

REGELÜBERSICHT

I. SPIELPHASEN

1. MONSTERPHASE

Wirf die 6 Aktionswürfel und:

- Führe eine Bewegung aus
- Greife an
- Aktiviere Fähigkeiten
- Interagiere mit Aufgabenmarkern
- Lege Fallen

2. DORFBEWOHNERPHASE

Drehe das Dorfergebnisrad und ziehe eine Ereigniskarte, falls nötig.

- Beginnend mit der Zone, die dem Herz der Burg am nächsten liegt, greifen Dorfbewohner an und bewegen sich danach. Das erfolgt immer in dieser Reihenfolge.
- Fallen schnappen zu
- Neue Dorfbewohner ins Spiel bringen

3. AUFRÄUMPHASE

- Entferne alle aufgebrauchten Marker und Karten aus dem Spiel.
- Ziehe 1 neue Fallenkarte.
- Gib die Startspieler Münze im Uhrzeigersinn weiter an den nächsten Spieler.

II. WÜRFEL



NAHKAMPF

Füge einem Gegner in deiner Zone 1 Schaden zu



FERNKAMPF

Füge einem Gegner in einer angrenzenden Zone 1 Schaden zu



MAGIE

Wird für Zaubersprüche und Heilung eingesetzt



VERTEIDIGUNG

Blocke bis zu 2 Schaden, die Du durch einen einzigen Angriff erleiden würdest



KONTER

Füge einem Gegner, der dich erfolgreich angreift, den gleichen Schaden zu, den Du durch seinen Angriff erleidest



DORFBEWOHNER

Bewege einen der Dorfbewohner, die am weitesten vom Herz der Burg entfernt sind, um 1 Feld in Richtung des Herzens der Burg

- Zeigen nach dem Wurf 3 oder mehr Würfel das gleiche Symbol, so dürfen diese Würfel erneut geworfen werden.
- Dies kann so oft wiederholt werden, so lange mindestens 3 Würfel geworfen werden.
- Dabei müssen alle Würfel, die das gleiche Symbol zeigen, neu geworfen werden

III. DORFBEWOHNER

Dorfbewohner greifen ihre Ziele in dieser Reihenfolge an:

1. Nemesis – Monster der selben Art
2. Herz der Burg
3. Monster in ihrer Zone
4. Monster in angrenzenden Zonen

Stehen verschiedene Typen von Dorfbewohnern in derselben Zone, dann gilt diese Reihenfolge:

1. Bauern
2. Jäger
3. Stadthelden

IV. FALLEN

Für das Legen von Fallen gilt:

- Du musst am Zug sein.
- Zahle die Kosten, die oben auf Karte angegeben sind.
- Du musst Dich in dem Ort befinden, in dem die Falle gelegt werden soll.



ALLE DORFBEWOHNER



BAUER



JÄGER



STADTHELD



ALLE ORTE



KORRIDOR



GROßER RAUM



KLEINER RAUM

V. ZUSTÄNDE

Zustände, die Auswirkungen auf Monster haben:

- Stille – Lege einen Stillemarker auf einen Reserveslot
- Bruch – Legen einen Bruchmarker auf einen Abwehrslot.
- Langsam – Lege einen Langsam-Marker auf einen Bewegungsslot.
- Verbrennung – Lege einen Verbrennungsmarker auf den Charakterbogen eines Monsters. Jedes Mal, wenn dieses Monster aktiviert wird, erleidet es 1 Schaden.
- Lähmung/Paralyse – Lege einen Bruchmarker auf einen Reserveslot eines Monsters und lege dessen Figur auf die Seite. Dieses Monster wirft, wenn es das nächste Mal aktiviert wird, einen Würfel weniger.

Zustände, die Auswirkungen auf Zonen haben:

- Unheilvoll – Wirf für jeden Angriff, der in dieser Zone durch ein Monster oder einen Dorfbewohner durchgeführt wird, die Startspieler Münze. Fallen bleiben dadurch unbeeinflusst:
 - Kopf – erfolgreicher Angriff
 - Zahl – gescheiteter Angriff
- Finsternis – Es können keine Angriffe aus dieser Zone heraus oder in diese Zone hinein erfolgen. Fähigkeiten, die eine freie Sichtlinie benötigen, können nicht durch diese Zone hindurch ausgeführt werden.

TYP DORFBEWOHNER	BEWEGUNGS AKTIONEN	ANGRIFFS AKTIONEN	REICHWEITE	SCHADEN PRO ANGRIFF
Bauer	1	1	0	1
Jäger	1	1	0-1	1 – auf jedes Monster eines anderen Typs 2 – auf jedes Monster des gleichen Typs
Stadtheld				Durch das Stadtheldenplättchen vorgegeben

Village Attacks

Regelheft



BLACKFIRE

V 1.1.

MITARBEITER

STORY & ORIGINAL-KONZEPT

Adam Smith

GAME DESIGN & ENTWICKLUNG

Adam Smith

PRODUZENTEN

Adam Smith & Mike Brown

BUSINESS DEVELOPMENT

Mike Brown

GESTALTUNG DER CHARAKTERE

Bjorn Hurri, Felix Bauer-Schlichtegroll,
Brian Coughlan

GESTALTUNG DER FALLEN

Alex Heath

GESTALTUNG DER SPIELPLANTEILE

Henning Ludvigsen

GRAFIKDESIGN

Aleksandra Bilic
Chris Doughman

SKULPTUREN

Greebo Games, Victor Hugo, Beholder Factory,
Fernando Armentano, Kieran Russell,
Alexei Popovici, Krysa Project

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

Nico Wagner, Robert Schymiczek

INHALT

SPIELMATERIAL	2
EINFÜHRUNG	4
ERLÄUTERUNG SPIELMATERIAL	5
GRUNDLAGEN – SPIELEN	6
AUFBAU	6
GEWINNEN UND VERLIEREN	6
WÜRFEL	6
MONSTER CHARAKTERBÖGEN	7
MONSTERFÄHIGKEITEN	8
DORFBEWOHNER	8
ARTEN VON MONSTER/DORFBEWOHNER	8
NAH- UND FERNKAMPF ANGRIFFE	9
RÄUME UND KORRIDORE	9
ZONEN	9
SICHTLINIE	9
HERZ DER BURG	9
SPIELÜBERSICHTSTABLEAU	10
FALLENKARTEN	11
ERSCHÖPFTE STAPEL	11
DIE STARTSPIELERMÜNZE	11
SPIELPHASEN	12
MONSTERPHASE	12
Würfelergebnisse ausführen	12
Erneuter Würfelwurf	13
Aktivierungssymbole der Dorfbewohner	13
Bewegung	13
Gehindert und Ungehindert	14
Angriff mit Würfelsymbolen	14
Eine Zone mit Dorfbewohnern verlassen	14
Verteidigung	14
Reserve	14
Fähigkeiten aktivieren	15
Erfahrung und stärker werden	15
Fähigkeiten erschöpfen	16
Mit Aufgabenmarkern interagieren	16
Fallen legen	16
Tod und Sterben	16



DORFBEWOHNERPHASE	16
Dorfereigniskarten	17
Dorfbewohner: Angriffs- und Zielprioritäten	17
Aktionspriorität	17
Bewegung	17
Verschiedene Pfade	17
Dorfbewohner ins Spiel bringen	18
Jäger ins Spiel bringen und Typen zuordnen	18
Erfahrene Jäger	18
Unterschiedliche Stufen von Ins Spiel Bringen	18
Stadthelden	19
AUFRÄUMPHASE	19
DETAILREGELN	20
ZUSTÄNDE	20
VOLLE ZONEN UND VERDRÄNGUNG	21
MINIATUREN WERDEN KNAPP	21
TAG/NACHT-MODUS	21
DER TROLL	21
MONSTER BESCHWÖREN	22
(HORRORS OF THE SANDS-ERWEITERUNG)	22
YUNFAKH JÄGER	23
(HORRORS OF THE SANDS-ERWEITERUNG)	23
LAKAIEN	23
ÄNDERUNG DES SCHWIERIGKEITSGRADES	23
MISSIONEN	24

SpieLMATERIAL :



5x Monsterminiaturen



32x Bauernminiaturen



24x Jägerminiaturen



5x Stadtheldenminiaturen



16x Spielplanteile



1x Spielübersichtstableau



8x gravierte Aktionswürfel



5x Monster Charakterbögen



5x Typmarker
(dämonisch, mythisch, etc.)



5x Stadtheldenplättchen



44x Dorfbewohnerkarten



20x Fallenkarten



25x Dorfeigniskarten



1x Tag/Nachtmarker



9x Finsternismarker



9x Marker Unheilvoll



9x Verbrennungsmarker



5x Ortszustandsmarker



5x Aufgabenmarker



10x Stillemarker



10x Bruchmarker



10x Langsammarker



25x Würfelsymbolmarker



20x Erfahrungsmarker



30x Schadensmarker



6x Plättchen „Dorfbewohner ins Spiel bringen“



1x Startspielermünze



15x Fähigkeitsmarker



35x farbige Figurenbasen



1x Würfelbeutel



1x Regelheft

EINFÜHRUNG

Es gibt einen Ort, den das Böse sein Zuhause nennt. Tief im Vorgebirge eines abgeschiedenen Landes steht eine Burg, in der Kreaturen aus Erzählungen und Legenden hausen. Von dort kommen sie über die Welt und verbreiten unsagbare Angst. Zu lange schon haben die Dorfbewohner im Schatten dieses Ortes gelebt, doch damit genug! Es erging ein Ruf zu den Waffen und Helden sowie Abenteurer aus allen Teilen des Landes sind diesem Ruf gefolgt. Die Dorfbewohner sind nun gekommen um alles zu zerstören, was dem Bösen Leben einhaucht. Doch sie dürfen niemals erfolgreich sein!

Village Attacks ist ein kooperatives Burgverteidigungsspiel für 1-5 Spieler, in dem die Spieler in die Rolle der berüchtigtsten und gefürchtetsten Kreaturen aus Folklore und Legenden schlüpfen. Tief in einem abgelegenen Teil der Welt, haben Du und Deinesgleichen sich in einer gewaltigen Burg in den Ausläufern des Gebirges dieses Landes niedergelassen. Niemand wagt sich in diese Gefilde. Doch die ansässige Dorfgemeinschaft ist dem Bösen, das dort vor seinen Augen haust, überdrüssig und hat beschlossen, die Burg so lange zu belagern, bis Du vertrieben bist. Alles, was Dich an diese Welt bindet, soll zerstört werden.

Die Spieler haben die Aufgabe, das Herz der Burg vor den anstürmenden Dorfbewohnern zu verteidigen. Das Ziel ist es, so viele Dorfbewohner zu töten, bis ihre Moral gebrochen ist und sie sich zurückziehen. Zerstören die Dorfbewohner allerdings das Herz der Burg, ist alles auf immer verloren!



MATERIALÜBERSICHT

▪ Spielplanteile

Werden verwendet, um das sich im Inneren der Burg erstreckende Labyrinth auszulegen, und um die Spielpläne der vielen verschiedenen Missionen und Szenarien von Village Attacks zu erschaffen.

▪ Spielübersichtstableau

Gibt einen Überblick über den Zustand des Herzens der Burg, Dorfmoral, Dorfeignisse und Fallen.

▪ Monster Charakterbögen

Jedes Monster verfügt über einen eigenen Charakterbogen, der jeweils die spezifischen Werte, Fähigkeiten und den Typ anzeigt.

▪ Monsterfähigkeitenmarker

Monster können stärker werden und neue Fähigkeiten erlangen, die auf ihren eigenen Markern aufgedruckt sind.

▪ Stadtheldenplättchen

Stadthelden sind besondere Gegner, die ihre eigenen Plättchen haben, welche ihre spezifischen Werte, den Typ und spezielle Fähigkeiten anzeigen.

▪ Dorfeigniskarten

Die Dorfeigniskarten lösen regelmäßig zufällige Ereignisse aus, wie zB neue Dorfbewohner ins Spiel zu bringen oder Ortseffekte auszulösen.

▪ Dorfbewohnerkarten

Dorfbewohner werden von bestimmten Startpunkten aus die Burg überrennen. Diese Karten geben an, wie viele und welcher Typ es je Stufe sein werden.

▪ Fallenkarten

Fallen können von den Monstern gekauft und um das Herz der Burg herum platziert werden, um den Ansturm der Dorfbewohner abzuwehren.

▪ Schadensmarker

Werden auf den Charakterbögen der Monster und den Plättchen der Stadthelden gelegt, wenn diese Schaden erleiden.

▪ Erfahrungsmarker

Können sich Monster verdienen, indem sie Dorfbewohner töten und Aufgaben erfüllen. Diese Marker können für neue, mächtigere Fähigkeiten ausgegeben werden.

▪ Zustandsmarker

Geben die Effekte verschiedener Zustände wieder, die im Spiel vorkommen können.

▪ Marker Dorfbewohner ins Spiel bringen

Geben an, an welchem Punkt auf der Karte Dorfbewohner ins Spiel gebracht werden.

▪ Aufgabenmarker

Zeigen eine bestimmte Aufgabe an, welche die Monster in den jeweiligen Szenarien bewältigen müssen.

▪ Typmarker

Werden genutzt, um Stadthelden zufällig einem Typ zuzuordnen, wenn sie ins Spiel gebracht werden.

▪ Ortszustandsmarker

Dienen auf dem Spielplan als Erinnerung, dass Orte in Szenarien besondere Zustände haben.

▪ Würfelsymbolemarker

Zeigen die 5 nutzbaren Symbole der Würfel an. Dienen als Ersatz auf den Charakterbögen, falls die Würfel an den nächsten Spieler weiter gegeben werden müssen.

▪ Tag/Nachtmarker

Zeigt an, ob sich das Spiel gerade tags oder nachts abspielt.

▪ Startspielermünze

Zeigt an, welches Monster momentan der Startspieler ist. Außerdem wird sie zur Festlegung bei verschiedenen möglichen Entscheidungen verwendet.

▪ Aktionswürfel

Der Kern des Village Attacks Mechanismus basiert auf diesen Aktionswürfeln.

▪ Tag/Nacht Würfel

Diese Würfel haben eine andere Anordnung an Symbolen. Sie finden im Tag/Nacht Modus Verwendung.



GRUNDLAGEN ~ DAS SPIEL SPIELEN

AUFBAU

1. SORTIEREN DER MATERIALIEN

Sortiert alle Karten nach ihrer Art zu je einem Stapel und mischt diese. Entfernt die 4 „Troll“ Karten bevor die Dorfereigniskarten gemischt werden und legt sie in die Schachtel zurück. Sortiert alle Marker und legt sie bereit.

2. WÄHLT EIN SZENARIO

Wählt ein Szenario aus, das ihr spielen wollt, und legt die Spielplanteile entsprechend aus. Dann werden die Startpunkte der Dorfbewohner, die Ortszustandsmarker und die Aufgabenmarker entsprechend der Angaben im Szenario auf dem Spielplan ausgelegt.

3. WÄHLT DIE MONSTER & NEHMT DIE CHARAKTERBÖGEN

Habt ihr Euch für ein Szenario entschieden, wählt jeder Spieler ein Monster, dessen Rolle er verkörpert. Jedes Monster hat seine eigenen Stärken und Schwächen und gehört immer einem der 5 unterschiedlichen Monster-Typen an. Wählt also weise, um nicht alle einem speziellen Typ von Jäger oder Stadthelden zum Opfer zu fallen. Platziert die gewählten Monster (mit farblich passenden Figurenbasen) im Herz der Burg und bestimmt nach Eurer Wahl einen Startspieler für die Eröffnungsrunde. Dieser erhält die Startspielermünze.

4. VORBEREITUNG STADTHELDEN & TYPMARKER

Nehmt die 5 Stadtheldenplättchen, mischt sie und bildet aus ihnen einen Stapel, den ihr verdeckt neben dem Spielplan bereitlegt. Dieser Stapel besteht immer aus mindestens 5 Stadthelden, kann aber durch Erweiterungen vergrößert werden. Wollt ihr tatsächlich mehr als 5 Stadthelden nutzen, muss auf eine ausgewogene Verteilung der Typen geachtet werden, z.B. 2 dämonische Stadthelden, 2 mythische Stadthelden etc. Gebt nun entsprechend der Monster, die im Szenario genutzt werden, die Typmarker in den Würfelbeutel. Diese werden benutzt, um die Jägertypen festzulegen, wenn sie ins Spiel kommen.

5. DAS SPIELÜBERSICHTSTABLEAU VORBEREITEN

Jedes Szenario gibt an, mit welchen Werten das Herz der Burg und die Dorfmentalität starten. Stellt die Werte auf den Rädern des Übersichtsplättchens entsprechend ein. Die Szenarien geben auch vor, wann Dorfereignisse ausgelöst werden, was ebenfalls hier nachgehalten wird.

