

Eine Ausbildungsmission

Black Plague+Wulfsburg+Crows

Ein Haufen unerfahrener Frischlinge will sich uns anschließen. Die sollen erstmal ein wenig Erfahrung sammeln, ehe wir sie an die wirklich wichtigen Dinge heranlassen!

Aufbau:

siehe Karte

Ziele:

- Alle Spieler müssen mindestens genug Erfahrung für Stufe Orange ansammeln.
- Alle Spieler müssen das Feld "Exit" erreichen.

Sonderregeln:

- Alle Waffen, die mehr als einen Punkt Schaden auf einmal anrichten, spielen nicht mit, stattdessen wird ggf. neu gezogen. Auch Samson darf nicht mit seinem Hammer starten.
- Das grüne Brutplättchen wird aktiviert (umgedreht), sobald der erste Spieler Orange erreicht.
- Das blaue Brutplättchen wird aktiviert (umgedreht), sobald der erste Spieler Rot erreicht.
- Die grüne Tür ist eine Geheimtür: Sie muss nicht aufgebrochen werden, sondern kann von den Helden jederzeit benutzt werden, nicht jedoch von Zombies.
- Die blaue Tür öffnet sich, sobald ein Spieler Stufe Rot erreicht.
- Wann immer ein Totenbeschwörer eine Extraaktivierung erhalten würde, beschwört er stattdessen auf seinem aktuellen Feld ein neues Brutplättchen. Das Spiel ist verloren, wenn sich am Ende eines Zuges mindestens sechs reguläre rote Brutplättchen auf der Karte befinden.
- Ausrüstungskarten mit Wasser oder Nahrung heilen zusätzlich eine Wunde.
- Monstrum und Wolfstrum spielen nicht mit. Werden ihre Karten gezogen, erhalten stattdessen alle Standard-Fettbrocken eine Extraaktivierung.

