

DER VERFLUCHTE FJORD



DARK RITUALS
MALLEUS MALEFICARUM

CREDITS

Leitende Spielentwicklung: Filippo Chirico

Unterstützende Spielentwicklung: Tony Neville

Texte: Tony Neville, Tracey Smart

Lektorat: Tracey Smart

Künstlerische Leitung, Konzeption und Gestaltung der Miniaturen: Alexei Popovici

Zusätzliche Gestaltung der Miniaturen: Dmitri Obonin

Schachtelillustration: Filip Cebotari

Spielplanillustration: Ede Laszlo

Weitere Illustrationen: Filip Cebotari, Valentin Cebotari

Grafikdesign der Spielanleitung: design by salandra

Produktionsleitung und Projektmanagement: Emiliano Mancini

Deutsche Ausgabe:

Übersetzung und Lektorat: Lisa Prohaska und Manuela Fendt (Board Game Circus)

Spielerster: Luca Ruella, Thibaud Tocqueville, Emiliano Mancini, Simone Gilardi, Roberto Moiso, David La Verde, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Andrea Novasconi, Fabrizio Ferroni, Riccardo Brisa, Ivan Serafino.

Besonderer Dank an Dennis Thompson und alle Unterstützer auf Kickstarter, besonders an die, die uns Feedback zum prototypischen Material gegeben haben.

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|---|----|
| SO SPIELT IHR DIE ERWEITERUNG | 4 |
| Spielmaterial | 4 |
| Spiel Aufbau – Der verfluchte Fjord..... | 4 |
| Der verfluchte Fjord in anderen Szenarien | 4 |
| NEUE REGELN | 5 |
| Hexen und das Wasser..... | 5 |
| Wölfe | 6 |
| Trollwächter | 6 |
| Lindorm und die Wurmlinge | 7 |
| Bufo Maledictus und die Krötenbrut | 7 |
| Kommandieren | 7 |
| SKRIGAS BEFREIUNG | 10 |
| FUTTER FÜR DIE EGEL | 12 |
| DER FLUCHTWEG | 14 |
| HERZ DER DUNKELHEIT | 16 |
| BRENNT ALLES NIEDER! | 18 |



DER VERFLUCHTE FJORD

Skriga ruderte träge ihr Boot. Das Leben auf See war ihr ganz recht. Sicher, es gab keine trottelligen Lakaien, die sie herumschubsen konnte, aber nun mal auch keine Dämonen, die sie herumschubsten. Dafür gab es reichlich Fische! Wenn man sie ein paar Tage unten im Boot liegen ließ, wurden sie richtig schmackhaft. Sie musste nur laut genug brüllen und schon holten Seedrachen die allerhässlichsten Fische aus den Tiefen – die schmeckten am besten. Noch dazu tat es gut, sich an den Seedrachen auszutoben. Die waren so schrecklich selbstgefällig. Einfach alles um sie herum konnte schwimmen. Sie könnte es auch lernen, wenn sie nur wollte ...

Sie bemerkte, wie sich ein Sturm zusammenbraute. Er war zwar klein, aber sehr nah. „Perfekt“, dachte sie. „Wer mag es nicht, wenn einem Regen Gesicht und Rücken hinunterläuft?“ Sie steuerte mit ihrem Boot entzückt auf den Sturm zu.

Während sie so ruderte, wurde ihr klar, dass es kein gewöhnlicher Sturm war. Das Wasser spritzte und bildete einen energiegeladenen Strudel, der schneller auf sie zukam, als sie sich ihm näherte. Schon bald hatte er sie erreicht und plötzlich änderte sich buchstäblich ihre gesamte Welt. Mit einem Mal war sie unter Wasser, ihr kostbares Boot wurde in Stücke gerissen, und ihr war kalt, so kalt. Als sie auf das schwache und seltsam diffuse Licht über ihr zutrieb, zog die Kälte ihren Geist an einen dunklen und stillen Ort. Dann schlug sie mit dem Gesicht gegen eine Eisschicht über ihr.

Skriga war jahrzehntelang unter dem Eis auf der Erde gefangen. Man konnte sie kaum lebendig nennen. Sie war an Ort und Stelle eingefroren. Ihr Körper war zu unterkühlt, als dass sie magische Energie vom Neemoss hätte beziehen können. Doch der letzte Hauch Magie in ihr konnte die Ertrunkenen um sie herum spüren – zusammen mit dem verwesenden Fleisch, das als Treibgut umherschwamm. Langsam formten sich neue Zauber in Skrigas Gedanken, mit denen sie sich ihre Umgebung zunutze machen konnte. Und als das Eis schmolz, war sie zu einer völlig anderen Hexe geworden. Auch wenn sie selbst keinen Namen für das hatte, was aus ihr geworden war – nun war sie eine Nekromantin.

Im Mittelalter entstanden durch die Gleichzeitigkeit zwischen der Erde und dem Neemoss vielerorts flüchtige Übergänge. Wer weiß, wie lange Skriga unter dem Eis eingefroren war? Vielleicht war sie die allererste Hexe, die auf die Erde kam.

SO SPIELT IHR DIE ERWEITERUNG

Der verfluchte Fjord ist eine Erweiterung für das Grundspiel *Dark Rituals: Malleus Maleficarum*, das ihr zum Spielen benötigt.

Der verfluchte Fjord enthält fünf neue Szenarien, die als kurze Kampagne entworfen wurden. Ihr könnt sie aber auch als eigenständige Szenarien spielen. Die Szenarien wurden für die neuen Charaktere in dieser Erweiterung geschrieben. Es kommen aber natürlich auch Hexen und andere Anhänger der Dunklen Legion aus dem Grundspiel zum Einsatz. Ihr könnt die Charaktere aus dieser Erweiterung auch durch Charaktere aus *Dark Rituals* ersetzen oder andersherum die neuen Charaktere in Szenarien des Grundspiels verwenden. Erfindet einfach eure eigene Hintergrundgeschichte dazu, warum und wie die Charaktere durch die Welt ziehen. Ihr könnt sogar die Beutekarten in anderen Szenarien verwenden, wenn euch bestimmte Gegenstände besonders gut gefallen.

