

**SSV Klapp-Bachler OG  
präsentiert**

**das Legends 3 Modul**

# **North Island Campaign**

Version 2.06

**Modul Korrekturen für NI045**

**Download North Island Campaign Modul:**

<http://www.ssvgraz.com/regelwerke/nicregel.zip>

Graz, im Februar 2018

## **Die Modul Korrekturen für NI045:**

Neben einer Neustrukturierung des Modultextes hier in **ROT** die wichtigsten Korrekturen.

### **Modul Seiten 5 und 6:**

Auch in der nun vorliegenden Version 2.01 des NIC Moduls hat sich das Modul wieder weiterentwickelt. So sind von den ursprünglich 8 Parteien effektiv *nur* mehr 5 im Spiel:

Partei #1 – Das Elfenimperium  
Partei #2 – Das Königreich Alvera  
Partei #3 – Das Königreich Solara  
Partei #4 – Die Echsen  
Partei #7 – Das Trollkönigreich

Für die beiden Parteien #5 Druidenkonzil und #8 Drachenreiter existieren Sonderregeln (siehe dort) und die Partei #6 Chaoslords ist aus dem Spiel genommen worden.

Pro Partei kann es maximal 5 Spieler geben.

Ein weiterer Unterschied zu einigen früheren NIC Partien ist, dass man sich nun direkt für eine Partei anmeldet. Hier sei der Hinweis gestattet, um dann auch wirklich in der Partei zu sein, muss man noch das jeweilige Parteianmeldeabenteuer selbst ausführen. Und dies muss man innerhalb der ersten Spielrunde machen.

Das wären dann also für die einzelnen Parteien folgenden Abenteuer (siehe aber auch bei den Parteien):  
Abenteuer #1100 für Partei #1 Elfenimperium  
Abenteuer #1200 für Partei #2 Königreich Alvera  
Abenteuer #1300 für Partei #3 Königreich Solara  
Abenteuer #1400 für Partei #4 Echsen  
Abenteuer #1700 für Partei #7 Trollkönigreich  
Fünf Parteien mit maximal je 5 Spielern.

Zusätzlich kann man sich auch noch für die beiden Parteien #5 Druidenkonzil und #8 Drachenreiter anmelden. Hier gibt es aber einiges zu beachten, bzw. nicht alles ist möglich:

- 1) Ein Spieler kann nur eine der beiden Parteien #5 Druidenkonzil bzw. #8 Drachenreiter zusätzlich wählen. Es gilt entweder oder.
- 2) Das Anmeldeabenteuer für die Partei #5 Druidenkonzil kann 5x ausgeführt werden. Einmal pro Partei. D.h. eine der Positionen der Partei kann auch Mitglied in der Partei #5 sein.
- 3) Die Drachenreiter Anmeldeabenteuer #1801, #1802 bzw. #1803 können hingegen von allen Hauptcharakteren im Spiel ausgeführt werden. Zumindest theoretisch, so kann ein Druidenkonzil Mitglied das Abenteuer nicht machen. Näheres siehe auch Partei #8 Drachenreiter.
- 4) Die Parteien #5 und #8 sind also keine eigenständigen Parteien mehr, sondern können als Erweiterung der eigenen Position gesehen werden. Man wählt also seine Partei und ist eventuell noch zusätzlich in einer anderen Partei.
- 5) Wie oben schon erwähnt, meldet man sich direkt für eine Partei an. Um den Parteibeitritt dann aber auch vollzogen zu haben, muss man in der ersten Spielrunde das jeweilige Parteiabenteuer ausführen. Erst dann ist man auch wirklich in der Partei. Ausnahme siehe zusätzliche Mitgliedschaft im Druidenkonzil (hier ist es umgekehrt)

### **Zusätzliche Mitgliedschaft im Druidenkonzil Partei #5:**

Pro Partei kann eine Position auch Mitglied der Partei #5 sein (ausgenommen jene Position, die schon zusätzlich in der Partei #8 ist). Dann hat man die Möglichkeit die Modulforces F#3026, F#3049 und den White Tree per Diplomatie zu übernehmen.

Die meisten der Modulabenteuer der Partei #5 wurden auf 1x pro Charakter korrigiert: #1501, #1505, #1506, #1507, #1508, #1509, #1510, 1511, #1515 und #1516.

Die Abenteuer #1503 und #1504 können nicht von einem Elfen Mitglied ausgeführt werden.

Um zusätzlich Mitglied der Partei #5 Druidenkonzil zu werden, muss der Hauptcharakter in der Lage sein, das Partei Anmeldeabenteuer #1500 ausführen zu können. Sprich, der HC muss die Religion #8 haben.

Nebencharaktere der Position können auch die Religion #8 wählen, oder alle anderen erlaubte Religionen der Hauptpartei. Auch hier gibt es eine Einschränkung: die Nebencharaktere können eine böse, eine neutrale, aber keine gute Religion wählen.  
Hier sei noch der Hinweis gestattet, dass unterschiedliche Gesinnung die Loyalität der Nebencharaktere sinken lassen wird!

