

NEBEL ÜBER VALSKYRR

SCHNEE UND EIS

REGELN FÜR DIE SCHNEE UND EIS-KAMPAGNERWEITERUNG

Alte Sagen berichten von legendären Helden, die sich unerschütterlich dem Nebel stellten, schändliche Komplote aufdeckten und die stärksten Feinde jagten und zur Strecke brachten. Ihre Namen bleiben auf ewig in der Erinnerung Valskyrrs und ihre Legenden werden wieder und wieder an den Lagerfeuern und in den Gasthäusern des eisigen Nordens erzählt. Wird auch eure Geschichte von epischen Siegen handeln oder wird sie von eurem bitteren Ende auf dem Weg zum Ruhm erzählen?

EINLEITUNG

Mit der *Schnee und Eis*-Kampagnerweiterung für *Nebel über Valskyrr* lassen sich vier Abenteuer zu einer Kampagne verbinden. Jedes erfolgreich abgeschlossene Abenteuer macht die Helden, aber auch die Gegner stärker und Valskyrr selbst zu einem noch gefährlicheren Land für jene, die tapfer genug sind, sich dem schändlichen Nebel zu stellen.

SPIELMATERIAL

Diese Erweiterung enthält:

- 18 Elite-Gegnerkarten (6 Knochenleid-Krieger, 6 Ghoren-Krieger, 6 Dunkelwald-Kämpfer).



- 3 Doppelseitige Elite-Endgegnerkarten



- 3 Elite-Endbegegnungskarten

Die Elite-Gegner und Elite-Begegnungen sind alternative Versionen von Gegnern und Begegnungen des Grundspiels. Sie sollten deswegen nicht zusätzlich zu ihren normalen Gegenständen verwendet werden, sondern diese ersetzen. Findet sich auf einer Szenariokarte also die Anweisung, einige Karten aus dem Spiel auszutauschen, werden die entsprechenden Karten aus dem Grundspiel entfernt und durch die Elite-Version ersetzt.



- 20 Vermächtnis-Heldentatkarten

Vermächtnis-Heldentatkarten stellen eine neue Kartenart dar, die den Spielern in Kampagnen-Abenteuern zur Verfügung stehen. Während seines Heldenzuges kann ein Spieler eine Vermächtnis-Heldentatkarte genauso erwerben wie Große Heldentatkarten aus seinem eigenen Deck. Jeder Spieler kann aber maximal 1 Vermächtnis-Heldentatkarte pro Abenteuer erwerben. Eine Vermächtnis-Heldentatkarte funktioniert beinahe genauso wie jede andere Heldentat (einfach oder groß), mit einer wichtigen Ausnahme: sie kann den Friedhof nur während der Kampagnenphase verlassen. Begrabene Vermächtnis-Heldentatkarten können nicht Ziel von Effekten oder Sonderfertigkeiten werden, unabhängig davon, wie die Vermächtnis-Heldentatkarte auf den Friedhof gelangt ist.



- 11 Szenariokarten

Jede offene Szenariokarte ändert dauerhaft die Spielregeln, entweder durch Austausch einiger Gegner im Gegnerdeck oder durch Veränderungen der Regeln für einige Elemente des Spiels. Einige Szenariokarten können dauerhaft aus dem Spiel entfernt werden. In diesem Fall enthält die Szenariokarte Anweisungen, wie dieses Entfernen aus dem Spiel abgehandelt wird. Eine einmal entfernte Szenariokarte wird nicht ins Szenariodeck zurückgelegt, sondern kommt stattdessen zurück in die Spielschachtel und wird in der aktuellen Kampagne nicht erneut benutzt.



SIEG UND NIEDERLAGE

Die normalen Regeln für Sieg und Niederlage aus *Nebel über Valskyrr* bleiben unverändert, werden aber durch folgende Regeln ergänzt:

- Falls ein Abenteuer mit einer Niederlage endet, so endet auch die Kampagne mit einer Niederlage.
- Ein Held, der getötet wird, während die Endbegegnung die aktive Begegnung ist, wird nicht dauerhaft aus dem Kampagnenspiel entfernt. Falls das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen worden ist, erleidet der Spieler keine Nachteile und kann sämtliche Schritte der Kampagnenphase normal abhandeln.
- Die Spieler gewinnen das Kampagnenspiel, falls sie es schaffen, alle vier Abenteuer der Kampagne erfolgreich abzuschließen.