Anmerkung: In dieser Anleitung wird aus Gründen der Textlänge das generische Maskulinum für die spielbaren Charaktere verwendet. Hiermit sind ausdrücklich alle Geschlechter gemeint!

SPIELMATERIAL

- 4 Helden
- Skriga
- 4 Kreaturen (Accalia, Jotun, Lindorm, Bufo Maledictus)
- 10 Lakaien (6× Draugr, 2× Wurmling, 2× Krötenbrut)
- 1 Leibeigener (Wolf)
- 4 doppelseitige Kartenteile
- 4 Heldentafeln
- 4 Alchemiebücher (Helden)
- 4 Waffenkarten (Helden)
- 1 Hexen-Charakterkarte
- 1 Grimoire
- 4 Kreatur-Charakterkarten
- 3 Lakai-Charakterkarten
- 7 Hexereikarten
- 8 Beutekarten

SPIELAUFBAU - DER VERFLUCHTE FJORD

Folgt dem gewohnten Spielaufbau mit folgenden Änderungen:

- Mischt die neuen Beutekarten jeweils mit den Beutekarten derselben Heldenstufe aus dem Grundspiel.
- Mischt die neuen Hexereikarten ins Hexereideck.

DER VERFLUCHTE FJORD IN ANDEREN SZENARIEN

Ihr könnt die Charaktere aus dieser Erweiterung in anderen Szenarien verwenden. So könnt ihr zum Beispiel Szenarien aus dem Grundspiel mit den neuen Helden und/oder Skriga noch einmal spielen. Solange ihr Charaktere durch andere Charaktere derselben Art ersetzt, ändert sich nichts Grundlegendes. Ihr könnt auch beliebige Karten aus der Erweiterung verwenden; mischt sie einfach in die passenden Decks.

Alle Helden haben ein Klassensymbol, an dem ihr erkennt, wie sich der Held grundlegend spielt. Wenn ihr Helden austauscht, empfehlen wir euch, weiterhin von jeder Klasse 1 Helden zu verwenden, statt mehrere von einer Klasse. Die Auswirkungen auf das Spiel blieben dennoch im Rahmen, wenn ihr dieser Empfehlung nicht folgt.

NEUE REGELN

HEXEN UND DAS WASSER

Hexen verabscheuen fließende Gewässer nicht so sehr, wie der Volksmund sagt. Von „mögen“ kann aber auch keine Rede sein. Wenn Hexen bei ihrer normalen „Bewegen“-Aktion Gewässer überqueren, sind sie konzentriert und bewegen sich wie gewohnt. Doch wenn sie von anderen Charakteren abgelenkt werden und ausweichen müssen, werden sie von ihren Ängsten übermannt. Wenn Hexen beim Ausweichen Gewässer überqueren, verringere als Hexenmeister ihre Gewandtheit hierfür um 1 und bestimme dann, ob sie sich bewegen dürfen.

Hinweis: Skriga bildet eine Ausnahme. Sie fühlt sich im Wasser pudelwohl. Für sie gilt dieser Malus nicht.

Abbildung 1 zeigt einige Beispiele. Wenn sich Pekka landeinwärts bewegt **1.**, muss sie ausweichen, weil Curthouse auf ihrem Feld ist. Das Ausweichen erfolgt wie gewohnt, da sie kein Gewässer überquert. Wenn Hagatha sich auf das Feld mit Pekka und Curthouse bewegt **2.**, ist das eine normale „Bewegen“-Aktion, da sie allein auf ihrem Feld ist. Gewässer haben keine Auswirkungen auf normale „Bewegen“-Aktionen. Im dritten Beispiel kommt die neue Regel zum Einsatz: Wenn Pekka ausweicht und dabei das Gewässer überquert **3.**, hat sie beim Prüfen der Gewandtheit einen Malus von -1 auf diese Eigenschaft.



Abbildung 1: Gewässer überqueren.

WÖLFE

Alfrik Wolf-Friend: Seinen Beinamen erhielt Alfrik, als er sich auf die schwierige Suche nach einem Jungen machte, der sich tief im Wald verlaufen hatte. Als er die Suche schon fast aufgegeben hatte, schloss sich ihm ein Rudel Wölfe an und führte ihn zu dem Kind.

Zwischen Accalia, Skriga und Alfrik Wolfsfreund gibt es eine besondere Interaktion:

Accalia ist ein Nattmara, ein weiblicher Werwolf, der an Skriga gebunden ist. Sie kann im Spiel eine von zwei möglichen Formen annehmen: die Werwolves- oder die Wolfsform. Der Einfachheit halber werden die entsprechenden Miniaturen hier kurz „Werwolf“ und „Wolf“ genannt.

Accalia kann auf zwei Arten ins Spiel kommen:

- Als Hexenmeister darfst du Skriga aktivieren und die Hexereikarte „Accalia“ spielen, um den Werwolf auf ein Pentagramm zu beschwören. Die Beschwörung folgt den üblichen Regeln für eine Kreaturbeschwörung. Du wirfst diese Hexereikarte nach dem Ausführen aber nicht ab, sondern nimmst sie zurück auf die Hand!
- Alfrik Wolfsfreund kann die alchemistische Formel „Wolf rufen“ nutzen. Spielst du Alfrik, stelle den Wolf auf dein Feld. Als Helden dürft ihr ihn dann wie einen Leibeigenen kontrollieren.



Abbildung 2: Kreaturbeschwörung und „Wolf rufen“.

Der intelligente Wolf, der Alfriks Ruf folgt, ist Accalia in ihrer Wolfsform.