6. DORFBEWohner ZU BEGINN & FALLENKARTEN

Zieht zuletzt eine Dorfbewohnerkarte für jeden Startpunkt und stellt die entsprechenden Figuren dort auf. Zieht eine Fallenkarte und legt sie auf das Übersichtstableau. Los geht's!

GEWINNEN & VERLIEREN

Um zu gewinnen, müssen die Spieler die im Szenario gestellten Aufgaben bewältigen. Village Attacks ist ein kooperatives Spiel, arbeitet also unbedingt zusammen, um die Burg zu verteidigen! Das Spiel ist für die Spieler verloren, falls es den Dorfbewohnern gelingt, den Zustand des Herzens der Burg auf 0 zu bringen, oder eine szenarioabhängige Niederlagebedingung erfüllt ist.

WÜRFEL

Mit den Aktionswürfeln könnt ihr verschiedene Dinge tun: Kontrolle der Monster, Fallen kaufen und Aufgabenmarker aktivieren. Zu Beginn des Zuges eines Monsters werden alle 6 Aktionswürfel geworfen. Folgende Symbole sind möglich:



NAHKAMPF

Füge einem Gegner in deiner Zone 1 Schaden zu



FERNKAMPF

Füge einem Gegner in einer angrenzenden Zone 1 Schaden zu



MAGIE

Wird für Zaubersprüche und Heilung eingesetzt



VERTEIDIGUNG

Blocke bis zu 2 Schaden, die Du durch einen Angriff erleiden würdest



KONTER

Füge einem Gegner, der dich erfolgreich angreift, den gleichen Schaden zu, den Du durch seinen Angriff erleidest



DORFBEWohner

Bewege einen der Dorfbewohner, die am weitesten vom Herz der Burg entfernt sind, um 1 Feld in Richtung Herz der Burg

Zeigen 3 oder mehr Würfel das gleiche Symbol, dürfen diese Würfel erneut gewürfelt werden. Dies kann beliebig oft erfolgen, allerdings müssen alle Würfel mit diesem Symbol (auch die in der Reserve der Monster) erneut gewürfelt werden!  Symbole werden als nicht nutzbar angesehen, da Monster dieses Symbol während ihres Zuges nicht nutzen können.

MONSTER

Ihr schlüpft in Village Attacks in die Rolle von Monstern aus Folklore und Legenden. Diese Monster gibt es in einer Vielzahl an Typen, jede mit seinen eigenen Stärken und Schwächen.

MONSTER CHARAKTERBÖGEN

Der Charakterbogen eines Monsters zeigt alle wichtigen Informationen an, die Du über die Kreatur wissen musst.



1. NAME

Der Name des Monsters.

2. TYP

Jedes Monster gehört zu einem von 5 Monstertypen im Spiel: untot, mythisch, verflucht, arkan & dämonisch.

3. WIDERSTANDSKRAFT

Wieviel Schaden kann ein Monster erleiden, bevor es getötet wird.

4. ERFAHRUNG

Wie viel Erfahrung benötigt wird, um neue Fähigkeiten zu erlernen oder bereits vorhandene aufzuwerten.

5. ABWEHR

Geworfene Verteidigungs- und Konterwürfel können hier abgelegt werden, um sich gegen Angriffe zu verteidigen oder sie zu kontern.

6. RESERVE

Geworfene Würfel können hier beliebig lange aufbewahrt werden, um sie in späteren Runden zu nutzen.

7. BEWEGUNG

Ein beliebiges erwürfeltes Symbol kann hier abgelegt werden (außer Dorfbewohnersymbol!), um das Monster zu bewegen. Jeder hier platzierte Würfel bewegt das Monster um eine Zone.

8. REICHWEITE

Die Reichweite der Monsterfähigkeit. Falls keine Reichweite angegeben ist, hat die Fähigkeit entweder die Reichweite 0 oder die Reichweite ist für die Fähigkeit irrelevant.

9. FÄHIGKEITSBEZEICHNUNG & BESCHREIBUNG

Der Name der Fähigkeit und eine Beschreibung ihrer Effekte.

10. FÄHIGKEITSKOSTEN

Anzahl der Würfel, die zur Aktivierung der Fähigkeit ausgegeben werden müssen.

11. SICHTLINIE

Falls dieses Symbol auf einer Monsterfähigkeit abgebildet ist, muss keine direkte Sichtlinie zwischen dem Monster und seinem Ziel bestehen.

12. ROLLE

Ein Monster kann eine von 3 Rollen haben; Wächter, Unterstützer and Dezimierer.

ROLLEN DER MONSTER

Monster können eine von 3 Rollen haben:



WÄCHTER

Ausgestattet mit einer robusten Widerstandskraft und Fähigkeiten, die darauf ausgelegt sind, die Vorstöße der Dorfbewohner zurück zu werfen, sind Wächter in der Lage, großen Schmerz durchzustehen, während sie die Angriffe der Dorfbewohner zu bremsen versuchen.



UNTERSTÜTZER

Einige dieser Unterstützer gehören zu den vielseitigsten Monstern. Die Bandbreite ihrer Fähigkeiten umfasst das Heilen von Verbündeten, die Manipulation von Dorfbewohnern, sowie verbesserte Bewegungsmöglichkeiten.



DEZIMIERER

Dezimierer sind in der Lage, Gegnern die schwersten Schäden zuzufügen. Doch so mächtig sie auch sind, so verwundbar sind sie und müssen daher vor direkten Konflikten geschützt werden.

Bei der Auswahl der Monster für ein Szenario darf höchstens 1 Wächter und 1 Dezimierer verwendet werden. Alle zusätzlichen Monster müssen Unterstützer sein.

MONSTER FÄHIGKEITEN

Jedes Monster verfügt über 3 einzigartige Fähigkeiten. Die erste dieser Fähigkeiten ist zu Beginn des Spiels bereits verfügbar, die anderen beiden müssen erst im Laufe des Spiels frei geschaltet werden. Von jeder Fähigkeit gibt es eine Basisversion und eine aufgewertete Version. Neue Fähigkeiten erlernen Monster durch das Sammeln von Erfahrung.

BASISFÄHIGKEIT



AUFGEWERTETE FÄHIGKEIT



DORFBEWOHNER

Dorfbewohner sind die feindselige Kraft, die versucht, die Burg zu erstürmen und Eure Herrschaft des Terrors zu beenden. Es gibt 4 bekannte Arten von Dorfbewohnern:

1. BAUERN

Zwar sind die Bauern schwach und dumm, aber sie sind viele, weshalb sie auch den Großteil der angreifenden Meute ausmachen. Sie verfügen über 1 Widerstandskraft, 1 Angriffsaktion, eine Reichweite von 0 und bewegen sich 1 Zone.

2. JÄGER

Die Mochtegern-Abenteurer mit Hang zur Monsterjagd sind weitaus gefährlichere Feinde. Sie verfügen über 1 Widerstandskraft, 1 Angriffsaktion, einer Reichweite von 0-1 und bewegen sich 1 Zone.

3. YUNFAKH JÄGER (HORRORS OF THE SANDS-ERWEITERUNG)

Die Yunfakh gehören einer Elitekämpferzunft an und trainieren ihren Lebttag, alles Böse in der Welt zu jagen. Sie verfügen über die gleichen Werte wie reguläre Jäger, sind jedoch so behände, dass ihnen nur Schaden aus der eigenen Zone zugefügt werden kann.

4. STADTHELDEN

Eure Anwesenheit hat aus allen Enden der Welt die berühmtesten und von allen bewunderten Stadthelden angelockt! Stadthelden haben ihre ganz eigenen Werte, die ihr jeweils auf ihren Plättchen findet.

MINIATUREN DER DORFBEWOHNER

Sowohl Bauern als auch Jäger haben mehrere Miniaturen, die für sie stehen. Dass diese teilweise verschieden aussehen hat keine Auswirkung auf das Spiel, sondern sorgt lediglich für mehr Vielfalt. Bei der Auswahl der Miniaturen für Bauern und Jäger macht es also keinen Unterschied, welche Figuren gewählt werden.

TYPEN VON MONSTER UND DORFBEWOHNERN

Eine der grundlegenden Mechaniken in Village Attacks ist das Typensystem. Jedes Monster ist einem Typ zugeordnet, der auch auf seinem Charakterbogen abgedruckt ist. Ebenso ist jeder Stadtheld einem Typ zugeordnet, der auf seinem Stadtheldenplättchen angezeigt ist. Auch Jäger gehören einem Typ an, der aber in dem Moment, wenn sie ins Spiel gebracht werden, zufällig bestimmt wird. Es gibt 5 verschiedene Typen:



ARKAN



VERFLUCHT



MYTHISCH



DÄMONISCH



UNTOT

Jäger und Stadthelden, die demselben Typ eines Monsters angehören fügen diesen Monstern +1 Extraschaden zu. Es ist also wichtig, ihnen, soweit es möglich ist, aus dem Weg zu gehen.

NAH- UND FERNKAMPF

Eine Nahkampfattacke ist definiert als ein Angriff mit der Reichweite 0, der nur Ziele in der Zone des Angreifers erreicht. Ein Fernkampf ist definiert als ein Angriff, der Ziele in anderen Zonen als der des Angreifers hat.

RÄUME UND KORRIDORE

Die Spielpläne der Szenarien werden aus den verschiedenen großen Spielplanteilen zusammengesetzt. Es gibt 3 Arten von Spielplanteilen: Korridore, kleine Räume und große Räume. Diese Unterscheidung ist insbesondere beim Legen von Fallen wichtig, da diese jeweils nur auf bestimmte Spielplanteile gelegt werden dürfen. Diese sind:

Korridore:



Kleine Räume:



Große Räume:



ZONEN

Jedes einzelne Spielplanteil wird unabhängig von Form und Größe als 1 Zone angesehen.

DAS HERZ DER BURG

Hinter den Mauern der Burg liegt ein Ort, der keinem anderen gleicht. Große Steine mit Inschriften und Symbolen einer lang vergessenen Sprache verströmen eine Magie, die aufs engste mit dem Geiste der Kreaturen verbunden ist. Das Herz der Burg muss um alles in der Welt verteidigt werden. Sollte der Ansturm der Dorfbewohner erfolgreich sein, ist alles verloren.



Das Herz der Burg trägt nicht nur zur langfristigen Lebenskraft der Monster bei, es kann ihnen durchaus auch während des Spiels behilflich sein. Jedes Monster, das sich im Herz der Burg auf hält, kann  Symbole ausgeben, um ihre Widerstandskraft wieder zu regenerieren oder sich von Zustandsmarkern zu befreien. 1  Symbol entfernt 1 Schaden oder 1 Zustandsmarker vom Charakterbogen des Monsters. Monster können nur sich selbst auf diese Weise heilen, nicht jedoch andere Monster in derselben Zone.

ORTSZUSTÄNDE

Viele Orte haben besondere einzigartige Eigenschaften, die einen Einfluss darauf haben, wie sich ein Szenario spielt. Das Szenario gibt darüber Auskunft, ob ein Ortszustand aktiviert ist. In diesem Fall wird ein Ortszustandsmarker auf das Spielplanteil gelegt, um die Spieler an diesen Zustand zu erinnern. Gibt es keine genaueren Angaben zum Ortszustand, so hat der Ort in diesem Szenario keinen besonderen Zustand und folglich auch keinen Einfluss auf das Spiel.

SICHTLINIE

Monster und Dorfbewohner können in gerader Linie (parallel zum Spielplan) beliebig weit sehen.

BEISPIEL SICHTLINIE

Banshee und die Bauern können sich gegenseitig sehen und sich mittels ihrer Fähigkeiten also auch zum Ziel nehmen und angreifen. Die Jäger hingegen befinden sich nicht in Banshees Sichtlinie und können von ihr also auch nicht als Ziel gewählt werden, solange sie sich nicht in die Zone der Bauern bewegt.



SPIELÜBERSICHTSTABLEAU

Das Spielübersichtstableau hält alle wichtigen Informationen des Spielablaufs fest:



1. HERZ DER BURG

Diese Räder halten die gegenwärtige Widerstandskraft des Herzens der Burg fest. Der Startwert der Räder wird durch die Szenarien festgelegt. Fallen diese je auf den Wert 0, ist das Spiel verloren.

2. DORFMORAL

Diese Räder halten die gegenwärtige DorfMoral fest, die durch das Töten von Dorfbewohnern und dem Erfüllen von Aufgaben gesenkt wird. Fällt die DorfMoral auf einen, im Szenario festgelegten Wert, so steigt auch die Stufe der ins Spiel zu bringenden Dorfbewohner.

3. ABLAGE DORFEREIGNISKARTEN

Während des Aufbaus werden die Dorfereigniskarten gemischt und hier verdeckt abgelegt. Wenn das Dorfereignisrad einen gewissen Punkt erreicht, der im Szenario angegeben ist, wird die oberste Karte des Dorfereignisstapels aufgedeckt und ihre Effekte treten sofort in Kraft.

4. DORFEREIGNISRAD

Dieses Rad wird zu Beginn der Dorfbewohnerphase um die Anzahl der im Spiel befindlichen Monster weiter gedreht. Dorfereignisse werden in regelmäßigen Abständen ausgelöst, wenn dieses Rad eine gewisse Zahl erreicht, die im Szenario angegeben ist.

5. ABLAGE FALLEN

Während des Aufbaus wird hier eine Fallenkarte offen ausgelegt. Zum Ende jeder Spielrunde wird eine Fallenkarte auf der nächsten freien Ablage hinzugefügt. Lediglich Fallen, die hier ausliegen, können gekauft werden.



FALLENKARTEN

Fallen sind ein entscheidender Faktor, wenn es darum geht die schier endlose Welle an Dorfbewohnern zurückzuhalten. Zwei Stufen gilt es zu beachten; **Fallen legen** und **Fallen auslösen**.

FALLEN LEGEN

Du kannst Fallen mit Deinem Würfelergebnis während des Zuges Deines Monsters kaufen, indem Du die Kosten, die oben auf den Karten angegeben sind, bezahlst. Will ein Monster eine Falle kaufen, muss es folgende Bedingungen erfüllen:

- Es muss am Zug sein.
- Es muss in einer Zone stehen, in der die Falle auch gelegt werden kann.
- Es kann die Kosten der Falle bezahlen.



Der Effekt der Falle ist unterhalb der Fallenbezeichnung erläutert. Die Symbole unten auf der Karte geben sowohl die Zonen an, in denen die Falle gelegt werden kann als auch welche Dorfbewohner von ihr betroffen sind.



FALLEN AUSLÖSEN

Fallen werden während der Dorfbewohnerphase ausgelöst, nachdem sich die Dorfbewohner bewegt haben und bevor neue Dorfbewohner ins Spiel gebracht werden. Ausserdem gilt:

- Sie lösen **NUR** aus, wenn zu genau diesem Zeitpunkt der Dorfbewohnerphase auch ein Dorfbewohner in derselben Zone ist (Ausnahme ist die Falle Schatz, siehe Seite 16).
- Sie lösen **NICHT** aus, wenn sich Dorfbewohner durch dieselbe Zone hindurch bewegen und ihre Bewegung in einer anderen Zone beenden.
- Sie werden von **ALLEN** Typen von Dorfbewohnern ausgelöst, unabhängig davon, ob diese Dorfbewohner von der Falle betroffen sind, oder nicht.
- Sie können **NICHT** vom Spielplan entfernt werden, bevor sie ausgelöst wurden.

Falls mehrere Fallen gleichzeitig ausgelöst werden, dürft Ihr die Reihenfolge wählen, in der sie abgehandelt werden. In einer Zone können nie mehrere Fallen gleichzeitig liegen.

ERSCHÖPFTE STAPEL

Immer wenn entweder der Stapel der Dorfbewohnerkarten, der Stapel der Dorforeigniskarten oder der Stapel der Fallenkarten leer ist, werden die Marker bzw. Karten sofort neu gemischt und wieder bereitgelegt.



BEISPIEL FALLE AUSLÖSEN

Der Vampir ist in der Bücherei und entscheidet sich, mit einem seiner Würfelergebnisse die Kronleuchterfalle zu kaufen. Sobald sich alle Dorfbewohner während der Dorfbewohnerphase bewegt haben, löst die Falle aus. Sie fügt 2 Schaden zu und tötet so 2 Bauern und drängt die überlebenden Bauern 1 Zone zurück.

DIE STARTSPIELERMÜNZE

Es kann im Spiel vorkommen, dass Ihr Euch zwischen mehreren Optionen entscheiden müsst, über die Ihr keine Kontrolle habt, wie z.B. wen Dorfbewohner angreifen, wenn sich in ihrer Reichweite mehrere mögliche Ziele befinden. In diesem Fall wird die Startspieler Münze genutzt, um eine Option auszuwählen. Die Spieler einigen sich als Gruppe auf 2 mögliche Ergebnisse und ordnen jedem entweder Kopf oder Zahl zu. Anschließend wirft der aktuelle Startspieler die Münze, um zu entscheiden.



spielphasen

Jede Spielrunde besteht aus 3 Phasen, die in folgender Reihenfolge abgehandelt werden:



1. MONSTERPHASE

Der Startspieler wirft seine Würfel und nutzt die Ergebnisse, um Aktionen auszuführen, z.B. für Bewegung, Angriff oder das Aktivieren von Fähigkeiten. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und so weiter. Haben alle Spieler ihren Zug für diese Runde gemacht, beginnt die Dorfbewohnerphase.