Für Druidenkonzil Positionen wurde je ein neues Hauptpartei anmeldeabenteuer erschaffen:

Abenteuer #1150 für Partei #1 Elfenimperium

Abenteuer #1250 für Partei #2 Königreich Alvera

Abenteuer #1350 für Partei #3 Königreich Solara

Abenteuer #1450 für Partei #4 Echsen

Abenteuer #1750 für Partei #7 Trollkönigreich

Diese Abenteuer sind identisch mit den normalen Anmeldeabenteuern, nur können sie nur von Religion #8 Gläubigen Mitgliedern der Partei #5 ausgeführt werden.

Die Anmeldung zu den beiden Parteien (Neben- wie Hauptpartei) erfolgt nun wie folgt:

- a) Man meldet den Hauptcharakter zuerst per Abenteuer #1500 für die Druidenpartei #5 an.
- b) Dann führt man sein eigentliche Partei Anmeldeabenteuer aus und zwar die Sondernummer, die oben angeführt ist: A#1150 für Partei #1, A#1250 für Partei #2, usw.

#### Sieg der Druidenkonzil Partei:

Wenn man alle Siegbedingungen der Druidenpartei erfüllt, dann beendet dies genauso das Spiel, wie die Erfüllung der Siegbedingungen der fünf Hauptparteien und man gewinnt das Spiel!

#### **Zusätzliche Mitgliedschaft bei den Drachenreitern Partei #8:**

In jeder Partei kann es beliebig viele Positionen geben, die auch Mitglied der Partei #8 wird (ausgenommen jene Position, die schon zusätzlich in der Partei #5 ist). Dann hat man die Möglichkeit die Modulforces F#3019, F#3020 und F#3021 per Diplomatie zu übernehmen.

Um zusätzlich Mitglied der Partei #8 Drachenreiter zu werden, muss der Hauptcharakter eines der drei folgenden Abenteuer absolvieren: A#1801, A#1802 oder A#1803.

#### Drachenreiter Clashes:

Die Drachenreiter Clashes sind für alle Positionen offen deren Hauptcharakter den Titel „Dragon Rider“ tragen.

Ein Hauptcharakter kann dabei nur entweder am „Faustkampf Clash“ oder am „Gladiator Clash“ teilnehmen und pro Partei kann jeweils nur ein Hauptcharakter an einem der beiden Clashes teilnehmen (also je Partei je Clash einer Teilnehmer = pro Partei 2 Drachenreiter). Diese Regelung gilt nicht für den letzten Clash. Hier treten dann alle Drachenreiter zu beiden Clashes an!

Noch ein Hinweis zu den Kampfclashes: Die Kandidaten werden sich ohne Duellzauber und ohne Kriegstier gegenüber stehen.

#### **Keine zusätzliche Partei für die Position:**

Positionen, die weder zusätzlich Mitglied der Partei #5 Druidenkonzil noch der Partei #8 Drachenreiter werden, bekommen mit der 6. Produktion ein Mark of Power für ihren Hauptcharakter.

Hat der Hauptcharakter bereits so ein Zeichen, dann kann der Spieler einen seiner Nebencharaktere C#201-1000 als Ziel für das Zeichen bestimmen.

### **Modul Seiten 6 und 7:**

#### **Aufstellungsregeln**

##### **Anmeldung**

Die Anmeldung zum Modul ‚North Island Campaign‘ kann mittels dem angehängten Anmeldeformular erfolgen (ausfüllen und als Anhang per Email an:

[ssv.klaus@ssvgraz.com](mailto:ssv.klaus@ssvgraz.com) schicken) oder über eine formlose Email, einen Brief oder etwas Ähnliches erfolgen.

- Bevölkerung: Die Bevölkerung von Regenten / Söldnern ist bestimmt durch die Rasse des Hauptcharakters. Die Anzahl zu Beginn hängt von der Größe der Rasse ab:

	<b>Regent</b>	<b>Söldner</b>
kleine Rassen	5000	2000
mittlere Rassen	4000	1600
große Rassen	3000	1200