Accalia kann sich natürlich nicht zweiteilen – es darf immer nur 1 der beiden Miniaturen von ihr im Spiel sein. Wenn Accalia bereits im Spiel ist, haben die obigen beiden Aktionen einen etwas anderen Effekt:

- Als Hexenmeister darfst du Skriga aktivieren und die Hexereikarte „Accalia“ spielen, um Accalia in ihre Werwolvesform zu verwandeln. Tausche dann den Wolf gegen den Werwolf aus. Denke daran, dass du als Hexenmeister diese Hexereikarte danach zurück auf die Hand nimmst.
- Wenn Alfrik und der Werwolf auf demselben Feld sind, darfst du als Alfrik die alchemistische Formel „Wolf rufen“ nutzen und Accalia in ihre Wolfsform verwandeln. Tausche dann den Werwolf gegen den Wolf aus.

Beide Seiten dürfen Accalia also unter bestimmten Bedingungen ins Spiel bringen und in die jeweils andere Form verwandeln. Viel Spaß beim Experimentieren, aber lasst euch nicht beißen!

Auch wenn ihr als Helden Accalia in ihrer Wolfsform kontrollieren dürft wie einen Leibeigenen, zählt sie nicht als Leibeigener. Ein Beispiel: Wenn die Dunkle Legion sie in ihrer Wolfsform besiegt, erhältst du als Hexenmeister nicht die Belohnung für das Besiegen eines Leibeigenen.

Hinweis: Ihr benötigt Alfrik Wolfsfreund, um mit der Wolfsform von Accalia zu spielen.

TROLLWÄCHTER



Abbildung 3: Trollwächtermarker.

Spielst du Alfrik, darfst du die alchemistische Formel „Trollwächter“ nutzen. Ihr Effekt dauert bis zum Ende der Runde an, in der du sie einsetzt. Lege den Trollwächtermarker neben deine Miniatur oder auf deine Heldentafel als Erinnerung, dass der Effekt aktiv ist.

Am Rundenende entfernst du den Trollwächtermarker wieder.

Hinweis: Einer der Wundenmarker im Grundspiel zeigt auf der Rückseite den Trollwächter; das ist der Trollwächtermarker.

LINDORM UND DIE WURMLINGE



Abbildung 4: Lindorms „Neu formen“-Reaktion.

Lindorm ist eine neue Kreatur – ein nekrotischer Wurm bestehend aus Leichen, die Skriga mit ihrer abscheulichen Magie in einen riesigen Wurm verwandelt hat. Natürlich ist Lindorm der Ursprung der Legenden um Lindwürmer. Da sein Fleisch bereits tot ist, ist er ausgesprochen schwer zu besiegen. Jedes Mal, wenn Lindorm 1+ Wunden erleidet, dürfen die Hexen aus dem abgetrennten verwesenen Fleisch 1 Wurmling erschaffen. Nutze dazu als Hexenmeister die Reaktion auf der Charakterkarte von Lindorm.

Dies ist der einzige Weg, Wurmlinge ins Spiel zu bringen. Du darfst sie als Hexenmeister nicht über die normale „Lakai beschwören“-Aktion beschwören, wie etwa Verdammte.

BUFO MALEDICTUS UND DIE KRÖTENBRUT



Abbildung 5: Bufo Maledictus mit Zusatzaktion.

Bufo Maledictus und seine Krötenbrut sind ähnlich verknüpft wie Lindorm und die Wurmlinge. Als Hexenmeister darfst du über Bufo Maledictus' Zusatzaktion die Krötenbrut beschwören. „Zusatzaktion“ bedeutet:

- Du darfst sie nutzen, während einer deiner anderen Charaktere aktiv ist.
- Sie zählt nicht zu deinen maximal 2 Aktionen pro Zug.
- Du darfst sie nur 1x pro Zug nutzen.

Wie die Wurmlinge darf die Krötenbrut nicht durch die „Lakai beschwören“-Aktion beschworen werden.

KOMMANDIEREN

Einige neue Karten erlauben es, andere Charaktere zu kommandieren:

Kommandieren: Führe 1 Aktion mit dem Ziel aus. Nutze dafür die verfügbaren Aktionen des Ziels, verbrauche die Ausdauer des Ziels, verwende die Eigenschaftswerte des Ziels usw. Es ist so, als würde das Ziel die Aktion selbst ausführen. Ist das Ziel ein Leibeigener, muss ein beliebiger Held zustimmen, die erforderliche Ausdauer für die ausgeführte Aktion für ihn zu verbrauchen. Wenn das Ziel die Aktion nicht ausführen darf, etwa weil es nicht genug Ausdauer hat oder seine Sichtlinie für einen Angriff blockiert ist usw., darfst du das Ziel nicht kommandieren, diese Aktion auszuführen.

Kommandiere das Ziel zu X: Funktioniert genau wie „Kommandieren“, aber die Aktion „X“, die ausgeführt werden darf, ist vorgegeben.