2. DORFBEWOHNERPHASE

Es folgt die Dorfbewohnerphase. Zu Beginn wird das Dorfereignisrad um die Anzahl der mitspielenden Monster weitergedreht. An bestimmten Stellen auf diesem Rad, die jeweils im Szenario angegeben sind, werden dadurch Ereignisse ausgelöst. Als nächstes greifen die Dorfbewohner mögliche Ziele in ihrer Reichweite an und bewegen sich dann in Richtung Herz der Burg (immer in dieser Reihenfolge). Nun lösen gegebenenfalls gelegte Fallen aus und zuletzt werden neue Dorfbewohner ins Spiel gebracht. Ihr könnt entweder abwechselnd die Bewegung der Dorfbewohner ausführen oder einen von Euch bestimmen, der diese Aufgabe übernimmt.

3. AUFRÄUMPHASE

Zum Ende einer Runde werden alle verbrauchten Marker und Karten aus dem Spiel genommen und eine neue Fallenkarte wird auf das Spielübersichtstableau gelegt (falls möglich). Die Startspielermünze wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben, sodass in der nächsten Runde ein anderes Monster zuerst handelt.

MONSTERPHASE

Die Monsterphase beginnt mit dem Spieler, welcher gerade die Startspielermünze besitzt. Die gravierten Würfel werden geworfen und das Ergebnis kann verwendet werden, um folgendes zu tun: Bewegung, Angriff, Verteidigung, Aktivieren einer Fähigkeit, Falle kaufen oder Aufbewahren für spätere Züge.

WÜRFELERGEBNISSE AUSGEBEN

Zu Beginn jedes Zuges eines Monsters werden die 6 gravierten Würfel geworfen und auf dessen Portrait auf dem Charakterbogen abgelegt. Diese Würfelergebnisse bilden den Vorrat, aus dem sich das Monster während dieses Zuges bedienen kann. Die Reihenfolge, in der die Würfel diese Runde verwendet werden, ist den Spielern freigestellt. Ist ein Würfel Ergebnis ausgegeben worden, so wird der Würfel vom Portrait des Monsters auf die passende Stelle auf dem Charakterbogen gezogen. Wurde das Würfel Ergebnis für etwas ausgegeben, für das der Würfel anschließend nicht auf dem Charakterbogen abgelegt wird (wie z.B. das Verwenden von und für einen direkten Angriff), dann wird er neben dem Charakterbogen abgelegt.



BEISPIEL WÜRFELERGEBNISSE AUSGEBEN

Banshee hat 1 , 2 , 2 und 1 gewürfelt. Sie könnte 1 ausgeben, um einen Bauern in ihrer Zone zu töten und 1 , um den Bauern in der benachbarten Zone umzubringen. Allerdings müsste sie sich aus ihrer jetzigen Zone herausbewegen, um das verbleibende auszugeben und damit den Bauern zu töten, der in der Zone steht, in dem sie ihren Zug begonnen hat.

WÜRFEL ERNEUT WERFEN

Falls 3 oder mehr Würfel nach einem Wurf dasselbe Ergebnis zeigen, ist es erlaubt, diese Würfel erneut zu werfen. Das kann nach Belieben wiederholt werden, solange wieder 3 oder mehr gleiche Ergebnisse geworfen werden. Entschließt sich der Spieler dazu, dies zu tun, müssen alle Würfel mit diesem Ergebnis nochmal geworfen werden, auch diejenigen, die sich in der Reserve des Monsters befinden. Erst nachdem der Spieler nicht erneut gewürfelt hat, ist es erlaubt, die Würfel Ergebnisse auszugeben oder auszulösen.





BEISPIEL WÜRFEL ERNEUT WERFEN

Dullahan erwürfelt 1 , 2 und 3 . Die 3 können erneut geworfen werden, wozu sich der Spieler auch entschließt. Diesmal ist das Ergebnis 1 , 1 und 1 . Nun könnten die 3 ebenfalls nochmal geworfen werden, allerdings ist Dullahan mit dem Ergebnis zufrieden und beschließt, seinen Zug zu machen.

DORFBEWohner-AKTIVIERUNGSSYMBOL

Wenn Dorfbewohner-Aktivierungssymbole gewürfelt werden, bewegt sich der Dorfbewohner, der am weitesten vom Herz der Burg entfernt steht, 1 Zone darauf zu. Gibt es mehrere Zonen, die gleich weit vom Herz der Burg entfernt sind, wird immer zuerst der Gegner niederen Ranges (Bauer < Jäger < Stadtheld) bewegt. Gibt es mehrere Zonen, die gleich weit vom Herz der Burg entfernt sind und auf denen sich auch Dorfbewohner gleichen Ranges befinden, entscheiden alle Spieler zusammen, welche der betroffenen Zonen Kopf und welche Zahl ist und werfen die Startspieler Münze, um eine Entscheidung herbeizuführen. Das wäre z.B. der Fall, wenn es 2 Zonen gibt, die gleich weit vom Herz der Burg entfernt sind und in beiden Bauern stehen.

Hat ein Monster gleich mehrere gewürfelt, müssen diese nach Möglichkeit auf dieselbe Zone angewandt werden, um das Werfen der Startspieler Münze bei jeder Entscheidung zu vermeiden.

Wenn Dorfbewohner aktiviert werden, dann bis auf eine Ausnahme, ausschließlich zur Bewegung, niemals jedoch zu einem Angriff. Nur in dem seltenen Fall, dass sich alle im Spiel befindlichen Dorfbewohner im Herz der Burg aufhalten, führt deren Aktivierung zu einem Angriff.

BEWEGUNG

Ein Monster kann jedes geeignete Würfelsymbol verwenden, um sich in der Burg zu bewegen. Das einzige hierfür ungeeignete Symbol ist das . Die Bewegung um 1 Zone kostet 1 Würfel. Monster können sich nur in angrenzende Zonen weiterbewegen, die auch Durchgänge mit passender Ausrichtung haben. Jedes Monster hat eine begrenzte

Anzahl an Bewegungsaktionen zur Verfügung und darf nicht mehr Würfel für eine Bewegung ausgeben, als auf dem Charakterbogen des Monsters angegeben ist.



BEISPIEL BEWEGUNG

Banshee möchte zum Herz der Burg zurückkehren, um etwas Widerstandskraft wiederherzustellen. Sie hat 3 Bewegungsslots auf ihrem Charakterbogen. Sie kann ihr Ziel also in diesem Zug erreichen. Sie gibt ihr aus, um einen Bauern in der benachbarten Zone zu töten und gibt anschließend 2 sowie 1 aus, um das Herz der Burg zu erreichen. Sie hat nun immer noch 2 über, mit denen sie 2 Schaden heilen kann.

VERLASSEN EINER ZONE MIT DORFBEWOHNERN

GEHINDERT - UNGEHINDERT

Die verbleibende Widerstandskraft eines Monsters berechnet sich aus dessen „Widerstandskraft“ (obere rechte Ecke des Charakterbogens) minus der Anzahl an Schadensmarkern auf dessen Charakterbogen. Um eine Zone mit Dorfbewohnern zu verlassen, muss die Widerstandskraft eines Monsters größer sein, als die Anzahl der Dorfbewohner in dieser Zone (der Typ der Dorfbewohner ist dabei irrelevant). Ist man aufgrund dieser Regel nicht in der Lage, eine Zone zu verlassen, so ist man „**gehindert**“ und darf diese Zone nicht wieder verlassen, bevor die Widerstandskraft wieder größer ist als die Anzahl der Dorfbewohner in dieser Zone. Manchen Monstern ist es durch ihre Fähigkeit möglich, sich stets „**ungehindert**“ zu bewegen. Diese Monster können Zonen mit Dorfbewohnern so verlassen, als wären keine Dorfbewohner anwesend.



LEGEN VON SPIELPLANTEILEN

Beim Legen neuer Spielplanteile müssen Durchgänge vollständig aufeinander ausgerichtet sein, um sie nutzen zu können. Ein Berühren der Spielplanteile reicht dafür nicht aus.

MIT WÜRFELERGEBNISSEN ANGREIFEN

Es gibt 2 Symbole, die benutzt werden können um unmittelbar Schaden zuzufügen: das und das Symbol. Das fügt einem Gegner in Deiner aktuellen Zone 1 Schaden zu, wohingegen das einem Gegner in einer angrenzenden Zone 1 Schaden zufügt. Das Töten eines Bauern oder Jägers verringert die Dorfmental um 1, das Töten eines Stadthelden verringert die Dorfmental um 2.

ZIELPRIORITÄT

Falls sich mehrere unterschiedliche Arten von Dorfbewohnern in der Zone befinden, die Du angreifst, muss der Schaden in dieser Reihenfolge verteilt werden:

1. Bauern 2. Jäger 3. Stadthelden

Diese Reihenfolge ist für alle Aktionen gegen Dorfbewohner einzuhalten (Fallen, Monsterfähigkeiten, usw.). Einige Monsterfähigkeiten erlauben es Dir, die Reihenfolge des Angriffs nach Belieben abzuändern. Diese Fähigkeiten erkennst Du daran, dass sie immer mit dem Wort **Wähle** beginnen.

VERTEIDIGUNG

und Symbole dürfen auf den Abwehrslot des Charakterbogens des Monsters gelegt werden, um sich für kommende Angriffe zu rüsten. Symbole blocken bis zu 2 Schaden durch einen einzelnen Angriff. Sie können zwar genutzt werden, um den Schaden eines Angriffs abzuwehren, allerdings blocken sie keine anderen Effekte oder Auswirkungen des Angriffs. Auch dürfen mehrere Symbole nicht kombiniert werden, um schwerere Angriffe zu blocken. Symbole verhindern zwar keinen eigenen Schaden, fügen aber dem angreifenden Gegner auch Schaden zu, der dem selbst erlittenen Schaden entspricht. Dies geschieht selbst dann, falls der erlittene Schaden das abwehrende Monster tötet. Gegner, die durch getötet werden, erhöhen den Erfahrungswert des angegriffenen Monsters. Ist das Monster Ziel mehrerer Angriffe, entscheiden die Spieler, welche Angriffe sie blocken und kontern wollen.

ANMERKUNG ZUM KONTER

In einigen seltenen Fällen kann ein Konter einen Stadthelden töten, bevor jener Schaden, der aus seinem Angriff resultiert, verteilt werden konnte. Geschieht dies, wird der restliche Schaden dennoch verteilt, bevor der Stadtheld vom Spielplan genommen wird.

RESERVE

In der Reserve können geworfene Würfel beliebig aufgehoben werden, bis Du sie in späteren Runden einsetzen möchtest. Zu Beginn seines Zuges muss das Monster allerdings für jeden Würfel in der Reserve mit einem Würfel weniger würfeln. Würfel aus der Reserve können auch zu Beginn des Zuges abgelegt und erneut gewürfelt werden. Dies geschieht dann vor allen anderen Würfelwürfen.



BEISPIEL VERTEIDIGUNG

Es ist die Dorfbewohnerphase und 2 Bauern sowie 1 mythischer Jäger werden angreifen. Dullahan hat in seinem Zug jedoch 2 und 1 auf seinen Abwehrlots und ist auf den Angriff vorbereitet. Die Bauern greifen zuerst an. Dullahan blockt mit einem den Angriff eines Bauern und kontert mit einem den anderen. Er erleidet 1 Schaden, schlägt jedoch auch mit 1 Schaden zurück und tötet die Bäuerin. Als nächstes greift der Jäger Dullahan an, der demselben Typ angehört wie er. Zum Glück blockt das bis zu 2 Schaden durch einen einzigen Angriff, weshalb Dullahan sein verbleibendes verwenden kann, um den Schaden durch den mythischen Jäger abzuwehren. Alle Würfel auf den Abwehrlots werden nach ihrer Verwendung abgelegt.



BEISPIEL RESERVE

Lich hat 2 , 2 , 1 und 1 gewürfelt. Lich hat eine sehr große Reserve und kann daher gut für zukünftige Runden planen. Um den Seelenpfeil zu aktivieren benötigt er 1 und 1 . Lich hat davon jeweils 2 gewürfelt und ist damit in der Lage diese in die Reserve zu legen und den Seelenpfeil in der Zukunft sofort einzusetzen.

FÄHIGKEITEN AKTIVIEREN

Um die Fähigkeit eines Monsters zu aktivieren, muss das Monster die Kosten bezahlen, die neben der Fähigkeit angegeben sind. Sind keine Kosten angegeben, handelt es sich um eine passive Fähigkeit, die automatisch ausgelöst wird oder ständig aktiviert ist. Jede Fähigkeit darf nur einmal pro Zug verwendet werden und hat auch nur für die Dauer einer Runde Bestand. Wird ein Monster getötet, so enden auch die Effekte seiner Fähigkeiten, die andernfalls bis zum Ende der Runde Bestand gehabt hätten. Ausnahmen dazu sind Fähigkeiten, die Zustandseffekte auf Zonen und Dorfbewohnern platzieren, wie z.B. Banshees Kammfalle. Diese bleiben im Spiel, bis sie verfallen.

EINER ZONE SCHADEN ZUFÜGEN

Sollte eine Monstereigenschaft einer ganzen Zone Schaden zufügen, bedeutet das, dass der Schaden in jener Zone nach den Regeln der Angriffspriorität verteilt wird. Also erleiden erst die Bauern, dann Jäger und schließlich die Stadthelden den Schaden.

ERFAHRUNG UND STÄRKER WERDEN

Erfahrung wird durch das Töten von Dorfbewohnern und das Erfüllen von Aufgaben gesammelt. Diese wird durch Erfahrungsmarker, die auf dem Charakterbogen des Monsters gesammelt werden, dargestellt. In dem Moment, in dem ein Monster eine Anzahl an Erfahrungsmarkern hat, die seinem Erfahrungswert entspricht, wird es sofort stärker. Dabei kann es wählen aus:

Neue Fähigkeit wählen ODER

Bestehende Fähigkeit aufwerten.

Hat sich der Spieler für eine Möglichkeit entschieden, werden die ausgegebenen Erfahrungsmarker vom Charakterbogen entfernt und der neue Fähigkeitsmarker wird auf dem Charakterbogen platziert. Damit ist die neue Fähigkeit sofort anwendbar. Ist eine bestehende Fähigkeit aufgewertet worden, kann sie in der laufenden Runde erneut aktiviert werden, wenn das Monster die Kosten zahlen kann.

Werden bereits aktivierte Fähigkeiten, die bis zum Rundenende andauern, aufgewertet (z.B. Banshees „Der Vorausschbare Tod“ oder Dullahans „Schale voller Blut“), muss die Fähigkeit erneut durch das Begleichen der Kosten reaktiviert werden.

Je nachdem, wen das Monster tötet, sammelt es unterschiedlich viel Erfahrung:

TYP DORFBEWohner	GESAMMELTE ERFAHRUNG
Bauer	1
Jäger	1
Stadtheld	2 (3 bei gleichem Typ)



BEISPIEL

AUFWERTUNG

Dullahan hat gerade genug Erfahrung gesammelt, um stärker zu werden und entscheidet sich, die erste Stufe seines Peitschenhiebes freizuschalten. Neu hinzugewonnene Fähigkeiten können

sofort angewendet werden. Er gibt also 1 aus, um den Peitschenhieb zu aktivieren und tötet den Jäger in seiner Zone. Der Peitschenhieb führt dazu, dass Dullahans einem zweiten Gegner gleichen Typs Schaden zufügt, weshalb der andere Jäger ebenfalls stirbt.

FÄHIGKEITEN ERSCHÖPFEN

Gelingt es einem Monster, alle verfügbaren Fähigkeiten zu kaufen, hat Aufwerten einen anderen Effekt. Anstatt eine neue Fähigkeit zu erlangen, kann das Monster 1 Schaden oder 1 Zustand von seinem Charakterbogen entfernen, wie es im Herz der Burg auch mit  Symbolen möglich ist.

MIT AUFGABENMARKERN INTERAGIEREN

Man kann mit Objekten auf verschiedenste Weise interagieren, was jeweils im Szenario erläutert ist. Üblicherweise musst Du für sie Würfelsymbole ausgeben. Dies geschieht genau wie jedes andere Ausgeben von Würfeln in Village Attacks.

FALLEN LEGEN

Fallen können vom Spielübersichtstableau gekauft werden. Möchte ein Monster eine Falle kaufen, muss es folgende Bedingungen erfüllen:

- Es muss am Zug sein.
- Es muss sich in einer Zone befinden, in der eine Falle gelegt werden kann.
- Es kann die Kosten der Falle bezahlen.