- Charaktermischung: Die Hauptrasse wird vom Hauptcharakter bestimmt, die Nebencharaktere können entweder der gleichen Rasse wie der Hauptcharakter oder einer verträglichen Rasse angehören (siehe Seite 8 im Modul).
- Regent: Ein C-, drei B- und zwei A-Charakter.
- Söldner: Ein D-, ein C-, ein B- und ein A-Charakter.
- **Abenteurergruppe: Ein D-, ein C- und 3 B-Charaktere.**
- **Held: Ein E- und ein C-Charakter.**
- Seefahroption: Ist nicht möglich.
- Die **Rassen Ork**, Zwerg und Halbling, die als Regent/ Söldner starten, können auf Wunsch eine Untergrund-Stadt als Start-Stadt erhalten.
- Zentauren sind eine nomadische Rasse und Regenten/ Söldner starten daher mit einer Nomadenlagerstätte.
- **Ist der Hauptcharakter ein Ork, ein Dak, ein Maratase, ein Zentaur oder ein Dunkelelf, kann keine Regentenposition gespielt werden.**
- **Ist der Hauptcharakter ein Ork oder ein Halbling, kann keine Söldnerposition gespielt werden. Ausnahme, wenn der Ork in der Partei #7 spielt, dann darf er als Söldner aufstellen.**
- **Die Provinz einer Regenten oder Söldner Aufstellung wird ein bevorzugtes Gelände der Rasse haben.**
- **Regent/Söldner erhält Titel #2985 ‚Manager‘.**
- **Jeder Regent/Söldner bekommt 250 Soldaten, die generell offensiv wenig bringen, aber defensiv als Stadtverteidiger gut sind. Diese Soldaten bekommen den Status #1921 Towndefender, der DAM 5 und MAR und SAR je 8 bringt. Angreifende Charaktere sind also nicht durch ihre INV geschützt. Diese Verteidigungssoldaten werden kaum Bewegungspunkte haben (beritten bewegen sie sich natürlich schon).**
- **Ein Söldner bekommt noch statt des Wache-Trainings für seine Soldaten das Ritter-Training (ausgenommen Towndefender).**
- **Gilden** (der Charakter muss in jedem Fall die notwendige Fähigkeit zum Bau aufweisen):
  - **Regent:** Zwei Gilden mit einer Stärke von je 8. Aufstellung in der Startstadt, bei Nomaden in F#3021 Beriesa.
  - **Söldner:** Eine Gilde mit einer Stärke von 8. Aufstellung in der Startstadt, bei Nomaden in F#3021 Beriesa.
  - **Abenteurer:** Eine Gilde der Stärke 8 in einer Startstadt eines Regenten/Söldner oder in einer beliebigen Modulstadt (ausgenommen in einer unbekanntem Stadt).
  - **Held:** Zwei Gilden der Stärke 8 in einer Startstadt eines Regenten/Söldner oder in einer beliebigen Modulstadt (ausgenommen in einer unbekanntem Stadt).
  - **Hinweis:** Bei Plazierung einer Abenteurer- oder Helden-Gilde in einer Regenten/Söldnerstadt muss die Aufstellung des Gildenbesitzers zusammen mit der des Regenten/Söldners abgegeben werden.
- **Religionen der Startcharaktere:** Die Charaktere dürfen verschiedene erlaubte Religionen wählen, nur müssen diese Religionen die gleiche Gesinnung haben. Ausnahme: Siehe „Druidenkonzil“ Sonderregelung.

## **Modul Seite 9:**

### **Hinweis speziell zu Modulcharakteren aber auch gewöhnlichen NSC Charakteren**

Designmässig kann es unter all den Modul-, aber auch gewöhnlichen NSC-Charakteren Ausreißer geben, die z.B nicht die zum Spielstart erlaubte Religion für die Startcharaktere haben. D.h. manche Charaktere sind einfach viel schwerer zu diplomatisieren als andere. Und bei manchen wird man Tricksen müssen, wenn es sich z.B. um einen Priester handelt, der dann nicht einfach bekehrt werden kann!

## Modul Seite 10:

- Führungskraftboni: Die Führungskraft kann sich maximal mit einem Bonus von +100% auswirken.
- Diebstahl in Ruinen: -280
- Waldläufergilden-Ausbau Stall: um +3% erhöhte Vermehrung der Herdentiere.
- Unverwundbarkeit: Charaktere können maximal INV 5 erreichen
- Zweitposition im Spiel erlaubt: Nein.  
Allerdings kann man im Spiel selbst, wenn eine Position der eigenen Partei ausgestiegen ist, diese Position dann ev. Als Zweitposition weiterführen.

## **Limits für die Spezialaktion "Erschaffung von Artefakten"**

Siehe Seiten 160 bis 164 im Regelwerk. Es gelten geänderte Obergrenzen, da auch die Gegenstände, die man im Spiel findet, andere Werte haben als in den bisherigen Modulen:

Maximal Stufe für Artefakt:	10	Unverwundbarkeit INV:	5
Schadenswert DAM:	15	Freie Magiepunkte Zauberfähige/Priester:	je 5
Stufen für Fertigkeit/Skill:	12	Freie Magiepunkte für Zaubersprüche:	5
Stufen für Verdeckte Skills	3		

## Modul Seite 11:

### **A. Punkte in der Ewigenliste**

- 5 Punkte für alle Spieler einer Partei, wenn sie ihre Siegesbedingungen erfüllt haben oder ihre Partei die einzige ist, die noch aktive Spieler hat.
- **2 Punkte** für alle Spieler eines "Allianzsieges".

## Modul Seite 12:

### **Abenteurer 204 - Zwerge**

Bonus: +4 Kaufmann, +5 Axtmeister und **Mark of Wealth**.

### **Abenteurer 216 - Dunklelfen**

Bonus: +4 Spion, +4 **Schwertmeister**, +4 **Meisterschütze**, +2 **Kampferfahrung**, +2 Geschicklichkeit.

### **Abenteurer 226 - Maratasen**

Bonus: +1 **Aktion**.