KAMPAGNENAUFBAU

Vor dem Spielen des ersten Abenteuers der Kampagne werden die folgenden Schritte abgehandelt:

- Die Elite-Endbegegnungskarten werden gemischt und 1 davon zufällig gezogen, um das finale Abenteuer der Kampagne zu bestimmen. Diese Karte wird als unterste Karte des Kampagnen-Endbegegnungsstapels in der Tischmitte platziert. Alternativ können sich die Spieler auch frei für ein Elite-Abenteuer entscheiden. Die übrigen Elite-Endbegegnungen werden für diese Partie nicht benötigt und kommen in die Spielschachtel zurück.
- Die normale Version der gewählten Elite-Endbegegnung und die **In die Wildnis**-Endbegegnung werden aus dem Spiel entfernt. Die übrigen Endbegegnungen werden gemischt und 3 davon verdeckt oben auf den Elite-Endbegegnungsstapel gelegt. Alternativ können sich die Spieler die Karten auch aussuchen und entscheiden, in welcher Reihenfolge sie auf die Elite-Endbegegnung gelegt werden.
- Die erste Endbegegnung wird aufgedeckt. Es wird das Abenteuer aufgebaut, das zu dieser Endbegegnung gehört.

SPIELAUFBAU

Spielt man mit dieser Erweiterung verläuft der Spielaufbau etwas anders als bisher üblich:

1. Beim Zusammenstellen der Startausrüstung der Helden, dürfen die Spieler nun beliebig viele der auf dem Heldentableau angegebenen Karten durch *Ausrüstung*-Karten ersetzen, die das Schlüsselwort der ersetzten Karte haben. Falls ein Spieler zu Spielbeginn Heldenbelohnungen in seinem Deck hat, kann er sie während dieses Austauschs wie Ausrüstungskarten des Grunddecks behandeln.

Startausrüstung

(in der Heldenzone ):

Kettenhemd (*Rüstung*)

Rundschild (*Schild*)

Kriegsschwert (*Waffe*)



BEISPIEL

Fengray entscheidet sich, dass er das Spiel nicht mit seinem *Kriegsschwert* in seiner Heldenzone  beginnen will. Er wählt die Karte *Handaxt*, die sowohl eine *Ausrüstung*-Karte, als auch eine *Waffe*-Karte ist, und legt sie anstelle der Karte *Kriegsschwert* in seine Heldenzone .

2. Bei der Zusammenstellung der Belohnungen werden immer alle einmaligen Belohnungskarten gemischt, ohne dem Belohnungsdeck Heldenbelohnungen hinzuzufügen. Alle Heldenbelohnungen werden separat gemischt, um ein Heldenbelohnungsdeck zu erstellen. Von diesem Deck werden 2 Karten gezogen. Falls nicht genug Karten im Heldenbelohnungsdeck sind, wird 1 Beutemarker  in den Vorrat gelegt.

3. Nach dem Ziehen der Starthände werden die Vermächtnis-Heldentatenkarten als offenes Deck in die Abenteuerzone  gelegt. Dann werden die Szenariokarten gemischt. Falls das Abenteuer, das aufgebaut wird, nicht das erste Abenteuer der Kampagne ist, wird 1 neue Szenariokarte gezogen und offen in die Abenteuerzone  gelegt. Falls die Szenariokarte die Anweisung enthält, Decks in einer beliebigen Zone zu modifizieren, werden diesen Modifikationen sofort vorgenommen. Als nächstes wird 1 Karte vom Heldenbelohnungsdeck gezogen und offen in die Abenteuerzone  gelegt.

KAMPAGNENPHASE

Nach dem erfolgreichen Abschluss eines Abenteuers werden die folgenden Schritte ausgeführt:

1. Heldenschritt

Jeder Spieler legt alle Karten aus seiner Heldenzone  ab und bildet aus seinem Deck, seinem Ablagestapel und seinem Friedhof sein Kampagnendeck. Danach legt jeder Spieler alle einmaligen Belohnungskarten zurück in das Belohnungsdeck. Die Spieler behalten alle Heldenbelohnungen und Vermächtnis-Heldentaten; Große Heldentaten werden abhängig davon, welches Abenteuer gerade abgeschlossen worden ist, behalten oder nicht:

- Falls das gerade abgeschlossene Abenteuer das erste Abenteuer der Kampagne war, behält jeder Spieler 1 der Großen Heldentatenkarten mit einem Beutewert  von 1.
- Falls das gerade abgeschlossene Abenteuer das zweite Abenteuer der Kampagne war, behält jeder Spieler bis zu 2 seiner Großen Heldentatenkarten mit Beutekosten  von insgesamt 2.
- Falls das gerade abgeschlossene Abenteuer das dritte Abenteuer der Kampagne war, behält jeder Spieler bis zu 2 seiner Großen Heldentatenkarten mit Beutekosten  von insgesamt 3.

