

Dunkle Magier, starke Monstren

Black Plague + Wulfsburg

Sie hatten uns gedroht. Wenn wir nicht Ihre Bedingungen erfüllen werden, werden Sie dem Dorf noch größeres Chaos bringen. Als wir ihren Wünschen nicht nachkamen, beschwörten sie zwei unglaubliche Monstren, die all unseren Waffen standhielten.

Unser Fehler war das wir Ihnen nicht glaubten. Aber Ihr Fehler war das sie sich mit uns angelegt haben!

Wir haben herausgefunden wie sie die Kraft aus dem Portal auf die Monstren lenken. Wir müssen nur die selben Magischen-Utensilien in das Portal werfen, mit denen das Portal erschaffen wurde. Und das werden wir machen, direkt nachdem wir die Dunklen Magier zur Strecke gebracht haben! Wir müssen uns nur trennen um beide noch rechtzeitig zu erwischen. Aber Vorsicht! Wir müssen uns vor den Monstren verstecken bis wir sie geschwächt haben.

Ziele:

- 1) Stoppt beide Totenbeschwörer
- 2) Bringt alle 7 Utensilien ins Magische-Portal

Aufbau:

- 1) **Die Monstren** – Auf Kartenteil 6R wird das Wolfstrum gesetzt. Dort wo der Hund angezeigt wird. Auf 1R wird das Monstrum bei der Markierung gesetzt.
- 2) **Die Dunklen Magier** – Wenn vorhanden werden auf 6R und 9V je ein Totenbeschwörer gesetzt. Wenn kein zweiter vorhanden ist wird er durch eine andere Figur ersetzt. Lasst Euch etwas einfallen.
- 3) **Schätze** – In beiden Gewölben liegt jeweils eine Gewölbekarte

Sonderregeln:

- 1) **Schnell zu den Magiern** – Die Totenbeschwörer-Brutstätten werden erst aktiv nachdem der jeweilige Totenbeschwörer getötet wurde. 2 Brutstätten je Totenbeschwörer. Welche Brutstätte entfernt wird ist den Überlebenden überlassen. Es können auch die Totenbeschwörer-Brutstätten sein, obwohl sie noch nicht aktiv sind. Die Totenbeschwörer versuchen zur deaktivierten Brutzone zukommen.
- 2) **Sich vor den Monstren verstecken** – Die Monstren verlassen nicht ihre farbig markierten Zonen. In der Monsterphase zieht Ihr das Wolfstrum 2 Felder im Uhrzeigersinn und das Monstrum ein Feld in Richtung Turm. Wenn das Monstrum am Ende der blau markierten Zone ankommt, geht es wieder jede Runde ein Feld in Richtung Ausgangspunkt. Es darf nicht am Anfang oder am Ende der Monsterphase ein Sichtkontakt zu einem Überlebenden geben. Sollte es einen geben verfolgt das Wolfstrum bzw das Monstrum diesen Held bis es einen anderen Helden sehen kann der näher zum Monster steht als der ursprüngliche Held. Die Monstren können von keiner Waffe getötet werden. Auch nicht von einem Drachenfeuer!

- 3) **Die Seilbahn** – Zwischen Punkt 1 und 2 ist ein Seil gespannt. Es ist möglich für eine Aktivierung von Punkt 1 zu Punkt 2 zu rutschen. Nicht umgekehrt!
- 4) **Die Magischen-Utensilien** – Alle X Plättchen sind Magische-Utensilien. Die roten X können von den Spielern für eine Aktion aufgenommen werden und müssen dann zum Inventar des Überlebenden gelegt werden. Sie verbrauchen keinen Inventarplatz. Ein Überlebender kann nur ein X zur Zeit tragen! Die Magischen-Utensilien müssen dann zum Portal bei 10R gebracht werden. Wenn dort ein X abgegeben wurde kann der Überlebende danach wieder ein neues X holen.
- 5) **Was sind das für große Säcke?** – Das grüne und blaue X sind so groß das sie nur zu zweit getragen werden können. Am Ende einer Runde müssen die gleichen zwei Überlebenden wie am Anfang der Runde in einem Feld stehen, sonst bleibt das X im Startfeld der Runde liegen. Sollte einer der zwei Überlebenden ausgetauscht werden kostet dies den neuen Spieler eine Extra Aktion.
- 6) **Das hat sich gelohnt** – Man bekommt 5EXP wenn man die Utensilien ins Portal wirft. Bei dem grünen und Blauen bekommen Beide Spieler 5EXP
- 7) **Und sogar ein Schlüssel** – nach Aufnahme vom grünen und blauen X, können die jeweiligen Türen durch alle Überlebenden geöffnet werden.