SZENARIO II SKRIGAS BEFREIUNG

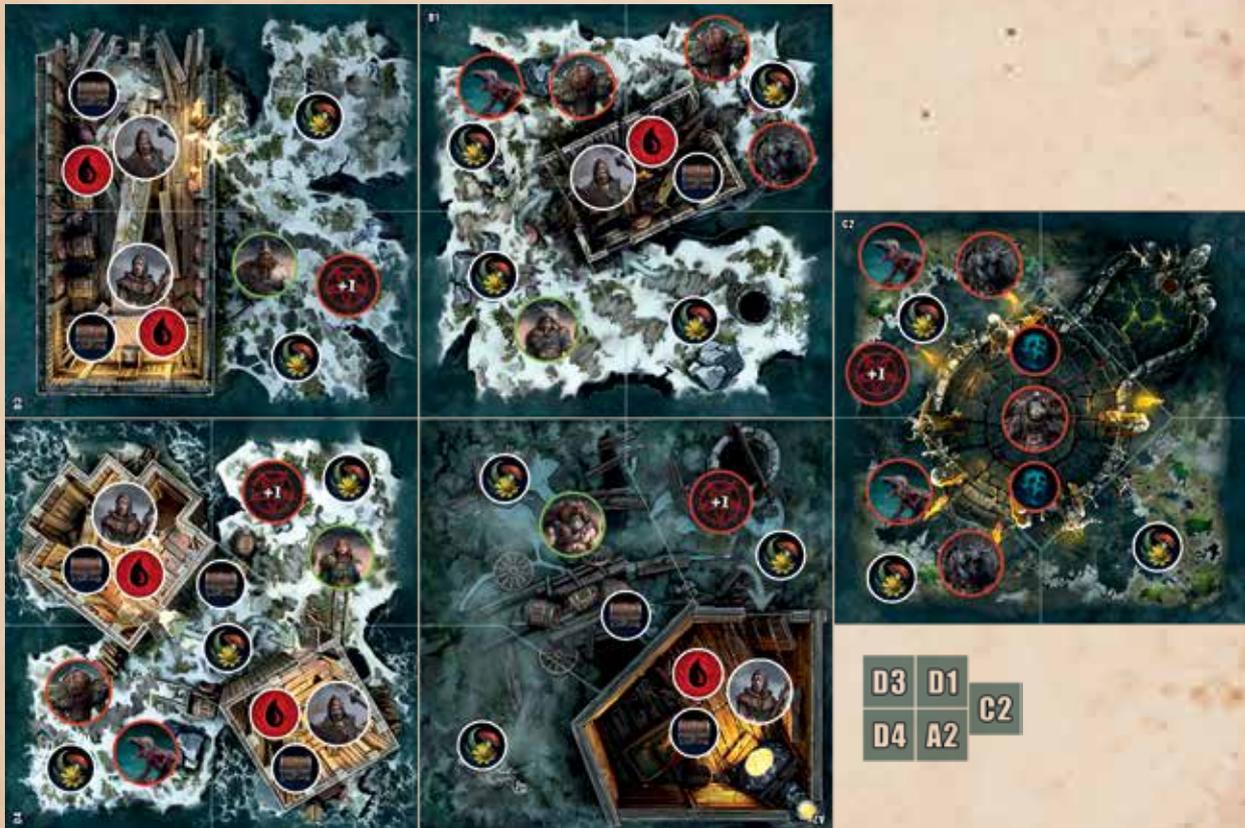
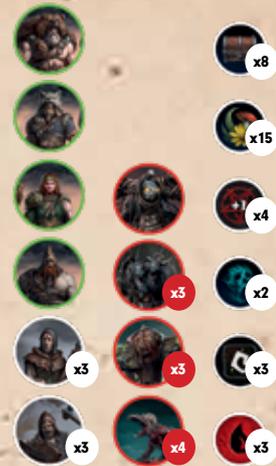
„Wir haben eine Hexe gefangen!“, ruft ein Bauer und winkt Jarl zu. In seiner Stimme liegt eher Angst als Freude. Der Nachtwächter dagegen scheint zuversichtlicher.

„Bei Odins Barte, wie habt ihr das zu Stande gebracht?“, fragt Jarl sichtlich beeindruckt vom Werk der Bauern.

„Das bleibt unser Geheimnis. Ihr braucht doch einen Beweis dafür, dass es Hexen wirklich gibt? Den können wir euch liefern, wenn ihr euch beeilt.“

„Wenn ich mich beeile?“

„Nun, vielleicht haben wir eine Hexe weniger gefangen genommen als vielmehr wütend gemacht ...“



Unheiltafel: Lege je 1 Pestmarker auf Feld 3 und 6 der Seelenleiste.

SONDERREGELN

Skriga befreien: Ihr Helden seid nicht die Einzigen, die den einen oder anderen Zauberspruch gelernt haben: Die Dorfbewohner haben 2 Kriegergeister aus Walhalla gerufen, um Skriga festzusetzen. Die beiden Geister fliegen um sie herum und versperren ihr den Weg, wenn sie versucht, zu entkommen. Unglücklicherweise stören sie auch euren Kampf gegen die Hexe: Skriga darf nicht angegriffen werden. Sie darf sich auch nicht bewegen, aber alle anderen Aktionen normal nutzen. Die Dunkle Legion kann Skriga befreien, indem sie das Geheimnis hinter dem Zauber lüftet und beide Kriegergeister vertreibt.

Marker: Nehmt 3 Wundenmarker mit Wunden auf beiden Seiten und 3 Wundenmarker mit Runensteinen auf der Rückseite. Legt alle mit der Wunde nach oben und mischt sie gut durch. Platziert sie an den 6 in der Abbildung gezeigten Stellen auf dem Spielplan. Achtet darauf, dass dabei nicht zu sehen ist, welche die 3 Runensteinmarker sind.

Szenario auf Zeit: Als Hexenmeister legst du am Ende jeder Runde 1 Wundenmarker auf die Opferleiste. Sobald die Opferleiste voll ist, ist das Szenario zu Ende.

Geheime Runensteine: 3 der Leibeigenen tragen Runensteine. Sie sind das Geheimnis hinter dem Zauber der Kriegergeister. Wenn sich die Leibeigenen bewegen, bewegt ihr ihre Wundenmarker mit. Achtet darauf, dass niemand dabei ihre Rückseite sieht.

Geheimnis lüften: Sobald ein Leibeigener besiegt wurde, dreht ihr seinen Wundenmarker um, um zu sehen, ob es ein Runenstein ist. Zeigt die Rückseite eine Wunde, entfernt den Marker – dieser Leibeigene war nur ein einfacher Arbeiter aus dem Dorf. Zeigt die Rückseite dagegen einen Runenstein, lüftet die Dunkle Legion sofort einen Teil des Geheimnisses

hinter dem Zauber und vertreibt 1 Kriegergeist: Entfernt 1 der Seelenmarker um Skriga.

ZIELVORGABEN

Helden: Die Leibeigenen müssen die Dunkle Legion überleben. Als Helden gewinnt ihr dieses Szenario auf Zeit sofort, wenn ihr:

- die Leibeigenen 4 Runden lang beschützt, damit Skriga gefangen bleibt.

„Wenn wir noch länger hier bleiben, werden wir überannt! Wir müssen die Dorfbewohner von hier wegführen. Aber ihr drei habt diese abscheuliche Kreatur auch gesehen und ich hatte recht – die Hexen gibt es wirklich!“ Jarl weist die Dorfbewohner an, sich in Sicherheit zu bringen, und die Gruppe Krieger beschützt sie beim Rückzug.