Werden alle diese Bedingungen erfüllt, darf das Monster die Falle kaufen. Fallen werden sofort gelegt und können nicht behalten werden. Sie lösen zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Dorfbewohnerphase aus und zwar nachdem sich alle Dorfbewohner bewegt haben, aber bevor neue Dorfbewohner ins Spiel gebracht werden. Fallen werden durch jeden Dorfbewohner ausgelöst, nicht nur durch solche, die auch von der Falle betroffen sind. Das macht das richtige Legen einer Falle wichtig, denn sie könnte von einem Dorfbewohner ausgelöst werden, der durch sie überhaupt nicht betroffen ist. Damit wäre sie nutzlos. Schaden, der von Fallen zugefügt wird, unterliegt der gleichen Zielprioritätsreihenfolge wie Schaden, der durch Monster zugefügt wird. Durch Fallen getötete Dorfbewohner geben keine Erfahrung, die Dorfmental sinkt aber dennoch.

ANMERKUNG ZUR SCHATZFALLE

Alle Fallen lösen zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Dorfbewohnerphase aus, wobei der Schatz eine einzigartige Ausnahme bildet. Sein Effekt wird ausgelöst, sobald ein passender Dorfbewohner die Zone betritt und wirkt bis zum Ende der Runde.

TOD UND STERBEN

Erhält ein Monster eine Anzahl an Schadensmarkern, die seiner Widerstandskraft entspricht, stirbt es. Alle Schadens-, Erfahrungs-, Zustands- und Würfelsymbolmarker werden vom Charakterbogen entfernt (erworbene Fähigkeiten bleiben erhalten). Die Miniatur wird vom Spielplan auf den Charakterbogen gestellt. Wenn das Monster das nächste Mal am Zug ist, wird es im Herz der Burg wieder auf den Spielplan gestellt. Das Herz der Burg erleidet 2 Schaden. Beinhaltet ein Szenario mehrere Herzen der Burg, beginnen Monster das Szenario stets in CH-1 und die Spieler entscheiden im Falle des Todes eines Monsters, in welchem Herz der Burg es wiederbelebt wird. Das Monster ist damit wieder im Spiel und kann sofort wie gewohnt seinen Zug machen. Monster müssen wiederbelebt werden, falls es möglich ist. Falls die Widerstandskraft des Herzens der Burg dadurch auf den Wert 0 fiel, werden sie nicht wiederbelebt.

STERBEN WÄHREND EINER AUFWERTUNG

Stirbt ein Monster durch einen Angriff, durch den es Erfahrung sammeln und auch aufwerten würde, so sammelt es diese Erfahrung tatsächlich, wertet auf und wählt eine neue Fähigkeit, bevor es stirbt.

DORFBEWÖHNERPHASE

Die Dorfbewohnerphase besteht aus 4 eigenständigen Aktionen, die stets in einer bestimmten Reihenfolge abgehandelt werden. Die Spieler können dabei wählen, ob sie diese Aufgabe wechselnd übernehmen wollen, oder ein Spieler dies für das gesamte Spiel tut.

1. DREHEN DES DORFEREIGNISRADS

Das Dorfereignisrad gibt an, zu welchem Zeitpunkt Dorfereignisse ausgelöst werden. Zu Beginn der Dorfbewohnerphase wird das Rad um 1 pro Monster im Spiel weiter gedreht. Jedes Szenario gibt an, wann Dorfereignisse auslösen. Ist dieser Punkt mindestens erreicht, wird das oberste der Dorfereignisse aufgedeckt und seine Effekte sofort ausgeführt.

MEHRERE EREIGNISSE AUSLÖSEN

Erreicht das Dorfereignisrad mehrere Auslöserpunkte im Laufe einer Runde, werden entsprechend viele Dorfereignisse aufgedeckt und in Reihenfolge ausgeführt.

TYP DORFBEWÖHNER	AKTIONEN BEWEGUNG	AKTIONEN ANGRIFF	REICHWEITE	SCHADEN PRO ANGRIFF
Bauer	1	1	0	1
Jäger	1	1	0-1	1 – auf Monster unterschiedlichen Typs 2 – auf Monster gleichen Typs
Stadtheld	auf dem Stadtheldenplättchen festgelegt			

2. ANGRIFF UND BEWEGUNG DER FEINDE

Jetzt greifen alle Dorfbewohner an und bewegen sich anschließend (immer in dieser Reihenfolge). Nach und nach aktivieren die Spieler die Dorfbewohner, beginnend mit den Dorfbewohnern, die dem Herz der Burg am nächsten sind und dann schrittweise nach außen. In jeder Zone werden erst Bauern, dann Jäger und schließlich Stadthelden aktiviert. Ein Dorfbewohner mit Reichweite kann dabei Ziele in allen Richtungen haben, sei es vor, hinter oder neben ihm. Ist ein Monster in Reichweite, greifen sie dieses an und bewegen sich dann so weit wie möglich in Richtung Herz der Burg. Gibt es kein Ziel, bewegen sie sich nur. Ihre Angriffe sind stets erfolgreich, außer z.B. Fähigkeiten oder Fallen verhindern dies.

3. FALLEN AUSLÖSEN

Zu diesem Zeitpunkt lösen alle Fallen aus, die ausgelöst werden können, und ihre Effekte kommen zum Tragen. Fallen müssen immer auslösen, wenn dies möglich ist. Dorfbewohner, die durch Fallen sterben, geben keine Erfahrung, die Dorfmental sinkt aber dennoch.

4. DORFBEWohner INS SPIEL BRINGEN

Neue Dorfbewohner werden durch Ziehen der entsprechenden Karten ins Spiel gebracht.

DORFEREIGNISKARTEN

Die Dorfer eigniskarten werden zu Beginn des Spiels gemischt und verdeckt auf das Spielübersichtstableau gelegt. Von dort werden Ereignisse gezogen, wenn das Dorfer eigniskartenrad einen gewissen Punkt erreicht, der im Szenario angegeben ist. Wird eine Dorfer eigniskarte gezogen, treten ihre Effekte sofort in Kraft und sie wird offen neben den verbleibenden Stapel gelegt.



Es gibt Dorfer eigniskarten mit einmaligem und dauerhaftem Effekt. Karten mit einmaligem Effekt werden sofort und einmalig abgehandelt. Karten mit dauerhaftem Effekt bleiben aktiv bis die nächste Dorfer eigniskarte gezogen wird. Dauerhafte Karten werden mit einem (C) markiert.

ANGRIFF VON DORFBEWohnERN & ZIELPRIORITÄT

Der Schaden, den Dorfbewohner zufügen, erfolgt automatisch und benötigt keinen Würfelwurf. Dorfbewohner greifen sich gegenseitig nicht an. Haben sie mehrere Zieloptionen, gehen sie nach ihrer Zielpriorität:

1. Nemesis – Jäger und Stadthelden greifen Monster des gleichen Typs vor allen anderen Zielen an.

2. Herz der Burg – Das zweitwichtigste Ziel für Dorfbewohner ist das Herz der Burg.

3. Monster in ihrer Zone – Dorfbewohner greifen Monster in ihrer Zone vor Monstern in angrenzenden Zonen an.

4. Monster in angrenzenden Zonen – Zuletzt greifen Dorfbewohner Monster in angrenzenden Zonen an. Wenn ihre Reichweite über angrenzende Zonen hinausgehen sollte, werden näher liegende Monster nicht priorisiert angegriffen.

MEHRERE ZIELE

Gibt es für die Dorfbewohner mehr als ein mögliches Ziel mit der gleichen Priorität, entscheiden sich die Spieler für 2 Ziele, ordnen ihnen Kopf und Zahl zu und werfen die Startspielermünze. Dies wird für jeden Kampf durchgeführt.

AKTIONENPRIORITÄT

Befinden sich in einer Zone mehrere Dorfbewohner Typen, werden sie in dieser Reihenfolge aktiviert:

1. Bauern 2. Jäger 3. Stadthelden

In Situationen, in denen sich Variationen des gleichen Dorfbewohner Typs in derselben Zone befinden, wie z.B. Stadthelden oder Jäger unterschiedlicher Typen, legen die Spieler deren Aktivierungsreihenfolge fest.

BEWEGUNG DER DORFBEWohner

Das Hauptziel der Dorfbewohner ist das Herz der Burg und sie werden vor nichts zurückschrecken, um dorthin zu gelangen! Nach dem Angriff eines Dorfbewohners zieht dieser soweit er kann in Richtung Herz der Burg.

MEHRERE MÖGLICHE PFADE

Gibt es zu einem Zeitpunkt mehr als nur einen möglichen Pfad, werden sie jeweils Kopf und Zahl zugeordnet und das Werfen der Startspielermünze entscheidet, welcher Pfad genommen wird. Sind mehr als 2 Pfade möglich, wählen die Spieler vor dem Startspielermünzwurf 2 Zonen aus. Dies geschieht für jeden Dorfbewohner Typ. Gruppen von Dorfbewohnern bewegen sich als Gruppe. (1 Startspielermünzwurf = 1 Typ Dorfbewohner)



BEISPIEL MEHRERE PFADE

Die Dorfbewohner haben einen Korridor erreicht, an dem sich der Weg in 2 Pfade aufteilt. Um zu bestimmen, in welche Richtung sie gehen, wird jedem Pfad entweder Kopf oder Zahl zugeordnet und die Startspieler Münze geworfen. Das erste Ergebnis ist Kopf, also bewegen sich die Bauern in die Waffenkammer. Jäger sind ein anderer Dorfbewohner-Typ, weshalb erneut die Startspieler Münze geworfen werden muss, um die Richtung zu bestimmen. Diesmal ist Zahl das Ergebnis. Sie bewegen sich in den Innenhof.

DORFBEWohner INS SPIEL BRINGEN

Als Letztes werden in der Dorfbewohnerphase neue Dorfbewohner ins Spiel gebracht. Jedes Szenario gibt mit den Dorfbewohner ins Spiel bringen Plättchen vor, wo auf dem Spielplan neue Dorfbewohner ins Spiel gebracht werden. Die Spieler bestimmen ein Plättchen und ziehen eine Dorfbewohnerkarte, welche genau angibt, wie viele Gegner welchen Typs ins Spiel gebracht werden. Dies wird für jedes Plättchen wiederholt.



JÄGER INS SPIEL BRINGEN UND TYPEN ZUORDNEN

Immer wenn Jäger auf dem Spielplan ins Spiel gebracht werden, muss ihnen ein Typ zugewiesen werden. Dazu wird aus dem Würfelbeutel blind ein Typmarker gezogen, der den Typ des erschienenen Jägers festlegt. Der Marker wird in den Beutel zurückgelegt. Dann wird die Anzahl an Jägern in der Zone platziert, die auf der Dorfbewohnerkarte angegeben ist. Sie werden in die farblich passenden Basen gesteckt. Bei einer Gruppe von Jägern erhält jeder denselben Typ. Dorfbewohner und Monster des gleichen Typs bezeichnen sich gegenseitig als Nemesis.

ERFAHRENE JÄGER

Es dürfen immer nur 5 Jäger desselben Typs zur gleichen Zeit im Spiel sein (+ 3 Yurfakh-Jäger jedes Typs). Es werden nur Jäger ins Spiel gebracht, zu denen ein Monster desselben Typs im Spiel ist. Ist es den Spielern nicht möglich, Jäger ins Spiel zu bringen, die zu den Typen der Monster passen, werden Jäger ohne Farbbasis ins Spiel gebracht. Sie werden erfahrene Jäger genannt und sind unfassbar gefährlich. Sie gehören allen Typen an und fügen somit jedem Monster zusätzlichen Schaden zu. Sie müssen schnell ausgeschaltet werden!

UNTERSCHIEDLICHE STUFEN VON „INS SPIEL BRINGEN“

Es gibt 3 Stufen des „Ins-Spiel-Bringens“ von Dorfbewohnern: Stufe I, Stufe II und Stufe III. An Schlüsselpunkten (meist beim Erreichen bestimmter Dorfmalwerte) in den Szenarien steigt die Stufe und von nun an wird eine größere Anzahl an Dorfbewohnern ins Spiel gebracht. Das Symbol zeigt an, dass auf dieser Stufe sofort eine neue Karte gezogen wird. Diese wird stattdessen wie gewohnt ausgeführt.

STADTHELDEN

Stadthelden sind der gefährlichste Typ Dorfbewohner, dem man begegnen kann. Sie sind schneller und stärker als jeder andere Feind. Deshalb gibt es für sie spezielle Marker, die ihren einzigartigen Fähigkeiten anzeigen:



1. NAME

Name des Stadthelden

2. BESONDERE FÄHIGKEIT

Jeder Stadtheld hat seine eigene spezielle Fähigkeit, die ihm einen besonderen Bonus beschert (möglicherweise auch anderen in seiner Umgebung).

3. TYP

Typ des Stadthelden

4. WIDERSTANDSKRAFT

Die Anzahl an Schaden, die nötig ist, um den Stadthelden zu töten

5. GESCHWINDIGKEIT

Die Anzahl der Zonen, die sich ein Stadtheld pro Runde bewegt

6. SCHADEN

Die Höhe des Schadens, die der Stadtheld bei jedem Angriff zufügt

7. REICHWEITE

Die Reichweite für Angriffe des Stadthelden

Während des Aufbaus eines Szenarios werden die 5 Stadtheldenplättchen gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Gibt eine Dorfbewohnerkarte an, dass ein Stadtheld ins Spiel gebracht werden soll, wird das oberste Stadtheldenplättchen aufgedeckt und der entsprechende Stadtheld ins Spiel gebracht. Jeder erlittene Schaden und jeder Zustand des Stadthelden werden auf sein Plättchen gelegt. Stirbt ein Stadtheld, wird sein Plättchen wieder unter den Stapel mit den anderen Plättchen gelegt, um später wieder ins Spiel gebracht werden zu können. Ein Stadtheld kann mehrere Male pro Szenario ins Spiel gebracht werden.

ZUSÄTZLICHE STADTHELDEN-PLÄTTCHEN VERWENDEN

Wollen die Spieler Stadthelden aus den Erweiterungen zu Village Attacks nutzen, können sie das in jedem Szenario tun. Allerdings müssen immer alle 5 Typen von Stadthelden ausgewählt werden. Besitzen Spieler mehrere Typen von Stadthelden, wird empfohlen, sie nach Typ zu sortieren und zufällig ein Stadtheldenplättchen pro Typ für die Partie auszuwählen. Es dürfen auch mehr als 5 Stadtheldenplättchen in einer Partie verwendet werden, solange eine gleiche Anzahl je Typ verwendet wird.

AUFRÄUMPHASE

Zuletzt werden alle ausgelösten Fallen und verbrauchte Marker vom Spielplan entfernt. Alle Würfel, die sich nicht in der Reserve eines Monsters befinden, werden von den Charakterbögen genommen.

DETAILREGELN

ZUSTÄNDE

Es gibt drei verschiedene Arten von Zuständen:

- Zustände, die Monster betreffen
- Zustände, die Dorfbewohner betreffen
- Zustände, die Orte betreffen

ZUSTÄNDE, DIE MONSTER BETREFFEN

Monsterzustände werden durch Marker dargestellt, die auf den Charakterbogen gelegt werden. Die Effekte der Zustände sind dauerhaft und werden zum Ende der Runde nicht entfernt. Man kann sie nur im Herz der Burg wieder loswerden, indem man dort 1  ausgibt. Für jedes , welches auf diese Weise ausgegeben wird, darf ein Zustand entfernt werden.



BRUCH

Erleidet ein Monster einen Bruch seiner Ausrüstung, wird ein Bruchmarker auf einen der Abwehrslots des Monsters gelegt.

Bevor der Marker nicht wieder entfernt ist, können keine Verteidigungssymbole auf den belegten Slot gelegt werden.



STILLE

Stille beeinträchtigt die Fähigkeit der Monster, Würfelergebnisse für später aufzubewahren. Ist ein Monster von Stille betroffen, wird ein Stillemarker auf einen der Reserveslots gelegt.

Bevor der Marker nicht wieder entfernt wurde, können dort keine Würfel abgelegt werden.



LANGSAM

Wenn ein Monster Langsam ist, wird ein Langsammarker auf einen der Bewegungsslots gelegt. Die Bewegung des Monsters kann so bis auf 1 reduziert werden, aber mindestens 1 Bewegungsslot muss immer zur Verfügung stehen.

Bewegungsslot muss immer zur Verfügung stehen.

ANMERKUNG ZU BRUCH, STILLE UND LANGSAM

Soll ein Bruch-, Stille-, oder Langsammarker platziert werden und es ist kein Slot des Monsters frei, ersetzt der Marker automatisch einen der Würfel auf diesen Slots. Der Spieler hat die Wahl, welcher Würfel abgeworfen wird.

