigeschaltet, den ihr immer wieder neu erleben könnt.

Zusätzliches Spielmaterial

Neu:  Die ewigen Chroniken [37 – 45]

Sonderregeln

Spielvorbereitung

Mischt zuerst alle Karten **Die ewigen Chroniken** (im Folgenden Chronik-karten genannt) und zieht davon 2 Karten. Die darauf angegebenen Änderungen für die Spielvorbereitung und den Spielablauf gelten für diese Partie. Zieht 1 weitere Chronikkarte, aber beachtet nur ihre Rückseite für den Ortskartenaufbau. Bereitet das Spiel entsprechend vor und legt alle nicht verwendeten Chronikkarten sowie die für den Ortskartenaufbau genutzte Chronikkarte in die Schachtel zurück.

Hinweis: Für eine noch größere Herausforderung könnt ihr mit 3 statt 2 Chronikkarten spielen.

