

VERPRÜGELT, VERZAUBERT & VERDAMMT

Der Staub hat sich gerade erst gelegt. Loki ist besiegt, seine Pläne durchkreuzt, und für einen kurzen Moment scheint die Welt wieder im Lot zu sein – Zeit genug für ein Aufatmen, vielleicht sogar für ein wohlverdientes Lächeln. Doch der Frieden hält nie lange an, denn wo ein Schurke gestoppt wurde, regt sich schon der nächste im Verborgenen. Was ihr noch nicht wisst: Lokis Niederlage war nicht das Ende einer Geschichte, sondern erst ihr Anfang.

Ein Notruf durchbricht die Ruhe...

SZENARIO #1 – WRECKING CREW

WAS BISHER GESCHAH ...

Ein Gefängnisausbruch erschüttert die Stadt. Die Wrecking Crew ist entkommen! Angeführt vom Wrecker, dessen Brecheisen einst von Karnilla, der Nornenkönigin verzaubert wurde, zieht die Bande eine Spur der Verwüstung durch die Straßen. Doch etwas stimmt nicht – das Brecheisen glüht in einem unheimlichen Licht und verleiht den Vieren weit mehr Kraft, als es je sollte. Diese Energie stammt aus Asgard selbst, und jemand lenkt sie gezielt. Haltet die Wrecking Crew auf, ehe die entfesselte Magie die ganze Stadt in Trümmer legt – und findet heraus, wer hinter dem unnatürlichen Kraftzuwachs steckt.

Szenario: Wrecking Crew

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SONDERREGEL:

- Die Schurken der Wrecking Crew werden nicht einzeln besiegt. Jeder Schurke erhält den Text:
Dieser Charakter kann nicht besiegt werden, solange ein anderer Schurke mindestens 1 Lebenspunkt hat.
Erst wenn alle Schurken der Wrecking Crew gleichzeitig 0 Lebenspunkte haben, ist das Szenario gewonnen.
- Jedes Mal, wenn die erzwungene Reaktion eines Nebenplans der Wrecking Crew ausgeführt wird, erhaltet ihr einen Chaosmarker. Vermerkt die Gesamtzahl.

SZENARIO #2 – ENCHANTRESS

WAS BISHER GESCHAH ...

Die Spur der asgardischen Energie führt euch nach Südamerika – und direkt zu Amora, der Enchantress. Kaum war der Ausbruch der Wrecking Crew gestoppt, greift sie dort offen nach der Macht. Doch sie kämpft nicht allein: Aus dem Boden erheben sich untote Legionen aus Hel und stellen sich euch entgegen. Wer schickt die Toten in Amoras Dienst? Stoppt die Enchantress, ehe sie ihre Herrschaft festigt – und folgt der Spur der Untoten zurück zu ihrem Ursprung.

Szenario: Enchantress

Modulare Sets: Legionen von Hel

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Verteilt beginnend mit dem Startspieler so viele Zaubermarker, wie ihr Chaosmarker vermerkt habt, reihum auf die *Verzauberung*-Karten in den Spielzonen der Spieler.

SIEG:

- Jeder Spieler darf einen Verbündeten unter seiner Kontrolle mit maximal 2 aufgedruckten Lebenspunkten oder weniger wählen (3 oder weniger stattdessen, falls der Hauptplan auf Stufe 1 ist) und das folgende Szenario mit der gewählten Karte im Spiel beginnen, wenn er dafür zusätzliche Lebenspunkte in Höhe der aufgedruckten Lebenspunkte des Verbündeten auf den Schergen Garm legt.

SZENARIO #3 – HELA

WAS BISHER GESCHAH ...

Die Spur der untoten Legionen führt euch hinab in die Unterwelt – nach Hel. Dort erkennt ihr die schreckliche Wahrheit: Hela, die Königin der Toten, hält Odin gefangen. Sie war es, die Amora und die Wrecking Crew als bloße Werkzeuge benutzte, um Asgard zu schwächen und sich selbst den Weg zur Macht zu ebnet. Nun stehen euch nicht allein Hela, sondern all ihre Lakaien zugleich gegenüber. Befreit den Allvater und bezwingt die Königin der Unterwelt, ehe die Neun Welten ihr anheimfallen!

Szenario: Hela

Modulare Sets: Enchantress, Wrecking Crew

KAMPAGNENANWEISUNGEN

SPIELAUFBAU:

- Jeder Spieler darf den im vorherigen Szenario gewählten Verbündeten unter seiner Kontrolle ins Spiel bringen.
- Garm erhält zusätzliche maximale Lebenspunkte in Höhe der Summe der aufgedruckten Lebenspunkte der auf diese Weise ins Spiel gebrachten Verbündeten.

SIEG:

- Ihr gewinnt die Kampagne!