VERBRENNUNG



Erleidet ein Monster eine Verbrennung, wird ein Verbrennungsmarker auf den Charakterbogen des Monsters gelegt.

Von nun an erleidet das Monster immer 1 Schaden, wenn es aktiviert wird, bis der Marker wieder entfernt wurde. Monster können zu jeder Zeit nur je 1 Verbrennung auf einmal erleiden. Auf diese Weise erlittener Schaden kann nicht mit Würfelsymbolen geblockt werden.

LÄHMUNG/PARALYSE

Wird ein Monster gelähmt, wird ein Bruchmarker auf einem seiner Abwehrslots platziert und seine Miniatur auf die Seite gelegt. Die Miniatur wird bei der nächsten Aktivierung des Monsters wieder aufgestellt und muss in dieser Runde mit 1 Würfel weniger würfeln. Wird ein Monster während seines Zuges gelähmt, endet sein Zug sofort. Die Miniatur wird auf die Seite gelegt. Bei der nächsten Aktivierung muss das Monster für diese Runde mit 1 Würfel weniger würfeln. Gelähmte Monster werden bei Angriffen als normale Ziele behandelt.

ACHTUNG: Bei den Monsterfähigkeiten von Banshee und Dullahan wird der Begriff "paralysiert" verwendet. Dieser ist in allen Belangen mit "gelähmt" gleichzusetzen.

ZUSTÄNDE, DIE DORFBEWohner BETREFFEN

LÄHMUNG/PARALYSE

Wird ein Dorfbewohner gelähmt (oder paralysiert), wird seine Miniatur auf die Seite gelegt und folgende Konsequenzen treten ein:

- Er setzt bei seiner nächsten Aktivierung aus.
- Er wird für die Zielprioritätsreihenfolge der Monster nicht beachtet, für Fallen allerdings schon.
- Er zählt nicht zu der Anzahl an Dorfbewohnern, um zu bestimmen, ob ein Monster Gehindert ist.

Sobald gelähmte Dorfbewohner eine ihrer Aktivierungen ausgesetzt haben, werden ihre Miniaturen wieder aufgestellt. Solange durch eine Fähigkeit oder einen Effekt keine Änderungen vorgeschrieben sind, wird die Zielprioritätsreihenfolge wie bei einem Angriff bestimmt. Gelähmte Dorfbewohner können das Ziel von Angriffen und Fähigkeiten der Monster sein.

VERBRENNUNG

Gleich den Monstern erleiden Dorfbewohner mit Verbrennung zu Beginn ihrer folgenden Aktivierungen 1 Schaden.

Dorfbewohner, die durch Verbrennung sterben, bringen keine Erfahrung. Die Dorfmental sinkt dennoch.

ZUSTÄNDE, DIE ZONEN BETREFFEN

Die letzte Art von Zuständen betrifft keine Miniaturen, sondern ganze Zonen und jeden, der sich in ihnen befindet. Zonenzustände enden mit dem Schluss der Runde, außer ein Dorfbewohnerereignis verhindert dies.



UNHEILVOLL

In einer Zone, die im Zustand Unheilvoll ist, besteht für alle Angriffe durch Monster und Dorfbewohner die Möglichkeit des Scheiterns. Jedes Mal, wenn von einer unheilvollen Zone aus ein Angriff versucht wird, wird die Startspieler Münze geworfen:

Kopf - Der Angriff ist erfolgreich

Zahl - Der Angriff scheitert und kein Schaden wird zugefügt

Der Zustand Unheilvoll betrifft lediglich Angriffe, die innerhalb der unheilvollen Zone getätigt werden. Fernkampfangriffe von einer anderen Zone in die Zone hinein sind davon nicht betroffen. Ebenso ist der Schaden, der durch Fallen oder Verbrennung zugefügt wird, nicht vom Zustand Unheilvoll betroffen. Monsterfähigkeiten, die keinen Schaden verursachen, sind nicht betroffen (z.B. Erholung).



FINSTERNIS

Liegt eine Zone in Finsternis, können aus dieser Zone heraus oder in sie hinein keine Fernkampfangriffe durchgeführt werden. Fähigkeiten, die eine Sichtlinie benötigen können ebenfalls nicht in Zonen hinein genutzt werden, die in Finsternis oder die in direkter Sichtlinie hinter finsternen Zonen liegen. Fähigkeiten, die unabhängig von einer direkten Sichtlinie sind, sind uneingeschränkt nutzbar.

VOLLE ZONEN UND VERDRÄNGUNG

Eine Miniatur wird einer Zone zugerechnet, wenn sich mehr als 50% ihrer Basis auf diesem Spielplanteil befinden. Für die Bestimmung, ob eine Zone voll ist, spielen Marker keine Rolle. Ebenso wird angenommen, dass sie keinen physischen Platz einnehmen. Wenn eine Zone soweit gefüllt ist, dass keine weitere Miniatur mit 50% oder mehr ihrer Basis auf das Spielplanteil passt, führen nachrückende Miniaturen zu Verdrängung. Das bedeutet, dass 1 Dorfbewohner desselben Typs wie die nachrückenden Dorfbewohner auf kürzestem Weg 1 Zone in Richtung Herz der Burg weitergeschoben wird. Anschließend wird die verdrängende Miniatur sofort in die Zone gestellt, die sie zu betreten versucht hatte. Befindet sich kein Dorfbewohner gleichen Typs in der Zone, wird ein Dorfbewohner mit nächstfolgender



BEISPIEL VERDRÄNGUNG

Die Jäger versuchen, in die nächste Zone vorzudringen, aber die ist schon voll. Ihre Bewegung verdrängt 3 Bauern sofort in die nächste Zone. Die Jäger ziehen dann in die Zone, aus der sie die Bauern vertrieben haben.

Zielpriorität verdrängt. Verdrängung funktioniert in beide Richtungen, d.h. nach denselben Regeln auch weg vom Herz der Burg. Auch Monster können durch das Betreten einer vollen Zone Verdrängung auslösen. Dabei wird ein Gegner niederen Ranges 1 Zone in Richtung Herz der Burg verdrängt.

MINIATUREN WERDEN KNAPP

Soll jemals eine Miniatur ins Spiel gebracht werden, es davon aber keine Freien mehr gibt, wird ein Gegner desselben Typs, der sich bereits im Spiel befindet, ein zusätzliches Mal aktiviert. Dies geschieht in gleicher Weise wie mit .



TAG/NACHT-MODUS (OPTIONAL)

Für alle, die eine noch größere Herausforderung suchen, kann jedes Szenario im Tag- und im Nachtmodus gespielt werden. Der Nachtmodus ist optional und ein echter Härtetest für alle Monster!

TAG/NACHT-WÜRFEL

Im Tag/Nacht-Modus tauschen die Spieler einen ihrer regulären Würfel gegen den zur Tageszeit passenden Würfel aus. Die Würfel spiegeln wider, dass Monster tagsüber schwächer und nachts stärker sind.



NACHTWÜRFEL

Der Nachtwürfel erlaubt es den Monstern, aggressiver zu spielen. Seine Seiten zeigen 3  und 3  Symbole.



TAGWÜRFEL

Der Tagwürfel hat 2 leere Seiten und 4 Seiten mit  Symbol. Leere Seiten sind unbrauchbare Würfelergebnisse, die direkt abgegeben werden.

Zusätzlich gibt es, diese Würfel betreffend, weitere Sonderregeln:

- Tag/Nacht-Würfel können nicht erneut gewürfelt werden und zählen nicht zu den gleichen Symbolen, die ein erneutes Würfeln erlauben.
- Tag/Nacht-Würfelergebnisse können nicht in der Reserve aufbewahrt werden, sondern müssen im gleichen Zug des Wurfs genutzt oder abgegeben werden.
- Die Tag/Nacht-Würfel werden immer geworfen, wenn eine Strafe gegen den Spieler aktiv ist, wie z.B. mit einem Würfel weniger zu würfeln. Es wird dabei immer ein regulärer Würfel abgegeben. Der Tag/Nacht-Würfel wird immer geworfen.

TAG/NACHT-ZYKLUS & SEINE EFFEKTE

Um ein Szenario im Tag/Nacht-Modus zu spielen, werfen die Spieler den Tag/Nacht-Marker, um zu bestimmen, zu welcher Tageszeit sie beginnen. Danach gelten folgende Regeln:

TAG

- Jedes Monster wirft zu Beginn seines Zuges 5 reguläre und den Tagwürfel.
- Zu Beginn einer Tagesrunde, entfernt jedes Monster 2 Erfahrungsmarker von seinem Charakterbogen. Sind sie dazu nicht in der Lage, erleiden sie 1 Schaden pro Erfahrungsmarker, der nicht abgelegt werden kann. Beginnt das Szenario am Tag, fällt dieser Schritt in der ersten Runde weg.
- Monster sammeln keine Erfahrung für Dorfbewohner, die sie tagsüber töten. Hingegen wird beim Erfüllen von Aufgaben Erfahrung gesammelt und die Dorfmentalität wird wie gewohnt verringert.

NACHT

- Jedes Monster wirft zu Beginn seines Zuges 5 reguläre und den Nachtwürfel.
- Monster sammeln für jeden Dorfbewohner, den sie nachts töten +1 Erfahrung mehr.

Am Ende jeder Runde wird zuletzt der Tag/Nacht-Marker umgedreht und die nächste Runde beginnt zur anderen Tageszeit. Somit wechseln sich Tag und Nacht gleichmäßig ab.

DER TROLL

Der Troll ist ein Dorfergebnis, das eine schwerfällige, blindwütige Kraft der Zerstörung ins Spiel bringt. Um den Troll vorzubereiten gilt:

- Von den 4 Troll!-Karten wird zufällig eine entfernt.
- Die restlichen 3 Karten werden in den Dorfergebnisstapel gemischt, der verdeckt auf das Spielübersichtstableau gelegt wird.
- Ziehe die obersten 2 Karten des Dorfergebnisstapels und mische ohne hinzusehen die verbliebene 4. Troll!-Karte mit den gezogenen 2 Karten. Platziere diese 3 Karten verdeckt oben auf den Dorfergebnisstapel.

AKTIVIERUNG DES TROLLS

Der Troll steht weder auf der Seite der Monster noch der Dorfbewohner und kann beiden Seiten Verwüstung bringen. Der Troll wird in der Dorfbewohnerphase aktiviert, sofort nachdem alle Dorfbewohner ihre Angriffe und Bewegungen abgeschlossen haben. Aufgrund seiner sprunghaften Natur, wird für den Troll bei seiner Aktivierung ein regulärer Würfel geworfen, um festzulegen, wie er reagiert:



NAH- & FERNKAMPF
3 Schaden auf jedes Monster in seiner Zone / dann 1 Bewegung in Richtung Herz der Burg



MAGIE & DORFBEWOHNER
3 Schaden auf jeden Dorfbewohner in seiner Zone / dann 1 Bewegung in Richtung der Zone mit Dorfbewohnerstartpunkt, die ihm am nächsten ist.



VERTEIDIGUNG & KONTER
Alle Monster und bis zu 5 Dorfbewohner in der Zone werden gelähmt / dann Werfen der Startspielermünze

- **Kopf** – bewegt sich 1 Zone in Richtung Herz der Burg
- **Zahl** – bewegt sich 1 Zone in Richtung der Zone mit Dorfbewohnerstartpunkt, die am nächsten ist

Befindet sich der Troll bereits in einer Zone mit einem Dorfbewohnerstartpunkt, wenn er sich in Richtung einer solchen Zone bewegen soll, dann verlässt er die Burg und wird aus dem Spiel genommen. Befindet sich der Troll bereits im Herzen der Burg, wenn er sich in dessen Richtung bewegen soll, nimmt das Herz der Burg 1 Schaden und der Troll verbleibt dort. Durch den Troll getötete Dorfbewohner verringern **nicht** die Dorfmentalität.

DEN TROLL ANGREIFEN

Der Troll kann weder verletzt noch getötet werden. Dennoch können Monster versuchen, ihn durch Angriffe auf die Dorfbewohner zu hetzen oder aus der Burg zu jagen! Monster dürfen den Troll nur mit  und  Symbolen angreifen und können ihn sogar dann als Ziel nehmen, wenn sich auch Dorfbewohner in dessen Zone befinden. Anstatt dem Troll Schaden zuzufügen, führen Angriffe auf ihn zu seiner sofortigen Aktivierung. Es wird ein regulärer Würfel geworfen, um zu sehen, wie er reagiert. Dorfbewohner greifen den Troll vor lauter Angst nicht an! Der Troll bleibt von Monsterfähigkeiten oder Zustandseffekten gänzlich unbeeinträchtigt.

EINE VOLLE ZONE BETRETEN

Der Troll kann nicht aufgehalten werden und verdrängt jegliche Dorfbewohner in seinem Weg, falls nicht genügend Platz für ihn ist.

DER TROLL UND FALLEN

Betritt der Troll Zonen mit Fallen, bleibt er selbst von diesen unbeeinträchtigt, löst sie aber automatisch aus.

MONSTER BESCHWÖREN (HORRORS OF THE SANDS - ERWEITERUNG)

Die „Horrors of the Sands-Erweiterung“ führt eine brandneue Mechanik in die Welt von Village Attacks ein: das Beschwören von Monstern. Niedere Versionen der Monster, die in dem Szenario nicht mitspielen, können beschworen werden, um die Monster bei ihren Aufgaben zu unterstützen. Um beide Versionen deutlich unterscheiden zu können, werden Monster, die für das Szenario gewählt wurden **Spielermonster** und Monster, die durch Beschwörungskarten ins Spiel gekommen sind, **Beschworene Monster** genannt.

BESCHWÖRUNGSKARTEN VORBEREITEN

Die Beschwörungskarten werden auf die gleiche Weise vorbereitet wie die Stadtheldenplättchen. Von jedem Typ (Dämonisch, Untot, usw.) wird zufällig eine Beschwörungskarte gewählt. Diese 5 Karten werden zusammengemischt und verdeckt platziert. Spielermonster können in diesem Spiel nicht für die Beschwörungskarten verwendet werden. Es darf in der Vorbereitung nur 1 Monster jeden Typs gewählt werden.

DURCH BESCHWÖREN INS SPIEL BRINGEN

Beschworene Monster werden von dem Spielplan mit dem Beschwörungsraum aus ins Spiel gebracht. Auf diesem Spielplan werden die 5 nutzbaren Würfelergebnisse angezeigt, um ein Monster zu beschwören. Es gilt:

- **Jedes Spielermonster in diesem Szenario muss 1 Würfelkosten nach Wahl bezahlen (jedes Würfelsymbol darf nur einmal bezahlt werden). Das jeweilige Spielermonster muss sich dazu im Beschwörungsraum befinden.**
- **Wenn ein Monster einen der Würfel für die Kosten bezahlt hat, wird ein passender Würfelsymbolmarker auf den entsprechenden Slot im Beschwörungsraum gelegt. Außerdem wird ein Schadensmarker auf die Basis des Spielermonsters gelegt. Dieser Schadensmarker verbleibt auf der Basis, bis das beschworene Monster komplett beschworen ist. So lange wirft das Spielermonster 1 Würfel weniger.**
- **Haben alle Monster einen Würfel der Kosten bezahlt, wird die oberste Beschwörungskarte aufgedeckt und das beschworene Monster wird in den Beschwörungsraum gestellt. Es bedarf allerdings eines Opfers, um das beschworene Monster in unserer Welt zu halten: 2 Spielermonster müssen während der gesamten Zeit, in der das beschworene Monster im Spiel ist, einen Würfel weniger werfen. Die Spieler bestimmen nach Absprache, welche beiden Spielermonster das sind (diese behalten den „-1 Würfel“ Schadensmarker auf der Basis).**

BEISPIEL BESCHWÖRUNG

Der Vampir ist im Beschwörungsraum und beschließt einen der benötigten Würfel für die Beschwörung zu bezahlen. Der passende Würfelsymbolmarker wird auf den entsprechenden Kostenslot gelegt, hier das  Symbol, und ein Schadensmarker wird auf die Basis der Vampirminiatur gelegt, um den Spieler daran zu erinnern, dass er ab jetzt mit einem Würfel weniger würfeln muss, bis ein Monster beschworen wurde. Hier ist eine 3-Spielerpartie abgebildet, also müssen die beiden anderen Spielermonster ebenfalls in den Beschwörungsraum kommen, um die verbleibenden Kosten zu bezahlen und die Beschwörung abzuschließen.



KONTROLLE BESCHWORENER MONSTER

Beschworene Monster werden am Ende der Monsterphase aktiviert, nachdem alle Spielermonster ihren Zug abgeschlossen haben. Man kann entweder einem Spieler für die gesamte Dauer des Spiels die Kontrolle über sie geben oder sich damit zugweise abwechseln. Ein beschworenes Monster kann bereits in der Runde, in der es beschworen wurde aktiviert werden. Seine Werte werden dabei auf die gleiche Weise wie bei Stadthelden angezeigt. (vgl. S.18-19)



Auch beschworene Monster können von Zuständen betroffen sein (Unheilvoll, Finsternis, usw.). Dorfbewohner, die durch sie getötet werden senken die Dorfmentalität. Mit Aufgabenmarkern interagieren können beschworene Monster hingegen nicht. Ebenso wenig können sie Fallen legen.

