

EINE COOLE MINI-ERWEITERUNG FÜR:

NEBEL ÜBER VALSKYRR & SCHRECKENS

NEBEL ÜBER VALSKYRR IM HERZEN DES SCHRECKENS

INHALT:

- 1 Ortsplättchen,
- 2 „Verschneider Schatz“-Marker,
- 1 Regel



Als ihr herantritt, gleitet der Arm des verstorbenen Reisenden langsam herab, als wolle er seinen Schatz zu eurem Kampf gegen den Nebel beisteuern.

REGEL

Das Ortsplättchen „Verschneider Pfad“ kann in jedem Abenteuer von **Nebel über Valskyrr** oder **Im Herzen des Schreckens** zusätzlich verwendet werden.

1. AUFBAU

Platziert „Verschneider Pfad“ offen in der Abenteuerzone **A**, in der Nähe der anderen Ortsplättchen, aber nicht angrenzend an diese. Platziert 2 „Verschneider Schatz“-Marker oder für ein schwierigeres Spiel 1 zufälligen „Verschneider Schatz“-Marker offen auf „Verschneider Pfad“. Platziert 1 Wundenmarker **W** auf „Verschneider Pfad“, um anzuzeigen, dass der Ort gefährlich ist.

2. BETRETEN VON „VERSCHNEITER PFAD“

Ihr könnt „Verschneider Pfad“ von jedem sicheren Ort mit einem Versteck-Symbol **V** aus betreten. Anstatt der üblichen Bewegung in der Bewegungsphase darf der „Verschneider Pfad“ betreten werden, als wäre er ein angrenzender Ort. Der „Verschneider Pfad“ gilt für alle anderen Effekte jedoch weiterhin als nicht angrenzend! Es ist daher auch nicht erlaubt, sich auf „Verschneider Pfad“ zurückzuziehen.

3. BEGEGNUNGEN AUF „VERSCHNEITER PFAD“

Beim Aufbau der Begegnung wird „Verschneider Pfad“ behandelt, als hätte das Ortsplättchen alle Schlüsselwörter der ersten gezogenen Begegnung. Daher wird die erste gezogene Begegnung auf alle Fälle zur aktiven Begegnung.

Nach dem erfolgreichen Abschließen einer Begegnung auf „Verschneider Pfad“ und dem vollständigen Abhandeln der Wiederherstellung werden alle Effekte der „Verschneider Schatz“-Marker auf „Verschneider Pfad“ in beliebiger Reihenfolge ausgeführt.

4. „VERSCHNEITER PFAD“ VERLASSEN

Während einer Begegnung könnt ihr euch von „Verschneider Pfad“ zurückziehen. Falls ihr das tut, entfernt alle „Verschneider Schatz“-Marker aus dem Spiel und zieht euch auf den Ort zurück, von dem aus ihr „Verschneider Pfad“ betreten habt. Falls ihr die Begegnung auf „Verschneider Pfad“ erfolgreich abgeschlossen und die „Verschneider Schatz“-Effekte ausgeführt habt, wird der Gruppenmarker sofort an den Ort versetzt, von dem aus ihr „Verschneider Pfad“ betreten habt.

Nachdem ihr „Verschneider Pfad“ verlassen habt (egal aus welchem Grund), entfernt ihn sofort aus dem Spiel.

5. „VERSCHNEITER SCHATZ“-EFFEKTE

2W: Platziert 2 Fortschrittsmarker **F** neben der Endbegegnungskarte. Nach dem Aufbau der Endbegegnung werden diese beiden Fortschrittsmarker **F** auf die Endbegegnung gelegt und dieser „Verschneider Schatz“-Marker wird abgelegt. Bis dies geschehen ist, kann kein Spieleffekt diese Fortschrittsmarker beeinflussen.



3W: Entfernt 1 **W** von einem beliebigen offenen Ortsplättchen (jedoch nicht vom Ort der Endbegegnung) und macht ihn so sicher (falls er gefährlich war) bzw. gefährlich (falls er überrannt war). Fügt 3 Beutemarker **B** zum Vorrat hinzu. Dann wird dieser „Verschneider Schatz“-Marker abgelegt.



BRETTSPIEL ADVENTSKALENDER ADVENT 2017 CALENDAR

BRETTSPIEL ADVENTSKALENDER ADVENT 2017 CALENDAR



MISTFAULT

ADVENT CALENDAR PROMO
ENHANCE YOUR GAMING EXPERIENCE OF

HEART OF THE MISTS

CONTENTS:

- 1 Location tile,
- 2 Winter Treasure tiles,
- 1 Rules.



RULES

The Winter's Hold Location Tile can be added to any game of **Mistfall** or **Heart of the Mists**. It provides you with an extra Location which you can decide to visit on your Quest for some greater rewards.

1. SETUP

Place the Winter's Hold Location face-up in the Quest Area **Q**, near the rest of the Locations, but not adjacent to any of them. Place 2 Winter Treasures (for the normal difficulty level) or 1 random Winter Treasure (for the nightmare difficulty level), and place them face-up on the Winter's Hold Location. Place 1 Wound **W** on this Location to indicate that it is Perilous.

2. ENTERING THE WINTER'S HOLD

You may enter the Winter's Hold from any Safe Location with a Lair symbol **L**. Instead of performing regular movement during the Travel Phase, you may move into the Winter Hold as if it was adjacent. Winter's Hold is not considered adjacent for any game effects other than entering and retreating from (but not into) Winter's Hold.

3. ENCOUNTERS AT THE WINTER'S HOLD

When setting up the Encounter, treat Winter's Hold as if it had all the Keywords the first drawn Encounter has. Consequently, the first Encounter drawn will

always be the one to become the Active Encounter while at Winter's Hold.

After you successfully finish and Encounter in Winter's Hold, and fully resolve Encounter Aftermath, also resolve all of the Winter Treasures on the Location. You may resolve them in any order you choose.

4. EXITING THE WINTER'S HOLD

You may retreat from Winter's Hold during an Encounter. If you do, return to the Location you originally entered it from. If you retreat from Winter's Hold, remove any Winter Treasures from play. If you successfully ended an Encounter in Winter's Hold and resolved the Winter Treasures, you are immediately moved to the Location you originally entered it from. After you leave the Winter Hold Location for any reason, immediately remove it from play.

5. RESOLVING WINTER TREASURES

Each Winter Treasure has its own game effect:



- **2** : Place this token next to the Special Encounter card. After you resolve Special Encounter Setup, remove this Winter Token and place 2 Objective Tokens **O** on the Special Encounter and remove this Winter Treasure from play. No game effects may interact with this Winter Treasure before it is activated.



- **3** : Remove 1 **W** from any face-up Location (may not be used for the Special Enemy Location), thus making it Safe (if it was Perilous), or Perilous (if it was Overrun). Add 3 Resolve **R** to the common pool. Remove this Winter Treasure from play.

NSKN
GAMES

FIND OUT MORE AT
WWW.NSKN.NET