„Ihr hattet also tatsächlich recht. Wer hätte gedacht, dass die Geschichten, die man sich erzählt, wahr sind?“, entgegnet Seidkona und macht sich Vorwürfe, dass sie an Jarl gezweifelt hatte.

„Diese bösen Mächte tauchen nicht in den Legenden auf – das hier ist etwas Neues“, meint Alfrik und sieht sich besorgt um.

Hexenmeister: Skriga ist außer sich vor Wut. Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn:

- Skriga befreit wurde.

„Erst war ich unter dem Eis gefangen, und nun wurde ich von Geistern festgehalten. Hat man als Hexe in dieser Welt denn nie seine Ruhe?“



JARL, DER HAUPTLING:

Jarl war einst sehr beliebt, auch wenn seine Küstensiedlung zu klein war, als dass er ein mächtiger Häuptling hätte sein können. Doch so kannte er jeden persönlich und unterhielt sich tagtäglich mit seinen Leuten. Es traf ihn schwer, dass sein Volk nicht zu ihm hielt, als seine Brüder auf See ertranken. Sie waren kundige Seefahrer und Fischer. Er wusste, dass das Verschwinden ihres Bootes kein bloßer Unfall war, sondern mehr dahintersteckte. Wer kenterte schon bei einem so harmlosen Sturm? Er kam nicht umhin zu glauben, dass die Geschichten über die Wasserhexen wahr sein mussten, auch wenn nur die Kinder im Dorf ihm zustimmten. Ohne die Unterstützung durch sein Volk zog Jarl allein los und ist nun auf der Suche nach Antworten.

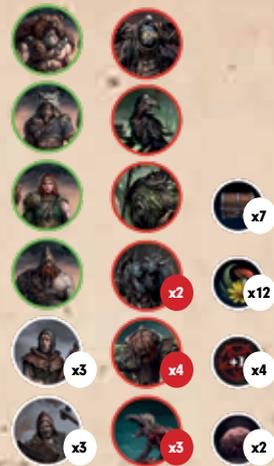
SZENARIO 12

FUTTER FÜR DIE EGEL

„Schwestern! Ich dachte schon, ich wäre allein in dieser elenden Welt“, Skrigas Tonfall passt nicht ganz zum Gesagten – sie klingt eindeutig nicht erfreut darüber, auf die anderen Hexen zu treffen.

„Du! Wo hast du denn dein Bötchen gelassen? Ich dachte, wir wären dich für immer los. Du weißt gar nichts über diese Welt. Ja, hier gibt es noch andere Hexen – und Dämonen. Wenn wir Haboryms Egel nicht füttern, taucht er hier auf und macht uns die Hölle heiß!“, Hagatha ist auch alles andere als begeistert, Skriga zu sehen.

„Fressen sie Bauern? Davon laufen hier einige rum und machen Ärger ...“



Unheiltafel: Lege je 1 Pestmarker auf Feld 3 und 6 der Seelenleiste.

SONDERREGELN

Egel füttern: Betritt ein Besessener Leibeigener ein Feld mit einem Egel, wird er hastig vom Egel verschlungen. Entfernt sofort die „Besessener Leibeigener“-Miniatur sowie den Egelmarker. Die Egel dürfen keine Aktionen ausführen und sind immun gegen Angriffe, Zauber und Alchemie.

ZIELVORGABEN

Helden: Jarl und seine Gruppe sind den Hexen auf den Fersen. Er hat sich zum Ziel gesetzt, sie alle zu beseitigen. Da ist es doch ein guter Anfang, gleich hier und jetzt ein paar zu besiegen. Als Helden gewinnt ihr sofort, wenn:

- 2 Brennende Hexen gleichzeitig im Spiel sind.

„Es verschafft mir keinen Trost, diese Kreaturen zu verbrennen. Meine Brüder bleiben tot. Aber wir müssen das Land von diesem Übel befreien.“ Jarl startt unheilvoll ins Feuer.

„Also mir jedenfalls gibt das etwas Wärme“, meint Beorn. Ihn scheint das Schicksal der Hexen wenig zu kümmern.

„Das Feuer brennt so heiß wie eine Esse, aber ihre Körper werden von ihm nicht verschlungen. Hier ist rein gar nichts natürlich“, stellt Alfrik zunehmend besorgt fest.

Hexenmeister: Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn:

- beide Egel gefüttert wurden.

„Arbeit, Arbeit, nichts als Arbeit! Die Dämonen sind noch nicht einmal hier und ich muss trotzdem für sie schufteln. Auf dem Neemoss war ich besser dran“, beschwert sich Skriga. „Oder unter dem Eis!“



SKRIGA:

Arme Skriga. Auf dem Neemoss war sie schon eine Ausgestoßene gewesen und auch auf der Erde hat sich an ihrer Situation nichts geändert. Während sie unter dem Eis gefangen war, ließen es sich die anderen Hexen gutgehen und genossen die wohlschmeckenden, reichen Gaben ihrer zweiten Heimat. Auch jetzt wird Skriga von den anderen ausgestoßen und ihre sonderbare, neugewonnene Totenbeschwörungsmagie verschafft ihr nicht die erhoffte Gunst. Doch das kümmert sie nicht. Sie hat bereits ein Leben in Einsamkeit verbracht, was macht da schon ein zweites?