Der Schaden durch beschworene Monster wird behandelt wie Schaden durch Monsterfähigkeiten, nicht wie Schaden durch Würfelergebnisse. Das spielt beim Angriff bestimmter Stadthelden eine wichtige Rolle.

VERBANNUNG BESCHWORENER MONSTER

Erhält ein beschworenes Monster soviel Schaden, wie es Widerstandskraft besitzt, wird es getötet. Die Miniatur des beschworenen Monsters wird sofort vom Spielplan genommen und seine Beschwörungskarte wird beiseite gelegt. Anders als die Stadtheldenplättchen kommen die Beschwörungskarten nicht wieder zurück zu den verbleibenden Karten, sondern sind für die Dauer des Spiels aus dem Szenario entfernt.

YUNFAKH JÄGER (HORRORS OF THE SANDS-ERWEITERUNG)

Die Yunfakh sind eine tödliche Gilde von Eliteassassinen, die ihr gesamtes Leben trainiert haben, das Böse hinter den Mauern der Burg zu jagen. Da sie sogar noch behänder und tödlicher sind als gewöhnliche Jäger, sollte ihre Eliminierung oberste Priorität haben.

Yunfakh ins Spiel bringen – Wird mit den Yunfakh Jägern gespielt, sind die Hälfte aller ins Spiel zu bringenden Jäger Yunfakh (aufgerundet).

Angriff & Zielen – Yunfakh Jägern kann durch  Symbolen oder Angriffen von außerhalb ihrer eigenen Zone kein Schaden zugefügt werden. Sie können aber durch Fähigkeiten betroffen sein, die ihnen schaden würden, z.B. durch Bewegungsfähigkeiten wie Lichs „Zombifizieren“. Weder die Yunfakh noch andere Jäger spielen eine Rolle für die Zielprioritätsreihenfolge. Beide werden als Jäger angesehen und haben die Spieler innerhalb einer Zone die Wahlmöglichkeit zwischen diesen beiden (verschiedenen!) Arten von Jägern, können sie sich frei für eine Art entscheiden.

LAKAIEN

Niedere Kreaturen unter der Kontrolle von Monstern sind als Lakaien bekannt. Odin z.B. hat die Fähigkeit, Jagdhunde zu beschwören und zu kontrollieren. Diese werden als Lakaien klassifiziert. Es gelten folgende Regeln für Lakaien:

- Einen Lakaien ins Spiel bringen wird „Beschwörung eines Lakaien“ genannt.
- Das Monster, das den Lakaien beschworen hat, hat auch die Kontrolle über ihn.
- Ein Lakai kann jederzeit während des Zuges des kontrollierenden Monsters aktiviert werden.
- Lakaien nehmen den Typ des kontrollierenden Monsters an.
- In der Zielprioritätsreihenfolge der Dorfbewohner werden Lakaien wie Monster behandelt.
- Hat ein Monster Lakaien in seiner Zone unter Kontrolle und wird angegriffen, kann wahlweise auch der Lakai den Angriff erleiden. Wird durch den Angriff mehr Schaden zugefügt, als zum Töten des Lakaien nötig ist, geht der restliche Schaden auf das kontrollierende Monster über.

ANPASSUNG DER SCHWIERIGKEIT

Alle Village Attacks Szenarien sind auf 3 Monster ausgelegt. Wollen Spieler mit anderer Monsterzahl spielen, sind folgende Anpassungen notwendig:

- 2 Monster: Bei Stufe I kommt immer 1 Dorfbewohner weniger ins Spiel. Bei Stufe II/III: -2
- 3 Monster – keine Änderung
- 4 Monster – Es kommt immer 1 Dorfbewohner mehr ins Spiel
- 5 Monster – Es kommen immer 2 Dorfbewohner mehr ins Spiel. Außerdem verursachen Wiederbelebungen im Herz der Burg +1 Schaden.

~1~ LEHREN AUS DER VERGANGENHEIT

SCHWIERIGKEIT: Mittel **⌚ DAUER:** 15min

BENÖTIGTE SPIELPLANTEILE
CH-1, G-1, CY-1, EH-1, BH-1, A-1

HERZ DER BURG: 5

DORFBEWOHNER-STUFE 2: Immer

AUFGABE

Werte jedes Monster einmal auf und töte alle Dorfbewohner.

Vor langer Zeit existierte in einem fernen Land eine Burg, die ihresgleichen suchte. Hinter ihren Mauern hauste die größte Zusammenrottung an Bösem, die man sich nur vorstellen konnte. Die Landbevölkerung lebte in Angst und obwohl die Schrecken in der Burg ihre Leben mit Grauen und Verzweiflung erfüllten, wagten sie es aus Furcht vor noch größerem Gräuel nicht, etwas dagegen zu unternehmen. Aus den dunkelsten Tiefen der Verzweiflung entsprang jedoch eine Wut der Hoffnungslosigkeit und so schmiedeten die Dorfbewohner Pläne zum Angriff auf die Burg. Was auch immer dort in dieser Bastion der Verfluchten lauerte, es musste vertrieben werden...

BESONDERHEITEN

- Die Dorfmentalität ist in diesem Szenario unbegrenzt; es werden immer wieder neue Dorfbewohner ins Spiel gebracht, bis die Aufgabe erfüllt ist.
- Dorfbewohner werden immer auf Stufe 2 ins Spiel gebracht.
- Sobald jedes Monster einmal aufgewertet wurde, werden keine Dorfbewohner mehr ins Spiel gebracht. Alle in der Burg jetzt noch verbliebenen Dorfbewohner müssen getötet werden.
- Das Dorfereignisrad wird in diesem Szenario nicht weiter gedreht. Es werden keine Dorfereignisse ausgelöst.
- In diesem Szenario werden keine Stadthelden ins Spiel gebracht. Wird eine Dorfbewohnerkarte mit Stadtheld gezogen, ignoriert sie und zieht sofort eine neue Karte.
- In diesem Szenario werden keine Fallen verwendet.
- Jedes Monster kann nur 1x während dieses Szenarios aufgewertet werden. Jede darüber hinaus gesammelte Erfahrung verfällt.
- Betritt ein Dorfbewohner das Herz der Burg, ist die Mission gescheitert.



RAUMZUSTÄNDE

- Innenhof (CY-1) - Monster erleiden 1 Schaden und **Verbrennung**, wenn sie ihren Zug in dieser Zone beenden.
- Friedhof (G-1) - Monster erleiden 1 Schaden und **Verbrennung**, wenn sie ihren Zug in dieser Zone beenden.
- Waffenkammer (A-1) - Alle Angriffe von Dorfbewohnern aus dieser Zone richten zusätzlichen Schaden von +1 an.

MISSION ERFÜLLT

Die Dorfbewohner, gering an der Zahl und unvorbereitet wie sie waren, hatten mit ihrem Vorhaben gegen ihre Feinde im Inneren keine Chance. Aber irgendetwas war in ihren Herzen entfacht worden, das Feuer der Rebellion, und diese Flamme erlischt nicht einfach aufgrund eines kleinen Fehlers.

~2~ VERBUNDENE SCHICKSALE

SCHWIERIGKEIT: Mittel **⚔ DAUER:** 40 min

BENÖTIGTE SPIELPLANTEILE

CH-1, BH-1, EH-1, A-1, CY-1, ST-1,
LC-1, LC-2, SC-1, SC-2

HERZ DER BURG: 15

DORFMORAL: 40

DORFBEWohner STUFE 2: 30 **⚔ STUFE 3:** 20

AUSLÖSER DORFFEREIGNIS: 5, 10, 15, 19

AUFGABE

Reduziere die Moral der Dorfbewohner auf 0.



Die Dorfbewohner unternahmen einen zweiten Anlauf, um das Böse zu vertreiben. Sie wussten so gut wie nichts darüber, wie sie diese Boshaftigkeit vor ihren Toren besiegen mochten. Das dämpfte aber in keinster Weise ihre Entschlossenheit. Sie fassten den Entschluss, dass zukünftige Generationen nicht die gleiche jämmerliche Existenz zu ertragen haben sollten, unter der schon ihre Vorfahren gelitten hatten, und so war das weitere Vorgehen klar...

NEUE MECHANIK

Dorfereignisse (S.17)

BESONDERHEITEN

- Die Monster beginnen das Spiel, als wären sie bereits 1x aufgewertet worden. Wird diese Mission als Fortsetzung von *Lehren aus der Vergangenheit* gespielt, startet man mit der ersten Fähigkeit, die im vorangegangenen Szenario durch eine Aufwertung erlernt wurde.
- In diesem Szenario werden keine Stadthelden ins Spiel gebracht. Wird eine Dorfbewohnerkarte mit Stadtheld gezogen, ignoriert sie und zieht sofort eine neue Karte.
- In diesem Szenario werden keine Fallen verwendet.
- Jedes Monster kann nur 1x während dieses Szenarios aufgewertet werden. Jede darüber hinaus gesammelte Erfahrung verfällt.
- Wird die Dorfereigniskarte „Defekter Mechanismus“ gezogen, ignoriert sie und zieht sofort eine neue Dorfereigniskarte.

RAUMZUSTÄNDE

- Lagerraum (ST-1) – Jäger, welche sich in dieser Zone befinden, können keinen Schaden durch Monsterangriffe oderfähigkeiten erleiden.
- Waffenkammer (A-1) - Alle Dorfbewohnern fügen +1 Schaden zu, wenn sie aus dieser Zone angreifen.

MISSION ERFÜLLT

Den Bewohnern dieses Landes dämmerte langsam, weshalb das Böse dort so lange hatte bestehen können. Es scheint unzählige dieser Monster zu geben. Sogar wenn eine der Kreaturen niedergestreckt und scheinbar zerstört wurde, taucht es schon bald wieder auf, um von Neuem Elend über die Welt der Menschen zu bringen.

~3~ ZÄHERE WIDERSACHER

SCHWIERIGKEIT: Mittel **DAUER:** 50min

BENÖTIGTE SPIELPLANTEILE

CH-1, EH-1, L-1, BH-1, C-1, CY-1, K-1,
A-1, ST-1, LC-1, SC-1, SC-2

HERZ DER BURG: 20

AUSLÖSER DORFFEREIGNIS: 6, 12, 18

AUFGABE

Töte alle 5 Stadthelden.

Die Kunde der Misere der Dorfbewohner hatte sich schnell in der Welt verbreitet und es dauerte nicht lange, bis mächtige Krieger die umliegenden Städte erreichten. Manche strebten nach Ehre und Ruhm, die einem zuteil wurden, wenn man dieses alte Böse zur Strecke brachte. Andere kamen, weil sie es als ihre Pflicht ansahen, die Unschuldigen und Wehrlosen zu schützen. Was auch immer ihre Ziele waren, die Ankunft der Stadthelden ermutigte die Dorfbewohner, einen erneuten Ansturm auf die Heimstätte des Bösen zu riskieren.

NEUE MECHANIK

Stadthelden (S. 18)

BESONDERHEITEN

- Die Monster beginnen das Spiel, als wären sie bereits 2x aufgewertet worden. Wird diese Mission als Fortsetzung von *Verbundene Schicksale* gespielt, startet man mit den 2 Fähigkeiten, die im vorangegangenen Szenario durch eine Aufwertung erlernt wurden.
- In diesem Szenario werden keine Fallen verwendet.
- Die Dorfmentalität ist in diesem Szenario unbegrenzt. Es werden neue Dorfbewohner ins Spiel gebracht, bis die Aufgabe erfüllt ist.
- Dorfbewohner kommen immer auf Stufe 1 ins Spiel.
- Jede Stadtheldenkarte bringt einen Stadthelden ins Spiel.
- Um das Szenario zu gewinnen müssen alle 5 Stadthelden getötet werden. Töten die Monster einen Stadthelden, wird im Anschluss sein Stadtheldenplättchen offen unterhalb des Spielübersichtstableaus abgelegt. Dieser Stadtheld kann nicht erneut ins Spiel gebracht werden.
- Wird eine Stadtheldenkarte gezogen, obwohl es keine weiteren Stadthelden mehr gibt, die ins Spiel gebracht werden könnten, ignoriert diese Karte und zieht sofort eine weitere Karte.
- Werden beim Aufbau Dorfbewohner ins Spiel gebracht, wird zusätzlich ein Stadtheld auf dem Startpunkt in der Eingangshalle (EH-1) ins Spiel gebracht.



- Jedes Monster kann nur 1x während dieses Szenarios aufgewertet werden. Jede darüber hinaus gesammelte Erfahrung verfällt.

RAUMZUSTÄNDE

- Kapelle (C-1) – Monster erleiden bei Betreten dieser Zone **Stille**.
- Küche (K-1) – Entferne 2 Schaden von Stadthelden, die diese Zone betreten.

MISSION ERFÜLLT

Die Monster kämpften hartnäckig und obwohl die Menschen erneut zurückgedrängt werden konnten, schienen die Kräfte der Unholde aus der Burg zu schwinden. Forderten die feindlichen Einfälle so langsam ihren Tribut von den legendären Kreaturen? Vielleicht war das alles aber auch nur ein Spiel, welches Hoffnung geben sollte, wo vorher keine war. Nur um sich mit den sterblichen Narren, die es wagten, die Schwelle dieses unheiligen Ortes zu überqueren, einen Spaß zu erlauben.

~4~ TURM DER LIST

SCHWIERIGKEIT: Mittel **⚔ DAUER:** 70min

BENÖTIGTE SPIELPLANTEILE

CH-1, CH-2, G-1, EH-1, C-2, K-2,
CY-2, LC-1, LC-2, MC-1, SC-1

HERZ DER BURG: 20

DORFMORAL: 20

STUFE 2: 14 **⚔ STUFE 3:** 7

AUSLÖSER DORFEREIGNIS: 5, 10, 15, 19

AUFGABE

Reduziere die Moral der Dorfbewohner auf 0.

Dieses Böse aus vergangenen Tagen war nicht die einzige Gefahr, die hinter den Mauern der Burg schlummerte. Auf den ersten Blick sah es so aus, als wären die unheiligen Höllenwesen die größte Bedrohung, aber ruchlose Fallen versteckten sich gleich unter der Oberfläche des ansonsten so gewöhnlichen Furniers der Burg. Dort warten sie auf einen unachtsamen Schritt, um ihre verderbtheit und List zu entfesseln...

NEUE MECHANIK

Fallen (S. 11)

BESONDERHEITEN

- Die Monster beginnen das Spiel, als wären sie bereits 3x aufgewertet worden. Wird diese Mission als Fortsetzung von *Zähere Widersacher* gespielt, startet man mit den 3 Fähigkeiten, die im vorangegangenen Szenario durch eine Aufwertung erlernt wurden.
- Nur die Dorfbewohner, die durch Fallen getötet werden, senken die Dorfsmoral.
- Jedes Monster kann nur 1x während dieses Szenarios aufgewertet werden. Jede darüber hinaus gesammelte Erfahrung verfällt.

RAUMZUSTÄNDE

- Friedhof (G-1) - Monster erleiden 1 Schaden und **Verbrennung**, wenn sie ihren Zug in dieser Zone beenden.
- Innenhof (CY-2) - Monster erleiden 1 Schaden und **Verbrennung**, wenn sie ihren Zug in dieser Zone beenden.

MISSION ERFÜLLT

Hatte man einmal die Schwelle der verdammten Burg überschritten, konnte man sich auf nichts mehr verlassen. Jeder Hebel, jede Tür und jede Bodenplatte hätte einen grässlichen Tod bringen können. Für die armen Dorfbewohner war das letztendlich zu viel, um es ertragen zu können. Fürs Erste hatten die Monster ihr Heim zurückerobert und eine Lektion erteilt, die nicht so schnell vergessen wird.



~5~ DAS OPFER

SCHWIERIGKEIT: Mittel **DAUER:** 60min

BENÖTIGTE SPIELPLANTEILE

CH-1, CH-2, G-1, L-1, EH-1, A-2, C-2,
ST-2, LC-1, LC-2, MC-2, SC-2

HERZ DER BURG: 1

AUSLÖSER DORFEREIGNIS: 4, 8, 12, 16, 19

AUFGABE

Bringe die Widerstandskraft des Herzens der Burg wieder auf 20 und töte alle verbleibenden Dorfbewohner.

Als Folge der vielen Angriffe auf die Burg hatte sich der Funke einer Idee in den Köpfen der Dorfbewohner festgesetzt. Merkwürdige Steine, beschriftet mit uralten Zeichen und von eigenartigem Leuchten umgeben, waren in den hintersten Winkeln des Bollwerks gesichtet worden. Es ging das Gerücht um, dass diese Steine und die Monster die sie beschützten eine enge Verbindung zueinander hatten. Das führte zu der Frage: Sind die Steine der Schlüssel zur Unsterblichkeit des Bösen?