## Modul Seiten 13 bis 16:

### **Abenteurer 401 - Ritter der Sterne**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden)

Voraussetzung: Eastern Human, Hauptcharakter, Basisprestige 20, Ritter 20, Mark of Destiny, Mark of Power, Mark of Glory; kein Mark of Evil oder Cruelty, Items Foot Knight (#1078), Mounted Knight (#1079), Knight Mare (#1080); der Charakter muss sich in Star Port befinden.

Auswirkung: +8 Prestige, +2 Aktionen, +2 militärische Fähigkeiten, Titel "Knight Star" (der Titel bringt +5 Einfluss gegenüber Ost- und Westmenschen).

### **Abenteurer 403 - Elfenrächer**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden)

Voraussetzung: Elfischer Hauptcharakter, Basisprestige 20, Priester 10, gefangener Echsen-Hauptcharakter.

Auswirkung: +3 Prestige, Titel "Elven Avenger".

### **Abenteurer 423 - Nordinsel-Kreuzfahrer**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden)

Voraussetzung: Titel "Elven Avenger", gefangener Ork-Hauptcharakter.

Auswirkung: +3 Prestige, Zeichen der Göttlichkeit, Titel "North Island Crusader" (der Titel bringt +5 Einfluss gegenüber Elves und Dark Elves).

### **Spezialaktion 443 - Hahsandras Ruhm**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden)

Voraussetzung: Titel "North Island Crusader".

Auswirkung: +2 Mana-Rückgewinnung für Hahsandra, -2 Mana-Rückgewinnung für Religion #7 und #10.

### **Abenteurer 404 - Graubart**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden)

Voraussetzung: Zwerg, Hauptcharakter, Axtmeister 10, Kampferfahrung 10, Mark of Power, Mark of Destiny, der Charakter muss sich in Hightower befinden.

Kosten: 500 Mithril, 500 Gold, 500 Silber, 500 Edelsteine.

Auswirkung: +8 Prestige, +1 Aktion, Mark of Glory, Titel "Grey Beard" (der Titel bringt +5 Einfluss auf Zwerge) und den Ring of Greybeard mit einigen Zaubern.

### **Abenteurer 405 - Regina-Gefieder**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden)

Voraussetzung: Dak, Hauptcharakter, Magier 25, Führungskraft 20, Basisprestige 30; Besitz einer Streitkraft mit 5.000 Dak-Bevölkerung; darf nicht untot sein und nicht einer bösen Religion angehören.

Auswirkung: Kontrolle der Stadt Star Port, +6 Prestige, Titel "Plumage Regina" (der Titel bringt +5 Einfluss gegenüber Daks). Wer zu diesem Zeitpunkt Star Port kontrolliert, spielt dabei keine.

Die Kontrolle der Stadt bekommt nur der erste, der das Abenteurer #405 ausführt. Alle weiteren bekommen anstatt +2 Aktionen und ein Mark of Power. Bitte vorab beim Spielleiter per Email melden.

### **Abenteurer 407 - Bewahrer der Blutlinie**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden, und zwar im Monat Dezember, Jänner oder Februar)

Voraussetzung: Echse, männlicher Hauptcharakter, Stärke 25, Konstitution 25, Basisprestige 15, gefangene weibliche Echse, GARM Orb (#1082), der Charakter muss sich in Ur'Rah aufhalten.

Auswirkung: 6 Ubereggs, +1 Aktion, +3 Prestige, Titel "Bloodline Protector" (der Titel bringt +5 Einfluss gegenüber Echsen).

### **Abenteurer 415 - Geldverleiher**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden)

Voraussetzung: Halbbling, Hauptcharakter, Kaufmann 20, 10 Base-Prestige.

Kosten: 200.000 Kronen.

Auswirkung: +1 Aktion, -3 Prestige, +15 Kaufmann, Titel "Moneylender" (der Titel bringt +6 Einfluss gegenüber Halbblingen und Zwergen).

### **Abenteurer 416 - Heimtückisch**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden)

Voraussetzung: Dunkelelf, Hauptcharakter, Kundschafter 10, Meisterschütze 20, Kampferfahrung 30, Poison I Crossbow (#62), Mark of Fate, Mark of Evil, gefangener Hauptcharakter (ausgenommen Elf oder Dunkelelf), der Charakter muss sich in Larston aufhalten.

Auswirkung: +1 Aktion, +6 Prestige, Titel "Dastard" (der Titel bringt +6 Einfluss gegenüber Dunkelelfen).

### **Spezialaktion 436 - Gezeichnet**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden)

Voraussetzung: Titel "Dastard".

Auswirkung: Schlacht- oder Produktionsaufstieg des jeweiligen Status.

### **Abenteurer 421 - Solaranischer Demagoge**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden)

Voraussetzung: Westmensch, Hauptcharakter, Einfluss 20, Basisprestige 20, Besitz einer Streitkraft mit 8.000 Westmensch-Bevölkerung; der Charakter muss sich in Tronston befinden.

Auswirkung: +1 Aktion, Zeichen der Göttlichkeit, +7 Prestige, Titel "Demagogue" (der Titel bringt +5 Einfluss gegenüber Westmenschen, Maratasen und Daks).