SZENARIO 13 DER FLUCHTWEG

„Du behauptest, du seiest eine Hexe? Dann zeig uns doch mal deine Magie!“

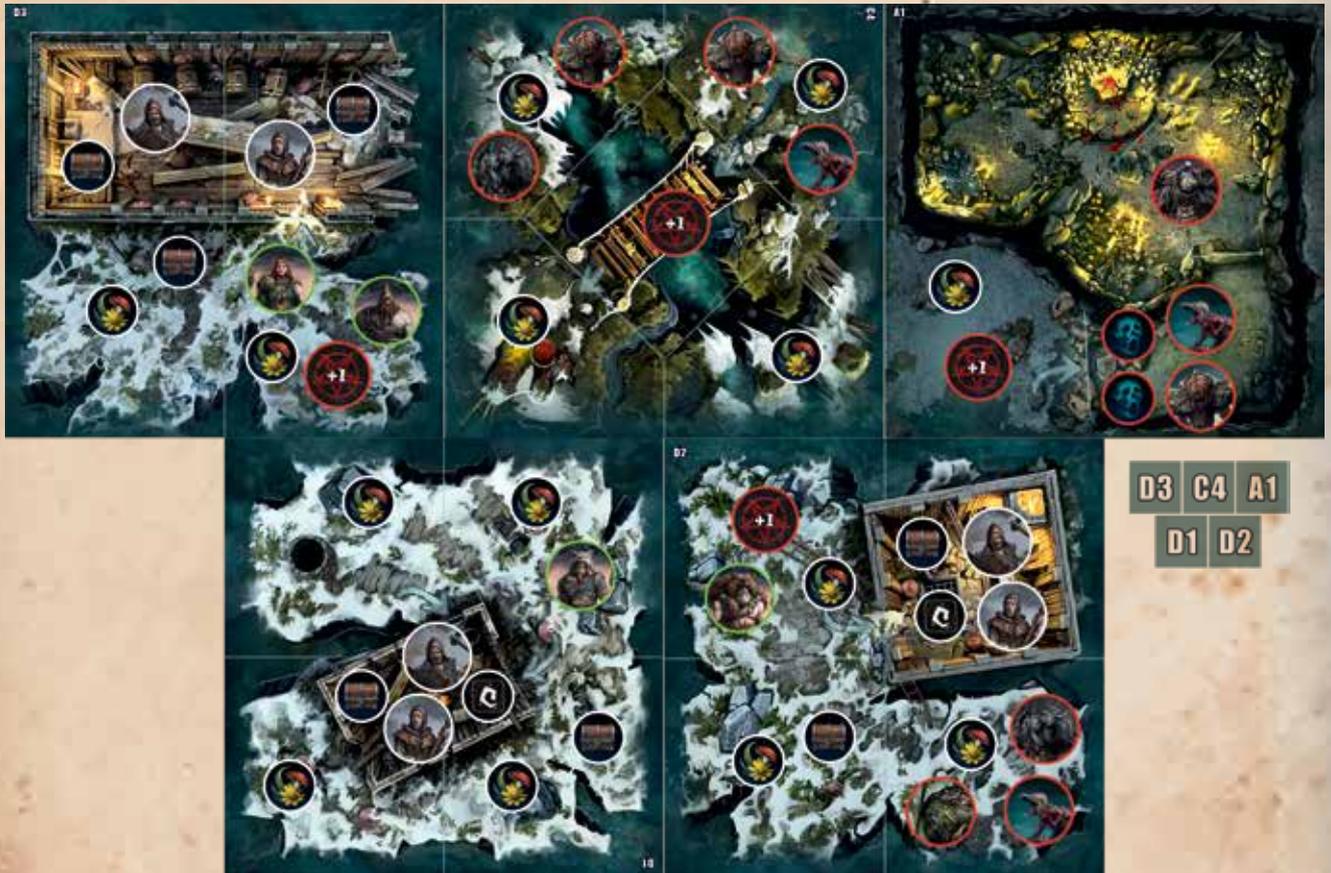
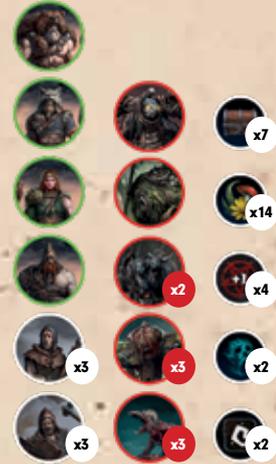
„Ich zeige euch etwas, das ihr noch nie zuvor gesehen habt. Darf ich euch meine neuen Freunde vorstellen?“

„Helft uns! Die Hexen lassen ertrunkene Seemänner wieder auferstehen! Sie überrennen uns!“, schreien die Dorfbewohner.

„Gibt es die Zinnmine noch? Könnt ihr heimlich durch die Tunnel entkommen?“, fragt Alfrik. Er kennt die Umgebung sehr gut.

„Könnten wir – wenn sich die Hexen nicht in die Mine zurückgezogen hätten. Sie werden von Geistern beschützt, die wir noch nie gesehen haben!“

„Seid unbesorgt. Wir kümmern uns um die Hexen. Ihr habt doch Runensteine, oder? Sie werden uns helfen, die Barrikade der Hexen zu durchbrechen“, meint Jarl und scheint fest entschlossen, sich ihnen erneut entgegenzustellen.



Unheittafel: Lege je 1 Pestmarker auf Feld 4 und 6 der Seelenleiste.

SONDERREGELN

☉ Skrigas Ritual: Skriga hat sich in der Mine verbarrikiert. Nachdem sie 2 Geister beschworen hat, die den Eingang zur Mine versperren, hat sie mit ihrem Totenbeschwörungsritual begonnen. Sie nutzt die Seelen der Dorfleute, um ertrunkene Seefahrer anzulocken. Immer wenn die Dunkle Legion einen Leibeigenen besiegt, legst du als Hexenmeister zusätzlich zu den anderen Kampfbelohnungen, die du erhältst, sofort 1 Wundenmarker auf die Opferleiste.

Wiederauferstehung: Sobald der erste Wundenmarker auf die Opferleiste gelegt wurde, beginnt Skrigas Totenbeschwörungsritual. Für den Rest der Partie gilt: Wenn du als Hexenmeister einen Lakaien beschwörst und „Draugr“-Miniaturen im Vorrat sind, musst du 1 Draugr beschwören. Wenn alle „Draugr“-Miniaturen im Spiel sind, darfst du ganz normal Lakaien beschwören.

☉ Geisterbarriere: Die Geister sind im Grunde genommen harmlos, aber sie stoßen die Helden vom Eingang der Mine weg. Als Helden dürft ihr die Mine nicht betreten, bis die Geister vertrieben sind.