BESONDERHEITEN

- Die Monster beginnen das Spiel, als wären sie bereits 4x aufgewertet worden. Wird diese Mission als Fortsetzung von *Turm der List* gespielt, startet man mit den 4 Fähigkeiten, die im vorangegangenen Szenario durch eine Aufwertung erlernt wurden.
- Die Dorfmentalität ist in diesem Szenario unbegrenzt, es werden neue Dorfbewohner ins Spiel gebracht, bis der erste Teil der Aufgabe erfüllt ist.
- Dorfbewohner kommen immer auf Stufe 2 ins Spiel.
- Mit jeder gezogenen Stadtheldenkarte wird ein Stadtheld ins Spiel gebracht.
- In diesem Szenario beginnt das Herz der Burg mit einer Widerstandskraft von 1, die nur durch das Töten von Dorfbewohnern im Herzen der Burg erhöht werden kann. Wird ein Dorfbewohner im Herzen der Burg getötet, sammelt das Monster keine Erfahrung. Stattdessen erhöht sich die Widerstandskraft des Herzens um die gewonnene Menge an Erfahrung.
- Hat das Herz der Burg eine Widerstandskraft von 20 erreicht, werden keine weiteren Dorfbewohnerkarten mehr gezogen. Von nun an ist die Aufgabe der Spieler, alle verbliebenen Dorfbewohner in der Burg zu töten.



RAUMZUSTÄNDE

- Waffenkammer (A-2) - Alle Dorfbewohner, die von dieser Zone aus angreifen, fügen +1 Schaden zu.
- Bibliothek (L-1) - Jäger und Helden, die von dieser Zone aus angreifen, werden als **jedem** Typ zugehörig angesehen.

MISSION ERFÜLLT

Das Geheimnis war gelüftet. Tatsächlich war die Lebenskraft der höllischen Bewohner der Burg an die Steine gebunden, die im Herzen der Burg mit unheiligem Schimmer leuchteten. Die Dorfbewohner kämpften beherzt und versuchten diese Magie zu brechen, welche die Monster an diese Welt band, aber schlussendlich reichte das nicht. Nicht eine sterbliche Seele verließ die Burg an diesem Tag wieder. Aber dennoch sprach sich hinter vorgehaltener Hand herum, dass diese Kreaturen aus Folklore und Legenden wohl eine Schwäche hätten, mit der man sie eines Tages für immer bezwingen könnte.

~6~ ESSENSZEIT

SCHWIERIGKEIT: Schwer **DAUER:** 80min

BENÖTIGTE SPIELPLANTEILE

CH-1, EH-1, BH-1, L-1, A-1, ST-1,
CY-1, K-1, C-1, SC-2, MC-2

HERZ DER BURG: 17

AUSLÖSER DORFEREIGNIS: 5, 10, 15, 19

AUFGABE

Trage 4 Bauern in die Küche.

Obwohl die Monster ihre Energie vom Herzen der Burg beziehen, sind oft andere Quellen der Kraft nötig und so fielen ihnen auch immer wieder Menschen zum Opfer. Der jetzige Ansturm auf die Burg begann wie viele andere zuvor, jedoch hatten die Dorfbewohner nicht den Hauch einer Ahnung, dass gerade Essenszeit war. Sie marschierten direkt in den Schlund des Bösen...

BESONDERHEITEN

- Die Dorfmentalität ist in diesem Szenario unbegrenzt; es werden neue Dorfbewohner ins Spiel gebracht, bis die Aufgabe erfüllt ist.
- Dorfbewohner kommen immer auf Stufe 1 ins Spiel.
- Jede Stadtheldenkarte bringt einen Stadthelden ins Spiel.
- Das Szenario endet, sobald 4 Bauern in die Küche gebracht wurden.
- Einen Bauern bewusstlos zu schlagen, kostet 1 . Jedes Monster kann stets nur 1 Bauern gleichzeitig tragen.
- Während das Monster einen Bauern trägt, wird ein **Langsam** Marker auf einen der Bewegungsslots auf den Charakterbogen des Monsters gelegt.

- Sobald ein Monster mit einem Bauern die Küche betritt, gilt dieser als abgeliefert. Seine Miniatur wird sofort aus dem Spiel genommen und sämtliche Einschränkungen der Monsterbewegung werden aufgehoben. Um den Überblick zu behalten, werden diese Miniaturen alle auf einer Seite des Spielplans abgestellt. Für jedes Abliefern eines Bauern sammelt man 1 Erfahrung.
- Auf dem blauen Startpunkt werden während der Dorfbewohnerphase keine Dorfbewohner ins Spiel gebracht. Stattdessen wird dort sofort ein Stadtheld ins Spiel gebracht, sobald ein Bauer in der Küche abgeliefert wurde.
- Bauern, die gerade von einem Monster getragen werden, können jederzeit durch das Ausgeben von 1 getötet werden. Dann wird der **Langsam** Marker vom Charakterbogen des Monsters entfernt. Sollte ein Monster getötet werden, während es einen Bauern trägt, so wird dieser Bauer in der Zone aufgestellt und sofort aktiviert.

RAUMZUSTÄNDE

- Waffenkammer (A-1) - Alle Dorfbewohner, die von dieser Zone aus angreifen, fügen +1 Schaden zu.
- Innenhof (CY-1) - Monster erleiden 1 Schaden und **Verbrennung**, wenn sie ihren Zug in dieser Zone beenden.

MISSION ERFÜLLT

Es blieb von den armen Seelen, die an diesem Tag in die Burg kamen nichts übrig, das man hätte begraben können, denn sie wurden gänzlich verschlungen und von dieser Welt getilgt. Während einige der grauenvollen Wesen durch das Verspeisen des Fleisches zufriedengestellt waren, genossen andere wiederum die Ängste, Erinnerungen und Seelen der jüngst Verbliebenen. Nachdem die jenseitigen Gelüste nun gestillt waren, wird es Monate dauern, bevor einer weiterer Stoßtrupp einen Angriff auf diesen verwunschenen Ort riskiert.



~7~ EINE HÖCHST MAKABERE RETTUNG

SCHWIERIGKEIT: Mittel **⚔** **DAUER:** 60min

BENÖTIGTE SPIELPLANTEILE

CH-1, BH-1, EH-1, L-1, SC-1, SC-2,
LC-1, MC-1, A-1, ST-1, K-1

HERZ DER BURG: 16

DORFMORAL: 45

STUFE 2: 34 **⚔** **STUFE 3:** 17

AUSLÖSER DORFFEREIGNIS: 7, 14, 19

AUFGABE

Hindere die Dorfbewohner an der Entführung eines Monsters.

Wie überwältigt man das, was nicht zerstört werden kann? Obwohl die Monster der Burg schon unzählige Male getötet wurden, überlebte ihr Geist und sie wurden von Neuem geboren. Den Dorfbewohnern war klar, dass sie also mehr über ihre Feinde lernen mussten. Wo Magie und Mystik versagt hatten, könnte Forschung vielleicht eine Lösung bieten?

BESONDERHEITEN

- Bringt beim Aufbau 2 Stadthelden ins Spiel anstatt vom Dorfbewohnerkartenstapel zu ziehen.
- Jede Stadtheldenkarte bringt einen Stadthelden ins Spiel.
- Betritt ein Stadtheld jemals eine Zone, in der sich ein Monster befindet, wird dieses Monster nun als gefangen angesehen. Der Held bewegt sich mit dem Monster im Schlepptau sofort um 1 Zone in Richtung eines Aufgabenmarkers. Sollte es einem Stadthelden gelingen, den Spielplan mit einem Monster im Schlepptau zu verlassen, ist das Szenario verloren. Den Spielplan zu verlassen erfordert 1 Bewegungspunkt. Der Zug eines Monsters kann durch eine Gefangennahme unterbrochen werden.
- Stadthelden, die ein Monster gefangen haben, greifen in ihrem Zug nach Möglichkeit an, fügen dabei dem gefangenen Monster jedoch keinen Schaden zu.
- Es kann immer nur 1 Monster zur gleichen Zeit gefangen genommen werden.
- Wird ein Monster gefangen, werden jegliche Erfahrung, Zustandsmarker und Würfel der Reserve vom Charakterbogen entfernt. Während das Monster in Gefangenschaft ist, wirft es in seinem Zug nur 3 Würfel. Diese können für Angriffe und zur Aktivierung der Fähigkeiten verwendet werden, allerdings dürfen sie nicht in die Reserve gelegt werden. Ein Monster kann den Stadthelden, der es gefangen hält, nicht angreifen oder ihm Schaden zufügen.



- Dorfbewohner greifen gefangene Monster nicht an und fügen ihm keinen Schaden zu.
- Stadthelden nehmen nach Möglichkeit immer zuerst Monster gefangen, die ihrem Typ entsprechen.
- Wird ein Stadtheld **Gelähmt**, befreit sich das Monster aus seiner Gefangenschaft.

RAUMUSTÄNDE

- Innenhof (CY-1) - Monster erleiden 1 Schaden und **Verbrennung**, wenn sie ihren Zug in dieser Zone beenden.

MISSION ERFÜLLT

Nicht mal die Besten unter den Menschen waren in der Lage, den Horror mit aller Kraft aus seiner Zuflucht zu vertreiben. Wahrscheinlich war Forschung tatsächlich der Schlüssel zur Zerstörung des Bösen. An diesem Tag jedoch konnten die Dorfbewohner keine Antwort auf ihre Fragen finden und so zogen sie sich zurück, um ihr weiteres Vorgehen gegen die Burg der Verdammten zu planen.

~8~ ESKALATION

SCHWIERIGKEIT: Schwer **DAUER:** 80min

BENÖTIGTE SPIELPLANTEILE

CH-1, G-1, EH-1, ST-1, C-1, K-1,
SC-1, SC-2, LC-1, LC-2

HERZ DER BURG: 12

DORFMORAL: 70

STUFE 2 & 2. STARTPUNKT: 55 **†**
STUFE 1 & 3. + 4. STARTPUNKT: 35

AUSLÖSER DORFEREIGNIS: 2, 6, 10, 14, 18

AUFGABE

Töte alle Dorfbewohner.

Von Nah und Fern kamen taugliche Kämpfer und versammelten sich so zahlreich, wie man es lange nicht mehr gesehen hatte. Wenn schon Geschick und Tapferkeit nicht gegen das Böse obsiegen konnten, vielleicht würde die schiere Überzahl etwas ausrichten können. Als die Armee der Menschen auf die Burg los marschierte, schien es, als würde der Boden unter ihnen beben. Könnte heute der Tag sein, an dem die Monster dieses unheiligen Ortes zur Rechenschaft gezogen werden?

BESONDERHEITEN

- Zu Beginn dieses Szenarios ist lediglich der gelbe Startpunkt aktiv und neu ins Spiel gebrachte Figuren werden auf Stufe 3 ins Spiel gebracht. Der blaue Startpunkt wird aktiviert, sobald Stufe 2 ausgelöst wird. Die beiden roten Startpunkte werden aktiviert, sobald Stufe 1 aktiviert wird.
- Jede Stadtheldenkarte bringt einen Stadthelden ins Spiel.
- Wird eine Stadtheldenkarte gezogen, während Stufe 3 gilt, wird zusätzlich eine Dorfbewohnerkarte gezogen und sowohl der Stadtheld als auch der zusätzliche Dorfbewohner werden an diesem Startpunkt ins Spiel gebracht. (Maximal eine zusätzliche Karte pro ins Spiel gebrachtem Stadthelden)

RAUMZUSTÄNDE

- Kapelle (C-1) – Monster erleiden **Stille**, wenn sie diese Zone betreten.
- Friedhof (G-1) Monster erleiden 1 Schaden und **Verbrennung**, wenn sie ihren Zug in dieser Zone beenden.

MISSION ERFÜLLT

Die Schlacht tobte lange und brutal und auch wenn das Böse heute den Sieg davon tragen konnte, stand dieser auf Messers Schneide. Die Menschen hatten zwar verloren, konnten aber auch unter Beweis stellen, dass dieser Krieg keineswegs das einseitige Abschlachten war, für das sie ihn lange gehalten hatten. So unwahrscheinlich es auch erschien, aus der Niederlage dieses Tages entsprang die Hoffnung und die Flammen des Widerstandes loderten umso mehr.



~9~ VERSPERRT DIE WEGE

SCHWIERIGKEIT: Mittel **DAUER:** 90min

BENÖTIGTE SPIELPLANTEILE
CH-1, L-1, BH-1, EH-1, ST-1, C-1,
CY-1, LC-1, LC-2, MC-1, MC-2

HERZ DER BURG: 20

STUFE 2: sobald 2 Startpunkte geschlossen wurden

AUSLÖSER DORFFEREIGNIS: 5, 10, 15 & 19

AUFGABE

Repariert die Risse in der Burg
und tötet alle Dorfbewohner.

Die Höllenwesen dieses heimgesuchten Bollwerks, das drohend über dem Land ragte, mögen jenseitigen Ursprungs sein, die Burg selbst hingegen war aus Materialien dieser Welt gebaut. Und sogar Orte mit solcher Macht können verfall und Ruin nicht immer aufhalten. Die tiefen Kratzer in der ausladenden Kulisse der Burg erzählten Geschichten von unzähligen geschlagenen Schlachten. Jede bröckelnde Mauer und jedes geborstene Fenster bot den Dorfbewohnern einen Angriffspunkt für Angriffe auf die Wurzel allen Übels...

BESONDERHEITEN

- Die Dorfmentalität ist in diesem Szenario unbegrenzt; es werden neue Dorfbewohner ins Spiel gebracht, bis die Aufgabe erfüllt ist.
- Beim Aufbau werden je 2  Marker auf die Startpunkte gelegt.
- Aufgabenmarker im Lagerraum stehen für die Magie, die benötigt wird, die Startpunkte der Dorfbewohner mittels Beschwörung zu schließen. (einen Aufgabenmarker aufzunehmen erfolgt automatisch und benötigt keine Aktion)
- Während sie einen Aufgabenmarker besitzen erleiden die Monster **Langsam**. Entfernt diesen Langsammarker wieder, sobald der Aufgabenmarker abgeliefert oder abgelegt wird.
- Um einen Startpunkt zu schließen, muss ein Aufgabenmarker in eine Zone mit aktivem Startpunkt gebracht werden. Sobald ein Monster, das einen Aufgabenmarker trägt, eine Zone mit einem aktiven Startpunkt betritt, wird der Aufgabenmarker sofort von ihrem Charakterbogen entfernt und in der Zone abgelegt. Jetzt kann jedes Monster  ausgeben, um Magiemarker vom Startpunkt zu entfernen. 1  entfernt dabei 1 Marker.
- Magiemarker können erst dann entfernt werden, sobald ein Aufgabenmarker in der Zone abgelegt wurde.
- In einer Zone mit aktivem Startpunktmarker abgelegte Aufgabenmarker verbleiben dort, bis dieser geschlossen wurde.
- Sobald beide  Marker vom Startpunkt entfernt wurden, ist dieser geschlossen und wird aus dem Spiel genommen.
- Ein Monster muss sich in der selben Zone wie der Startpunkt befinden, um  Marker von ihm zu entfernen.



LC-2	CH-1	ST-1
MC-2	L-1	LC-1
C-1		CY-1
BH-1	MC-1	EH-1

- Wird ein Monster, das einen Aufgabenmarker trägt getötet, wird dieser unverzüglich wieder in den Lagerraum gelegt. Aufgabenmarker dürfen nicht an andere Monster weitergegeben werden. Sie dürfen aber jederzeit kostenlos wieder abgelegt werden. So abgelegte Aufgabenmarker kommen sofort zurück in den Lagerraum.
- Um das Szenario erfolgreich abzuschließen müssen alle Startpunkte geschlossen werden und alle noch in der Burg befindlichen Dorfbewohner müssen getötet werden.
- Durch das Abliefern eines Aufgabenmarkers sammelt man 1 Erfahrung.
- Durch das Entfernen eines  Markers von einem Startpunkt sammelt man 1 Erfahrung.

RAUMZUSTÄNDE

- Kapelle (C-1) – Monster erleiden **Stille**, wenn sie diese Zone betreten.

MISSION ERFÜLLT

Zerschmetterte Türen und gebrochene Wände fügten sich vor den Augen der menschlichen Angreifer wieder zusammen, als wäre die Burg selbst erwacht, um die Eindringlinge abzuwehren. Als die Monster ihre finsternen Machenschaften gewirkt hatten, stand die Burg da, als hätten die Handwerker, die sie vor Urzeiten erbaut hatten, gerade erst ihre Arbeit beendet. Die Geschichten, welche die Hallen einst von den vielen geopfert Leben erzählten, waren aus den Büchern der Geschichte gelöscht.