### **Abenteurer 422 - Sneeka's Erbe**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden)

Voraussetzung: Ork, Hauptcharakter, Kundschafter 15, Kampferfahrung 20, Dagger of Sneeka (#1081); der Charakter muss sich innerhalb von Borzack in einer Diebesgilde aufhalten.

Auswirkung: +1 Aktion, Zeichen des Bösen, Helm of Invisibility (#498), Titel "Sneeka's Heir".

### **Abenteurer 426 - Freund der Daks**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden)

Voraussetzung: Maratase, Hauptcharakter, Barde 10, Priester 10, Aussehen 15, Basisprestige 20; Besitz einer Streitkraft mit 1.000 Dak-Bevölkerung; der Charakter muss sich in Norport befinden.

Auswirkung: +1 Aktion, +2 Barde, +2 Priester, +3 Prestige, Titel "Dak Friend" (der Titel bringt +5 Einfluss gegenüber Daks und Maratasen).

### **Spezialaktion 427 - Waffenstillstand**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden)

Voraussetzung: Muss den Titel "Dak Friend" tragen und eine öffentliche Proklamation (Nachrichtensystem) verschicken.

Auswirkung: Dak und Maratasen verlieren ihren gegenseitigen Rassenhass.

### **Abenteurer 428 - Exhumator**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden, Ziel ist Force und leerer Slot)

Voraussetzung: Troll, Hauptcharakter, **Totenbeschwörer 35**, Basisprestige 30, Zeichen des Bösen, untot, Anhänger einer bösen Religion; der Charakter muss sich innerhalb von Ghoulagabba aufhalten und eine Streitkraft mit einem leeren Kampffreiplatz in der Provinz von Ghoulagabba aufweisen.

Auswirkung: +1 Aktion, +8 Kampferfahrung, Titel "Exhumator" (der Titel bringt +5 Einfluss gegenüber Trollen und Orks), im leeren Kampffreiplatz erscheinen 500 Undead Sludge Horde Soldaten.

### **Abenteurer 452 - Ruf der Herde**

(kann 1x pro Hauptpartei ausgeführt werden)

Voraussetzung: Zentaur, Hauptcharakter, Stärke 20, Geschicklichkeit 15, Konstitution 24, Kampferfahrung 25, Basisprestige 20, Zeichen der Macht, Zeichen des Schicksals; der Charakter muss eine Nomadenlagerstätte mit 3.000 Zentaur-Bevölkerung besitzen.

Auswirkung: +1 Aktion, +5 Hexenmeister, +8 Prestige, Truppentraining "Centaur Doomrider", Titel "Voice of the Herd" (der Titel bringt +5 Einfluss gegenüber Zentauren **und +8 Prestige**).

### **Abenteurer 1776 - Wiedergeburt**

(kann 200x ausgeführt werden)

Voraussetzung: Nicht lebend oder versteinert, **mindestens 3 Konstitution**.

Kosten: Born Again Scroll (#1776)

Auswirkung: Wiederbelebung durch Entsteinerung, jegliche Vergiftung und Seuche wird geheilt, **-2 Konstitution**.

### **Abenteurer 2001 - Fate's Puppet**

(kann 18x ausgeführt werden, nur im 1. Spielmonat)

Voraussetzung: Hauptcharakter, kein Titel "Destiny's Stepchild".

Auswirkung: -1 Aktion, **+3 Kampferfahrung**, Mark of Fate, Titel "Fate's Puppet".

### **Abenteurer 2008 - Aufrührer**

(kann 5x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Haupt- oder Nebencharakter (C#1 - #1000), **Aufrührer 10**.

Auswirkung: +5 Aufrührer.

### **Abenteurer 2014 – Gegengift B**

(kann 50x ausgeführt werden, ab dem dritten Spielmonat, Ziel selbst)

Kosten: 4000 Kronen.

Auswirkung: 1 Gegengift I (#404) und 1 Gegengift II (#405).

## **Modul Seite 17:**

### **Parteien**

Insgesamt gibt es im Modul North Island Campaign acht Parteien. Fünf davon sind aktiv, die Chaos Lords sind überhaupt nicht im Spiel und das Druidenkonzil bzw. die Drachenreiter sind *nur* als Zweitpartei wählbar. Die Mitgliedschaft wird, genauso wie eine Parteiführerschaft, durch Abenteurer erlangt.

Zu den Parteien #1, #2, #3, #4 und #7 muss man sich im ersten Spielzug anmelden. Das sind die Hauptparteien.

Auch für die Wahl der Zweitparteien #5 oder #8 (siehe Seiten 5 und 6) muss man sich im ersten Spielzug entscheiden.

Die Parteien #1, #2 und #4 können mehr als einen Parteiführer haben, die Parteien #3 und #7 haben einen Parteiführer.

Alle Parteien haben maximal 5 Spieler, nur bei den Drachenreitern als Zweitparteiwahl kann es mehr Mitglieder geben.

Nach der 15. Produktion wird die Partei #8 der Drachenreiter mehr oder minder aufgelöst, bzw. verliert ihre Bedeutung. Das Spielziel der Drachenreiter – der Beste der Drachenreiter zu sein – ist dann erreicht oder eben nicht.