Geister vertreiben: Als Helden dürft ihr die Runensteine, die das Dorf schützen, aufheben/fallenlassen und geben/nehmen. Allerdings ist ihre Magie so stark, dass 1 Held nur 1 Runenstein tragen kann. Die Dunkle Legion darf in keinsten Weise mit den Runensteinen interagieren. Wenn du als Held 1 Runenstein trägst und ein Feld mit einem Geist betrittst, vertreibst du diesen. Entfernt dann den Runenstein und den Seelenmarker.

Unfreundlich: Die anderen Helden bieten Skriga keine direkte Hilfe an, bis sie sich bewiesen hat – sie betreten Kartenteil A1 nicht.

ZIELVORGABEN

Helden: Die Helden müssen einen Fluchtweg für die Dorfbewohner frei machen. Als Helden gewinnt ihr sofort, wenn:

- Skriga 1+ Wunden erleidet.

„Autsch! Elende Menschen!“, entfährt es Skriga mehr aus Überraschung als vor Schmerz. Sie ergreift dennoch die Flucht und rennt so schnell sie kann.

„Sollen wir ihr folgen?“ Seidkona scheint den Kampf fortsetzen zu wollen.

„Nein, meine beherzte Freundin. Lasst uns hierbleiben und den Menschen helfen, zu fliehen. Der Weg ist frei, aber diese Monster werden sich aus Vergnügen auch so über diese Dorfleute hermachen.“

Hexenmeister: Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn:

- 4 Wundenmarker auf der Opferleiste liegen.

„Du hast ein Händchen für die Toten! Schade, dass du im Umgang mit uns Lebenden nicht so geschickt bist.“



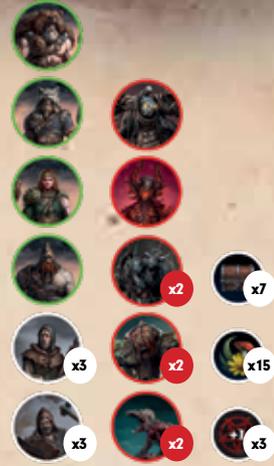
ALFRIK WOLFSFREUND:

Alfrik ist ein Waldarbeiter. Er kümmert sich schützend um alle Lebewesen und Pflanzen in den örtlichen Wäldern. Das Holz der Bäume, die er fällt, ist stets das Beste für den jeweiligen Zweck – egal ob biegsame Planken für Schiffe oder massive Rundhölzer für Häuser. Seinen Beinamen erhielt er, als er half, einen Jungen zu suchen, der sich tief im Wald verirrt hatte. Damals hatte sich ihm ein Rudel Wölfe angeschlossen und führte ihn zu dem Kind.

Manche glauben, sein Gespür für die Natur sei zu vollkommen, um natürlichen Ursprungs zu sein. Andere nehmen seine Hilfe einfach dankend an.

SZENARIO 14 HERZ DER DUNKELHEIT

„Du bist wohl doch mehr als eine kleine Wasserratte. Deine Draugr sind recht eindrucksvoll. Aber nun zeigen wir dir, was eine wahre Hexe kann – wir haben Haborym beschworen! Sieh zu, wie er unter unserer Kontrolle das Dorf vernichtet!“, sagt Pekka und rennt schnell weg, bevor Skriga merkt, dass Haborym von genau gar niemandem kontrolliert wird.



Unheiltafel: Lege je 1 Pestmarker auf Feld 3 und 6 der Seelenleiste.

| | |
|----|----|
| C1 | D2 |
| C4 | C3 |

SONDERREGELN

Szenario auf Zeit: Als Hexenmeister legst du am Ende jeder Runde 1 Wundenmarker auf die Opferleiste. Sobald die Opferleiste voll ist, ist das Szenario zu Ende.

Pekka rennt weg: Als Hexenmeister darfst du Pekka in diesem Szenario nicht beschwören.

Unsagbarer Schrecken: Durch die unheilvolle Energie, die Haborym ausströmt, verfällt die Dunkle Legion in Raserei: Sie tötet Dorfbewohner nicht nur, sondern zerfetzt sie in Stücke und reißt ihnen die Herzen heraus. Wird ein Leibeigener besiegt, legt seine Miniatur auf die Seite und legt 1 Wundenmarker daneben – das ist sein Herz. Nur Haborym darf mit den Herzen der Leibeigenen interagieren.

Parade des Grauens: Haborym darf in diesem Szenario die folgende Aktion ausführen:

Herz aufheben/fallenlassen: ▶ 1
♣ Haborym darf auf seinem Feld 1 Wundenmarker, der ein Herz darstellt, aufheben und ihn in den Spielbereich des Hexenmeisters legen und umgekehrt.

ZIELVORGABEN

Helden: Als Helden gewinnt ihr sofort, wenn ihr eine der folgenden Zielvorgaben erfüllt:

- Besiegt den Dämon.

„Odins Auge! Selbst ich will nicht noch einmal gegen diese Bestie kämpfen“, keucht Beorn und stützt sich auf seine Knie.

Alfrik dagegen bleibt gefasst: „Solange diese Kreaturen bereit sind, solche Gräueltaten zu begehen, haben wir noch viele Kämpfe vor uns.“

- Oder verhindert, dass der Hexenmeister seine Zielvorgabe erfüllt, bevor das Szenario endet.

Haborym hält inne und sieht sich um. Als ihm klar wird, dass Pekka ihm die Drecksarbeit überlassen hat, hört er abrupt auf zu kämpfen und zieht in die Richtung davon, in die er Pekka hat gehen sehen.

Hexenmeister: Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn du beide Ziele erfüllst:

- Der Dämon besiegt einen Helden.
- Und der Dämon lässt das Herz eines Leibeigenen auf einem Feld mit einem besieigten Helden fallen.

Haborym zerquetscht das Herz des Dorfbewohners in seiner mächtigen Faust. Das Blut rinnt zwischen seinen Fingern hindurch und tropft auf den Rücken des gefallenen Helden. Mit einem lauten Brüllen tritt er gegen den am Boden liegenden Körper. Doch der Blutausch verlässt den Dämon und er zieht in dieselbe Richtung davon wie Pekka.