Nicht behaltene Große Heldentatenkarten werden in den jeweiligen Stapel der Großen Heldentatenkarten zurückgelegt. Karten, die sich jetzt noch im Kampagnendeck des Spielers befinden (behaltene Große Heldentatenkarten, alle Vermächtnis-Heldentaten und Heldenbelohnungen, alle einfachen Heldentaten- und Startausrüstung-Karten) bilden das Heldenbelohnungsdeck für das nächste Abenteuer.

BEISPIEL

Nach Abschluss des zweiten Abenteuers der Kampagne bildet Arani ihr Kampagnendeck aus ihren Handkarten, ihrem Deck und ihrem Ablagestapel. Zuerst legt sie die einmalige Belohnung *Stein der Macht*, der sich in ihrem Besitz befindet, in das Belohnungsdeck. Dann entscheidet sie sich, die Große Heldentatenkarte *Hammer der Morgenröte* in ihrem Kampagnenstapel zu behalten (mit Beutekosten  von 2) und legt alle anderen Großen Heldentatenkarten zurück in den Stapel ihrer Großen Heldentaten. Außerdem behält sie alle ihre Vermächtnis-Heldentatenkarten (in diesem Fall *Klarheit* und *Zerschmetternder Schlag*) und ihre Heldenbelohnungskarte (*Wuchtiger Hammer*). Ihr aktueller Kampagnenstapel wird im nächsten Abenteuer ihr Heldenbelohnungsdeck.

2. Vorbereitungsschritt

Die Spieler ziehen die nächste Endbegegnungskarte und bauen das nächste Abenteuer der Kampagne nach den Regeln des Spielaufbaus auf.

HELDENBELOHNUNGEN

Die Regeln für das Erhalten von Heldenbelohnungen unterscheiden sich im Kampagnenspiel leicht vom Grundspiel. Immer wenn ein Spieler eine einmalige Belohnung erhält (also die Karte auf die Hand nimmt), darf er unter folgenden Bedingungen diese Karte gegen die offene Heldenbelohnungskarte in der Abenteuerzone austauschen:

- Die Heldenbelohnungskarte gehört zu seinem Helden und dieser Held hat in diesem Abenteuer noch keine Heldenbelohnung erhalten.
- Der Spieler legt die gerade erhaltene einmalige Belohnungskarte unter das Belohnungsdeck und legt 1 Beutemarker  aus dem allgemeinen Vorrat ab.

Falls die oben genannten Bedingungen erfüllt sind, nimmt der Spieler die Heldenbelohnung sofort auf die Hand .

EIN NOCH HERAUSFORDERNDERES KAMPAGNENSPIEL

Wer die Kampagne noch herausfordernder gestalten will, kann damit experimentieren 2 Szenariokarten statt 1 zu Beginn jedes neuen Abenteuers zu ziehen. Außerdem können die drei Elite-Endbegegnungskarten Elite-Kämpfer, Elite-Krieger und Elite-Skelette vor dem ersten Abenteuer aus dem Spiel entfernt werden und die Dunkelwald-Kämpfer, Ghoren-Krieger und Knochenleid-Krieger sofort durch ihre Eliteversionen ersetzt werden (dieser Austausch gilt dann für die gesamte Kampagne).

VERÄNDERUNG DER SCHWIERIGKEIT EINES EINZELNEN ABENTEUERS

Die Elite-Gegner (einschließlich der Elite-Endgegner und Elite-Endbegegnungen) können auch in einer normalen Partie *Nebel über Valskyrr* verwendet werden, die nur aus einem Abenteuer besteht, um ihren Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Um das Spiel zu erleichtern, können die Vermächtnis-Heldentatenkarten in einzelnen Abenteuern verwendet werden.

CREDITS

Autor: Błażej Kubacki
Illustrationen: Enggar Adirasa
Grafikdesign: Agnieszka Kopera
Ein Spiel von: NSKN Games & Passport Game Studios

Credits der deutschen Ausgabe

Übersetzung: Sandra Schmidt
Layout: Annika Brüning
Redaktion: Sabine Machaczek
Unter Mitarbeit von: Niklas Bungardt, Frank Gerken, Jasmin Ickes, Marcus Lange, Tim Leuftink
Produktionsmanagement: Heiko Eller