### **Modul Seite 21:**

#### **Abenteuer 1100 - Beitritt Elfenimperium (Partei #1)**

(kann 5x ausgeführt werden)

Voraussetzung: Hauptcharakter, Elf oder Dunkelef mit Rel #5.

Auswirkung: Parteimitglied des Elfenimperiums; +1 Zauberfähiger, +1 PC, +1 Stärke.

#### **Abenteuer 1101 - Anforderung von Verstärkungen**

(kann 10x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Hauptcharakter und Parteimitglied des Elfenimperiums in einer eigenen Streitkraft mit einem leeren Kampffreiplatz, muss 5 Base Prestige haben, nicht im Monat Mai.

Auswirkung: -1 Prestige; 150 "Hashandra Hewn" Fey Archers mit Ausbildungsstufe 6.

### **Modul Seite 22:**

#### **Abenteuer 1111 - Aus den Wäldern**

(kann 8x ausgeführt werden, 1x pro Hauptcharakter)

Voraussetzung: Elf oder Dunkelef (C#1 - #1000), **Druide 40**.

Auswirkung: -10 Geschicklichkeit, Wechsel in Rasse Ent (#256), +40 Stärke, +40 Konstitution, Titel "Of the Woods", auf den Titel restriktionierter Schlachtzauber #1111 (Baummarsch).

### **Modul Seite 26:**

#### **Abenteuer 1200 - Mitgliedschaft des Königreichs Alvera**

(kann 5x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Hauptcharakter, kein Elf, kein Troll, keine Echse, keine Rel #5, #7 oder #10.

Auswirkung: Parteimitglied des Königreichs Alvera; +1 Einfluss, +1 Militärischer Skill, +1 PC.

### **Modul Seite 27:**

#### **Spezialaktion 1209 – Kleine Rassen**

(kann 5x ausgeführt werden, 1x pro Hauptcharakter)

Voraussetzung: Parteimitglied des Königreichs Alvera, Ziel ist eine eigene Streitkraft, bzw. ein Kampffreiplatz mit eigenen Soldaten ohne Ausrüstung kleiner Rasse. Das Parteimitglied muss sich in dieser Streitkraft befinden.

Kosten: 200 Gold.

Auswirkung: Die Anzahl der Soldaten wird um 50% erhöht, allerdings um nicht mehr als 500 Soldaten.

#### **Spezialaktion 1210 – Mittlere Rassen**

(kann 5x ausgeführt werden, 1x pro Hauptcharakter)

Voraussetzung: Parteimitglied des Königreichs Alvera, Ziel ist eine eigene Streitkraft, bzw. ein Kampffreiplatz mit eigenen Soldaten ohne Ausrüstung mittlerer Rasse. Das Parteimitglied muss sich in dieser Streitkraft befinden.

Kosten: 200 Gold.

Auswirkung: Die Anzahl der Soldaten wird um 50% erhöht, allerdings um nicht mehr als 500 Soldaten.



### **Spezialaktion 1211 – Große Rassen**

(kann 5x ausgeführt werden, 1x pro Hauptcharakter)

Voraussetzung: Parteimitglied des Königreichs Alvera, Ziel ist eine eigene Streitkraft, bzw. ein Kampffreiplatz mit eigenen Soldaten ohne Ausrüstung großer Rasse. Das Parteimitglied muss sich in dieser Streitkraft befinden.

Kosten: 200 Gold.

Auswirkung: Die Anzahl der Soldaten wird um 50% erhöht, allerdings um nicht mehr als 500 Soldaten.

### **Modul Seite 31:**

#### **Abenteurer 1300 - Parteimitglied des Königreichs Solara**

(kann 5x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Hauptcharakter, kein Elf, Dunkelelf, Echse, Ostmensch, Troll oder Ork.

Auswirkung: Parteimitglied von Solara; +3 Zauberer, +2 Kundschafter, +8 Aufrührer, **+3 TAC**.

### **Modul Seite 33:**

Hinweis: Abenteurer und Helden der Partei #4 können auf der Provinz von F#3006 Ur'Rah 8/14 starten.

### **Modul Seite 34:**

#### **Abenteurer 1400 - Parteimitglied der Echsenpartei**

(kann 5x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Hauptcharakter Echse; Rel. #7.

Auswirkung: Parteimitglied der Echsenpartei; **+1 Militärischer Skill, +1 Kundschafter, +1 Geschick**.

### **Modul Seiten 37 bis 38:**

#### **Abenteurer 1500 - Mitglied des inneren Zirkels**

(kann 5x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Rel. #8, **Hauptcharakter, in der ersten Spielrunde, kein Mitglied der Drachenreiter**.

Auswirkung: Parteimitglied und Parteiführer des Druidenzirkels; +2 Prestige, +4 Druiden, +5 Spion, +2 Einfluss.

### **Spezialaktion 1506 - Rekruten**

(kann 3x ausgeführt werden, 1x pro Charakter)

Voraussetzung: Ein Parteimitglied des Druidenkonzils in einer eigenen Streitkraft mit einem gefüllten Kampffreiplatz ohne Ausrüstung (muss dem Charakter gehören).