Dies ist ein dunkler Tag für Jarl und Seinesgleichen.

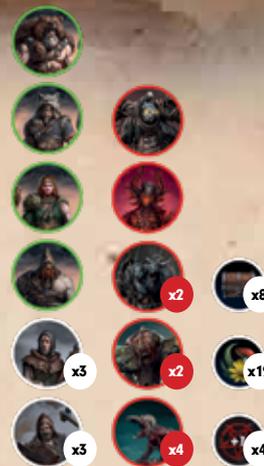


SEIDKONA, DIE SCHILDMAID:

Seidkona ist eine Schildmaid aus Jarls Siedlung und bekannt für ihre Ehre, Güte und Stärke. Die Männer im Dorf witzelten immer, dass sie einst zur Walküre werden würde – so überspielten sie ihr Unbehagen darüber, dass sie besser kämpfte als sie. Seidkona glaubt zwar nicht, dass Jarl mit seiner Hexentheorie recht hat, doch sie ist entschlossen, ihrem Anführer zu folgen, und hofft, ihn zur Heimkehr überreden zu können. Sie glaubt, Talent und Glück wurden ihr in die Wiege gelegt. Doch was die Schildmaid nicht weiß: Sie setzt in Wahrheit unterbewusst Magie ein. Viele ihrer Fähigkeiten und großen Taten sind magischer Natur.

SZENARIO 15 BRENNT ALLES NIEDER!

Skriga hat genug davon, dass die Helden ihr ständig in die Quere kommen. Wenn das Dorf niederzubrennen der einzige Weg ist, ein wenig Ruhe und Frieden zu haben, dann soll es so sein! Und Haborym ist genau der Richtige dafür.



Unheittafel: Lege je 1 Pestmarker auf Feld 4 und 6 der Seelenleiste.

| | | |
|----|----|----|
| A2 | C2 | A4 |
| D1 | A3 | D3 |

SONDERREGELN

Skrigas Schutzzauber: Skriga hat einen sehr wirksamen Schutzzauber auf Haborym gelegt: Der Dämon kann in keinsten Weise verwundet werden. Der einzige Weg, den Schutzzauber zu brechen, ist Skriga zu besiegen. Danach darf Haborym ganz normal angegriffen werden.

In Brand stecken: Alle Charaktere der Dunklen Legion dürfen ein Gebäude in Brand stecken. Dazu müssen sie es betreten und einen erfolgreichen Angriff auf das Gebäude ausführen. Die Gebäude sind stabil gebaut und halten dem Angriff womöglich stand. Ermittelt den Verteidigungswert für die Gebäude wie folgt:

GEBÄUDE : 2   2  

Um die „Abwehren“-Reaktion eines Gebäudes zu nutzen, muss 1 von euch Helden die erforderliche Ausdauer verbrauchen, genau wie bei Leibeigenen – schließlich nimmt es euch mit, zu sehen, wie das Dorf abbrennt. Wenn sich im angegriffenen Gebäude mindestens 1 Held befindet, hilft er, das Feuer zu löschen, und das Gebäude erhält +1 auf das Würfelergebnis.

Wenn ein Gebäude 1+ Wunden erleidet, gerät es in Brand. Legt als Erinnerung 1 Wundenmarker auf das Gebäude.

Im Feuer gefangen: It is dangerous to remain inside a burning building! In the Start of Round Phase, check to see if there are Characters inside any of the Burning Hovels:

- Haborym: Solange er durch Skrigas Schutzzauber geschützt ist, machen ihm die Flammen nichts aus. Wenn der Schutzzauber gebrochen ist, erleidet Haborym durch das Feuer 2 Wunden.
- Alle anderen Charaktere: Der Charakter ist sofort besiegt – Helden sind benommen, Hexen werden durch „Brennende Hexe“-Marker ersetzt und sonstige Charaktere werden entfernt.

ZIELVORGABES

Helden: Die Helden erkennen, dass der Dämon ein größeres Problem ist als die Hexen. Als Helden gewinnt ihr sofort, wenn ihr:

- den Dämon besiegt habt.

„Unter uns wandeln Hexen, Dämonen und die Verstorbenen. Eure Brüder hatten Glück, dass sie Frieden fanden, bevor das alles angefangen hat“, meint Seidkona verstört.

„Ich habe nun neue Brüder gefunden. Und besser noch – eine Schwester!“, Jarl sieht den anderen dreien in die Augen. „Hier sind wir fertig, doch außerhalb dieses Dorfes liegt eine viel größere Welt. Ich denke, unsere Arbeit hat gerade erst begonnen.“

Hexenmeister: Als Hexenmeister gewinnst du sofort, wenn:

- alle 5 Gebäude brennen.

„Haborym, geh und such Pekka! Ich will wenigstens ein paar Minuten allein sein.“



BEORN, DER BERSERKER:

Trotz seiner Statur war Beorn ein friedliebender Mann. Er bewahrte immer einen kühlen Kopf und war stets der Erste, der bei einer hitzigen Diskussion die Gemüter besänftigte. Zumindest war das so vor seinem legendären Kampf mit einem räuberischen Bären. Dieser Bär fraß in der Nähe des Dorfes die dort neu sprießenden Gräser und stürmte danach ins Dorf. Er schien mehr zu wüten, als Nahrung zu suchen. Obwohl es einige Tote gab, sprach sich Beorn dafür aus, lediglich vorsichtiger zu sein und Ausgangssperren zu verhängen – bis zu dem Tag, an dem er sich aufmachte, diese Gräser selbst zu untersuchen, und dabei von dem Bären überrascht wurde. Da Beorn das Fell des Bären trägt, ist klar, wer gewonnen hat. Doch niemand hat gesehen, wie er das bewerkstelligt hat. Seit er dieses neue Gewand trägt, ist er zunehmend jähzornig und kampfeslustig, was dazu führte, dass er aus dem Dorf vertrieben wurde.



ACCALIA



WURMLING



LINDORM



JOTUN



DRAUGR



DARK RITUALS
MALFUS MALEFICARUM