~10~ VERBOTENES WISSEN

SCHWIERIGKEIT: Schwer **DAUER:** 60min

BENÖTIGTE SPIELPLANTEILE

CH-1, L-1, BH-1, G-1, EH-1, ST-1, CY-2,
K-1, MC-1, LC-1, LC-2, SC-1

HERZ DER BURG: 15 **DORFMORAL:** 60

STUFE 2: 45 **STUFE 3:** 25

AUSLÖSER DORFFEREIGNIS: 5, 10, 15, 19

AUFGABE

Hindere die Dorfbewohner daran, die Geheimnisse der Bibliothek zu stehlen.

Den weitläufigen Bibliotheken der Burg wird nachgesagt, altes Wissen zu enthalten und manche dieser Schriften sollen bereits existiert haben, bevor die ersten Menschen auf dieser Welt wandelten. Einzelne Fragmente dieser Texte, entdeckt vor tausenden von Jahren in entfernten Winkeln der Erde, wurden zwar bereits von sterblichen Gelehrten studiert, ein ganzes Buch hingegen konnte bislang nicht aufgefunden werden. Welche Geheimnisse könnten diese Seiten doch enthüllen, hätte nur jemand den Mut, sich ihrer zu bemächtigen...



BESONDERHEITEN

- Beim Aufbau werden keine Dorfbewohnerkarten gezogen. Stattdessen werden auf jedem Startpunkt 3 Jäger ins Spiel gebracht.
- Die 2 roten Aufgabenmarker in der Bibliothek stehen für die arkanen Schriften, welche die Jäger stehlen wollen.
- Der blaue Aufgabenmarker in der Eingangshalle ist der Ausgang, über den Jäger (welche Schriften tragen) entkommen. Hat ein Jäger einen Aufgabenmarker in Besitz genommen, versucht er, den Spielplan auf kürzestem Weg über die Eingangshalle zu verlassen. Betritt ein Jäger die Eingangshalle, verlässt er sofort den Spielplan mit seinem Aufgabenmarker und wird vom Spielplan genommen.
- Betritt ein Jäger die Bibliothek, wird ein Aufgabenmarker auf seine Basis gelegt und er wird sofort 1 Zone in Richtung Eingangshalle bewegt.
- Wird ein Jäger, der einen Aufgabenmarker trägt, getötet, und es befindet sich irgendwo auf dem Spielplan ein anderer Jäger in derselben Zone wie ein Aufgabenmarker, dann wird dieser Marker auf ihre Basis gelegt und er bewegt sich sofort 1 Zone in Richtung der Eingangshalle.
- Wird ein Jäger getötet, während er das Buch trägt, wird der Aufgabenmarker in der Zone abgelegt, in der er sich gerade befand. Monster können die Aufgabenmarker nicht bewegen,
- Solange sie keinen Aufgabenmarker tragen, bewegen sich Jäger auf die Zonen zu, in denen sich ein Aufgabenmarker befindet, als wären sie das Herz der Burg. Jäger geben den Aufgabenmarkern immer den Vorrang vor dem Herz der Burg.
- Ein Jäger kann stets nur einen Aufgabenmarker gleichzeitig tragen.
- Ein Jäger, der einen Aufgabenmarker trägt, kann weder von Zustandseffekten noch von Fähigkeiten der Monster betroffen sein oder durch sie bewegt werden. Sie können allerdings immer noch Schaden durch Monsterfähigkeiten erleiden.

RAUMZUSTÄNDE

- Innenhof (CY-2) - Monster erleiden 1 Schaden und **Verbrennung**, wenn sie ihren Zug in dieser Zone beenden.
- Friedhof (G-1) - Monster erleiden 1 Schaden und **Verbrennung**, wenn sie ihren Zug auf dieser Zone beenden.

MISSION ERFÜLLT

Womöglich waren die Menschen noch nicht bereit für die Informationen, die in diesen vorzeitlichen Bänden enthalten ist. Letztlich war es nicht ihre Entscheidung. Bei der Verteidigung ihres Unterschlupfes gingen die Monster, Beschützer der Bibliotheken aus alten Zeiten, brutal vor und stellten so sicher, dass kein menschliches Auge die Bedeutung dieser Seiten enthüllen würde.

~11~ DER ORDEN DER YUNFAKH

SCHWIERIGKEIT: Mittel **DAUER:** 60min

BENÖTIGTE SPIELPLANTEILE

CH-1, CH-2, SR-1, T-1, SA-1,
A-1, MC-1, MC-2, LC-1, LC-2

HERZ DER BURG: 20

DORFMORAL: 20

AUSLÖSER DORFFEREIGNIS: 6, 12, 18

AUFGABE

Töte 20 Yunfakh Jäger.

Möchtegern Helden aus aller Welt hatten ihren Weg zu den Dörfern und Ortschaften, welche die Burg umgeben, gefunden. Sie waren auf der Suche nach Ruhm und Reichtümern, die ihnen für das Töten der Monster zuteil würden. Doch seit kurzem hatten die Erzählungen von der verdamnten Burg ihren Weg in den Fernen Osten gefunden. Eine Gruppe, bekannt unter dem Namen "Orden der Yunfakh", kam, um das Übel vom Land zu fegen, wo immer sie ihm auch begegnen würden. Ihre Anwesenheit weckte eine Hoffnung in den Dorfbewohnern, die sie seit Langem schon nicht mehr hatten aufbringen können...

BESONDERHEITEN

- Dorfbewohner werden immer auf Stufe 1 ins Spiel gebracht.
- Jede Stadtheldenkarte bringt einen Stadthelden ins Spiel.
- Die Dorfmental sinkt ausschließlich, wenn ein Yunfakh Jäger ermordet wird.

RAUMZUSTÄNDE

- Beschwörungsraum (SR-1) – von hier aus können Monster beschworen werden.

MISSION ERFÜLLT

Diese Yunfakh Jäger haben wahrlich gezeigt, dass man mit ihnen rechnen muss! Obwohl sie an diesem Tag keinen Sieg gegen das Böse erringen konnten, war die Hoffnung, die sie den Dorfbewohnern gaben ein Erfolg. Man darf nicht vergessen, die Hoffnung ist in diesen ungewissen Zeiten ein zerbrechliches Gut. Allein diesen kleinen Keim auf verdorbenem Boden sprießen zu sehen, kann schon genug sein, um eine ganz neue Generation von Helden zu inspirieren.



CH-1	A-1	LC-2	SA-1
MC-1	SR-1	MC-2	
LC-1	T-1	CH-2	

~12~ SIE KOMMEN AUS DEN SCHATTEN

SCHWIERIGKEIT: Mittel **DAUER:** 90 min

BENÖTIGTE SPIELPLANTEILE

CH-1, G-1, SR-1, EH-1, SA-1, T-1, A-2, C-1,
CY-1, CY-2, LC-1, LC-2, SC-1

HERZ DER BURG: 10 **DORFMORAL:** 30

STUFE 2: 20 **STUFE 3:** 10

AUSLÖSER DORFEREIGNIS: 6, 12, 18

AUFGABE

Beschwöre mindestens 1 Monster
und töte alle Dorfbewohner.

Je tiefer die Dorfbevölkerung in das innerste Heilige der Burg vordrang, desto fremder wurde ihnen dieser Ort. Weitab von den Bankethallen und den Küchen, welche die scheinbar profanen Gemäuer der Burg versorgten, lagen Räume und Korridore, geschmückt mit Kuriositäten aus fernen Ländern und mit alten Inschriften, die in die Steine geritzt waren. An einer ganz besonderen Stelle schimmerte ein unheiliges Licht und die Architektur ließ erahnen, dass dieser Raum eine fremde Macht besaß.

BESONDERHEITEN

- Beim Aufbau werden 5 Würfelsymbolmarker in die markierten Zonen gelegt. Um das erste Monster zu beschwören, müssen so viele Würfelsymbolmarker gesammelt werden, wie Monster mitspielen und anschließend in den Beschwörungsraum gebracht werden. Normale Würfelergebnisse können nicht dafür verwendet werden, das erste Monster zu beschwören.
- Um einen Würfelsymbolmarker einzusammeln, muss das Monster sich in derselben Zone wie der Marker befinden und 1 Würfel ausgeben, der das gleiche Symbol zeigt, wie der Würfelsymbolmarker. Dieser Marker wird dann auf dem Charakterbogen auf das Bild des Monsters gelegt. Betritt ein Monster den Beschwörungsraum und besitzt einen Würfelsymbolmarker, wird dieser sofort vom Charakterbogen entfernt, auf den entsprechenden Platz gelegt und das Monster erhält 1 Erfahrung. Das Beschwören des ersten Monsters mit Hilfe der Aufgabenmarker fügt keinen Schaden zu.
- Wurde das erste Monster beschworen, gelten wieder die normalen Beschwörungsregeln.
- Die Dorfmental beginnt erst zu sinken, sobald das erste Monster beschworen wurde.
- In diesem Szenario werden auch Yunfakh ins Spiel gebracht, allerdings erst, nachdem das erste Monster beschworen wurde.

RAUMZUSTÄNDE

- Beschwörungsraum (SR-1) - von hier aus können Monster beschworen werden.
- Friedhof (G-1) - Monster erleiden 1 Schaden und **Verbrennung**, wenn sie ihren Zug auf dieser Zone beenden.
- Kapelle (C-1) - Monster erleiden 1 **Stille**, wenn sie diese Zone betreten.

MISSION ERFÜLLT

Die Dorfbewohner hatten etwas wahrhaft Teuflisches entdeckt: ein Portal, durch das unzählige Biester in unsere Welt gebracht werden könnten. Eine derartige Waffe, wie das Portal sie darstellt, darf nicht in dieser Welt verbleiben. Deshalb beschlossen die Dorfbewohner sich zurück zu ziehen und einen Plan zu entwickeln, um das Portal der Verdammten vom Erdboden zu tilgen.



~13~ BEGRABT DIE NIEDERTRÄCHTIGEN

SCHWIERIGKEIT: Mittel **⚔ DAUER:** 60min

MISSION ERFÜLLT

BENÖTIGTE SPIELPLANTEILE

CH-1, EH-1 BH-1, G-1, G-2, SR-1, SA-1, T-1,
C-2, ST-2, SC-1, LC-1, LC-2, MC-1, MC-2

HERZ DER BURG: 10 DORFMORAL: 60

STUFE 2: 45 ⚔ STUFE 3: 20

AUSLÖSER DORFEREIGNIS: 4, 8, 12, 16

AUFGABE

Reduziere die Dorfmoral auf 0.

Die Entdeckung der uralten Beschwörungskreise tief im Inneren der Burg wurde für eine gewisse Zeit ein heiß diskutiertes Thema unter den Dorfbewohnern. Ein solcher Ort dürfte nicht weiter existieren. So beschloss die Dorfbewohner, ihn in den Tiefen der Burg zu begraben, auf dass das Böse von dort aus nicht mehr hervorkommen könne.

BESONDERHEITEN

- Die 4 Korridorzonen, die den Beschwörungsraum umgeben und Aufgabenmarker enthalten, sind die 4 Zonen, welche die Dorfbewohner zum Einsturz bringen wollen.
- Betritt ein Jäger eine Zone, die einen Aufgabenmarker enthält, bewegt er sich nicht weiter. Sind zu irgendeinem Zeitpunkt 4 oder mehr Jäger oder 10 beliebige Dorfbewohner in einer Zone mit Aufgabenmarker, bricht diese Zone ein. Gelähmte Dorfbewohner zählen zu dieser Menge dazu. Betritt ein Stadtheld eine Zone, die einen Aufgabenmarker enthält, wird die Startspielermünze geworfen:

Kopf – nichts geschieht

Zahl – die Zone bricht ein

- Bricht ein Korridor zusammen, bewegt man alle Dorfbewohner in dieser Zone weiter und entfernt das Spielplanteil aus dem Spiel. Monster werden in eine angrenzende Zone nach Spielerwahl bewegt und Fallen werden entfernt.
- Wird ein Startpunkt jemals komplett von allen Verbindungen zum Herz der Burg abgeschnitten, gilt er nicht mehr als aktiv und es werden dort keine neuen Dorfbewohner ins Spiel gebracht. Monster in solchen abgeschnittenen Teilen der Burg sterben und Dorfbewohner werden von dort entfernt. Dabei verringern sie nicht die Dorfmoral.
- Das Szenario ist verloren, wenn alle 4 Korridore eingestürzt sind oder die Widerstandskraft des Herzens der Burg auf 0 fällt.

RAUMZUSTÄNDE

- Beschwörungsraum (SR-1) - von hier aus können Monster beschworen werden.
- Friedhof (G-1, G-2) - Monster erleiden 1 Schaden und **Verbrennung**, wenn sie ihren Zug auf dieser Zone beenden.

Auch wenn der Übergriff mit einigem Erfolg durchgeführt wurde, misslang es den Dorfbewohnern letztlich, alle Zugänge zur alten, gottlosen Stätte zu verbarrikadieren. So blieben die Menschen mit dem unguuten Gefühl zurück, dass auf der anderen Seite die unsagbaren Feinde immer noch auf sie lauerten...



ST-2	G-1	LC-1
C-2	MC-2	CH-1
LC-2	SR-1	MC-1
SA-1	SC-1	T-1
EH-1	BH-1	G-2

~14~ ÜBERLEBT, UM ZU WARNEN

SCHWIERIGKEIT: Schwer **DAUER:** 40min

BENÖTIGTE SPIELPLANTEILE

CH-1, EH-1, G-1, SR-1, SA-1, T-1,
A-1, ST-1, SC-1, LC-1, LC-2, MC-1

HERZ DER BURG: 15

DORFMORAL: 0

AUSLÖSER DORFEREIGNIS: 5, 10, 15, 19

AUFGABE

Vertreibe 10 Dorfbewohner aus der Burg.

Angst ist eine gefährliche Waffe in den Händen derer, die wissen, sie richtig einzusetzen. Nur wenige, die sich in die Burg wagten, verbleiben noch, um zu erzählen, was sie erlebten. Trotzdem kommt manchmal einer zurück. Sie erzählen dann



Geschichten von Magie und hässlichem Mord. Es scheint fast so, als erlaubten die böswilligen Geister, die diese schreckliche Bastion besetzen, einigen wenigen die Rückkehr, damit diese von dem Grauen, das einen erwarten würde, berichten mögen. Nur für den Fall, dass jemand den Geschichten der wenigen Glücklichen Beachtung schenken sollte...

BESONDERHEITEN

- Die Dorfmental beginnt bei 0 und wird verwendet, um mitzuzählen, wie viele Dorfbewohner von der Burg fliehen konnten. Erreicht sie den Wert 10, ist das Szenario gewonnen.
- Um Dorfbewohner zur Flucht aus der Burg zwingen zu können, muss erst ein Bauer oder Jäger das Herz der Burg erreicht haben. Dort angelangt, muss ein Monster mit  oder  angreifen. Dies tötet den Dorfbewohner nicht. Anstelle dessen wird ein Erfahrungsmarker auf seine Basis gelegt. Von nun an wird sich dieser Dorfbewohner in Richtung blauer Startpunkt bewegen, wenn er aktiviert wird, und versuchen, die Burg zu verlassen.
- Dorfbewohner, die versuchen zu entkommen, greifen nicht länger an und spielen für die Festlegung der Zielprioritäten keine Rolle. Sie können aber immer noch getötet werden, oder durch die Fähigkeiten der Monster und Fallen beeinflusst werden.
- Dorfbewohner, die versuchen, die Burg zu verlassen, können nicht durch Monstereigenschaften bewegt werden.
- Betritt ein Dorfbewohner eine Zone mit einem Startpunkt, so verlässt dieser darüber sofort die Burg. Zum besseren Mitählen werden aus dem Spiel genommene Dorfbewohner auf einer Seite des Spielplans abgestellt.
- Stadthelden können nicht in die Flucht geschlagen werden, sondern müssen getötet werden.
- Jede Stadtheldenkarte bringt einen Stadthelden ins Spiel.

RAUMZUSTÄNDE

- Beschwörungsraum (SR-1) - von hier aus können Monster beschworen werden.
- Friedhof (G-1) - Monster erleiden 1 Schaden und **Verbrennung**, wenn sie ihren Zug auf dieser Zone beenden.
- Waffenkammer (A-1) - Alle Dorfbewohner, die von dieser Zone aus angreifen, fügen +1 Schaden zu.

MISSION ERFÜLLT

Diejenigen, die glücklich genug waren, dem Schlund des Bösen zu entkommen, würden nie wieder einen Fuß auf die Straße setzen, die zur Burg führt. Obwohl sie ihr schreckliches Abenteuer überlebten, welches Leben würden diese gequälten Seelen in Zukunft führen? Denn alle jene, die zurückkamen, würden nie wieder die Selben sein. Zu nichts mehr zu gebrauchen, außer als grimmige Mahner der Konsequenzen von Mut...