Auswirkung: Die Anzahl der Soldaten wird um 50% erhöht, allerdings um nicht mehr als 1000 Soldaten.

### **Abenteurer 1507 - Mauerzertrümmerung**

**(kann 3x ausgeführt werden, Ziel Niederlassung, 1x pro Charakter)**

Voraussetzung: Ein Parteimitglied des Druidenkonzils in einer Streitkraft.

Auswirkung: Die Streitkraft verliert -50 Mauern.

### **Abenteurer 1508 - Tiere**

**(kann 5x ausgeführt werden, 1x pro Charakter)**

Voraussetzung: Ein Parteimitglied des Druidenkonzils.

Auswirkung: Der Charakter erhält 50 Unicorns, 50 Sahars, 50 Great Horses, 50 Mammoths und 50 Sand Lizards.

### **Spezialaktion 1509 - Friede und Verständnis**

**(kann 5x ausgeführt werden, 1x pro Hauptcharakter)**

Voraussetzung: Parteimitglied des Druidenkonzils; Druiden 20, keine militärische Fähigkeit.

Auswirkung: Wird Priester 1.

### **Spezialaktion 1510 - Verständnis und Friede**

(kann 5x ausgeführt werden, 1x pro Hauptcharakter)

Voraussetzung: Parteimitglied des Druidenkonzils; Priester der Rel #8 Stufe 14, keine militärische Fähigkeit.

Auswirkung: Wird Druiden 1.

### **Abenteuer 1511 - Aufspürer**

(kann 5x ausgeführt werden, 1x pro Hauptcharakter)

Voraussetzung: Parteimitglied des Druidenkonzils; Priester und Druiden.

Auswirkung: Scanner (#571), mit dem in der Umgebung befindliche Charaktere aufgespürt werden können.

### **Abenteuer 1512 - Heilige Wallfahrt**

(kann 5x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Parteimitglied des Druidenkonzils in der Sacred Grove Church; Priester 15, Kampferfahrung 15.

Auswirkung: +3 Prestige, +3 Priester.

### **Abenteuer 1513 - Norport Wallfahrt**

(kann 5x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Parteimitglied des Druidenkonzils im Shrine of Morn (G#2502) in Norport; Priester 15, Stärke 15.

Auswirkung: +3 Prestige, +3 Priester.

### **Abenteuer 1514 - Druidenherausforderung**

(kann 5x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Parteimitglied des Druidenkonzils im Shrine of Defiance (G#2503) in Northlake; Priester 15, Geschicklichkeit 15.

Auswirkung: +2 Priester, +2 Einfluss.

### **Abenteuer 1515 - Essenz des Druiden**

(kann 5x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Parteimitglied des Druidenkonzils; Freedom's Call (#757), Great Scroll (#862), Golden Rose (#872), Gold Ring of Runes (#975), Dryad's Staff (#988).

Auswirkung: +10 arkane (1-9) Fähigkeit.

### **Abenteuer 1516 - Druidengeist**

(kann 5x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Parteimitglied des Druidenkonzils; Perceval Star Altar (#811), Kraken Ring (#897), Dwarf Ring (#960), Troll Ring (#962), Dak Ring (#963).

Auswirkung: +10 Priester.

## **Modul Seite 40:**

### **Partei 6 - Die Chaoslords – Partei ist nicht im Spiel**

**Hinweis: Die Partei #6 ist nicht im Spiel. Die Parteicharaktere dieser Partei können nicht per Diplomatie übernommen werden!**

### **Spezialaktion 1600 - Zu einem Chaoslord werden = INAKTIV**

(kann 8x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Hauptcharakter, und es muss eine der nachfolgenden Bedingungen erfüllt werden:

- Verlassen einer Partei (-3 Prestige und -6 Einfluss).
- Angehöriger einer Partei mit 3 oder weniger Mitgliedern sein.
- Keiner Partei angehören.

### Modul Seite 44:

#### **Abenteurer 1700 - Parteimitglied des Trollkönigreichs**

(kann 5x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Hauptcharakter, Troll oder Ork; nicht Religion #1 oder #3.

Auswirkung: Parteimitglied des Trollkönigreichs; +1 PC, +1 Priester, +1 Stärke.

### Modul Seite 45:

#### **Spezialaktion 1709 – Auf in den Kampf**

(kann 5x ausgeführt werden, 1x pro Hauptcharakter)

Voraussetzung: Parteimitglied des Trollkönigreichs in einer eigenen Streitkraft mit einem Kampffreiplatz mit Rasse Troll Soldaten ohne Ausrüstung (die Soldaten müssen dem Parteimitglied gehören).

Auswirkung: Die Anzahl der Soldaten wird um 50% erhöht, allerdings um nicht mehr als 500 Soldaten.

### Modul Seiten 47 und 48:

Die Drachenreiter Clashes sind für alle Positionen offen deren Hauptcharakter den Titel „Dragon Rider“ tragen.

Ein Hauptcharakter kann dabei nur entweder am „Faustkampf Clash“ oder am „Gladiator Clash“ teilnehmen und pro Partei kann jeweils nur ein Hauptcharakter an einem der beiden Clashes teilnehmen (also je Partei je Clash einer Teilnehmer = pro Partei 2 Drachenreiter). Diese Regelung gilt nicht für den letzten Clash. Hier treten dann alle Drachenreiter zu beiden Clashes an!

Für die Teilnahme an den Bewerben werden vom GM Anmeldungs-Abenteurer ausgeschrieben.

#### **2) Der Gladiator**

Keine Duellzauber und **kein Kriegstier** erlaubt und alle Wunden werden zwischen den einzelnen Kämpfen geheilt. Am Ende des Clashes werden die notwendigen Wiederbelebungen, und Giftheilungen ausgeführt.

Erster Preis: Ein zufälliges Zeichen, das der Gewinner noch nicht besitzt, alle +2 Kampferfahrung.

#### **Abenteurer 1801 - Mitgliedschaft 1**

(kann 24x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Hauptcharakter, in der ersten Spielrunde, kein Mitglied des Druidenkonzils.

Auswirkung: -2 Prestige; Drachenreiter, +5 Kampf-erfahrung, +5 Konstitution, +5 Stärke, +5 Geschicklichkeit, Ring of Runepower.

#### **Abenteurer 1802 - Mitgliedschaft 2**

(kann 24x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Hauptcharakter, in der ersten Spielrunde, kein Mitglied des Druidenkonzils.

Auswirkung: -2 Prestige, Drachenreiter, +1 Aktion, Ring of Runepower.

#### **Abenteurer 1803 - Mitgliedschaft 3**

(kann 24x, pro Charakter 1x, ausgeführt werden)

Voraussetzung: Hauptcharakter, in der ersten Spielrunde, kein Mitglied des Druidenkonzils.

Auswirkung: -2 Prestige, Drachenreiter, +3 Kampferfahrung, -2 Einfluss, +4 Konstitution, Ring of Runepower.

### Modul Seite 56:

#### **Spezialaktion 2814 - Der päpstliche Kreuzzug**

(kann 3x ausgeführt werden)

Voraussetzung: Muss Papst sein, Ziel ist eine eigene Streitkraft, bzw. ein Kampffreiplatz mit eigenen Soldaten ohne Ausrüstung. Der Papst muss sich in dieser Streitkraft befinden.

Kosten: 200 Gold.

Auswirkung: Die Anzahl der Soldaten wird um 50% erhöht, allerdings um nicht mehr als 1000 Soldaten.

### **Modul Seite 57:**

Gesegnete Soldaten (Religion #3)

Kampfwert +5; VW +2, AW +50%, Moral +15, MS +1, Mauern verteidigend +25%, Stadt +15%.

### **Modul Seite 58:**

Gesegnete Soldaten (Religion #4)

Kampfwert +5, VW +2, AW +40%, Sturmbonus 35%, Moral +20, MS +1, SAS +1, Mauern angreifend +10%.

### **Modul Seite 64:**

Gesegnete Soldaten (Religion #8)

Kampfwert +8, VW +1, AW +50%, bei Winternacht +25%, Sturmangriff +25%, Gebirge +25%, Hügelland +15%.

### **Modul Seite 65:**

#### **Abenteuer 583 - Geteilte Macht**

(kann 5x ausgeführt werden, 1x pro Charakter)

Voraussetzung: Wyldwood Priester.

Auswirkung: +1 Prestige.

#### **Abenteuer 584 - Barrieren**

(kann 10x ausgeführt werden)

Voraussetzung: Wyldwood Priester 20+ und Druide 20+. Ziel ist die Provinz.

Auswirkung: Die Zielprovinz erhält Barrieren in alle 8 möglichen Richtungen – die Provinz ist dann auf normalem Weg der Bewegung nicht mehr zu betreten.

### **Modul Seite 66:**

#### **Abenteuer 587 - Provinz verfluchen**

(kann 10x ausgeführt werden)

Voraussetzung: Wyldwood **Priester 25+ und Druid 25+**, in einer Graslandprovinz.

Kosten: 100 Mithril.

Auswirkung: Die Provinz wird zu Wüste. Zu beachten ist, dass die Provinz ihre normalen Ressourcen und ihr gerodetes Land beibehält; wurde das gerodete Land jedoch vermindert, kann es nicht mehr auf die in einer Wüste normalerweise möglichen Werte aufgebaut werden).

### **Modul Seite 69:**

#### **Spezialaktion 502 – Rufe Soldaten**

(kann 6x ausgeführt werden)

Voraussetzung: Muss Der Tod sein, Ziel ist eine eigene Streitkraft, bzw. ein Kampffreiplatz mit eigenen Soldaten ohne Ausrüstung. Der Tod muss sich in dieser Streitkraft befinden.

Auswirkung: Die Anzahl der Soldaten wird um 50% erhöht, allerdings um nicht mehr als 500 Soldaten.

#### **Abenteuer 504 - Nekrologie**

(kann 5x ausgeführt werden, 1x pro Hauptcharakter)

Voraussetzung: Priester des Tempels der **Toten mindestens Stufe 15**.

Auswirkung: Status "Greater Lich" (#1874).