

SKRÆLINGE

DAS ZWEITE VOLK



DIE SCHLACHT UM
THORS KLIEF

SKRÆLINGE 2/7

In diesem Dokument wird der Prototyp des zweiten Volks, der SKRÆLINGE, vorgestellt!

Spielsteine für eine*n SKRÆLING-Spieler*in:

- 1 Heldenfigur zu Fuß (Miniatur),
- 1 Heldenfigur beritten (Miniatur),
- 4 Jäger (Holz-Dreieck),
- 5 Lager (Holz-Dreieck),
- 1 Adler (Miniatur),
- 1 Wolf (Miniatur),
- 1 Bär (Miniatur),
- 3 Giftmarker nur für Shuman (Holz-Würfel, pink)

DIE SKRÆLINGE

Im 14ten Lebensjahr des Heiligen Kindes erreichen Fremde die Strände von Thors Kliff. Angelockt von den Erzählungen des verschollenen Leif Erikson, kommt über das Meer, weit aus dem Westen, das Volk der SKRÆLINGE! In Felle gehüllte Bogenschützen und Pumabändiger. An ihrer Spitze stehen vier Held*innen: HONOVI, der Tänzer, ANABA, die Leise, SHUMAN, die Schlange und CHOGA, die Waldläuferin.

Die SKRÆLINGE werden in Kapitel 4 der Kampagne eingeführt. Mit diesem Dokument könnt ihr die neuen Charaktere schon im Grundspiel testen! Wenn ihr euch dazu entscheidet, dann stehen sie bei der Charakterwahl gleichberechtigt neben den anderen Held*innen zur Auswahl.

Beachtet: Mit der Erweiterung "Thors Kliff 2" werden die Startregeln für ein 2-Spieler-Spiel geändert, beachtet diese bitte schon beim Testen der SKRÆLINGE: Wer zuerst Startposition und Charakter aussucht, darf ebenfalls den ersten Zug machen! Dafür darf sich der die zweite Spieler*in vor Spielbeginn einen Schutz- oder Heiltrank nehmen. Diese Regel wird geändert, weil sich gezeigt hat, wie wichtig der erste Zug ist.*

ALLGEMEIN

Die SKRÆLINGE verfolgen die gleichen Spielziele wie die Wikinger, denn auch sie haben von dem mächtigen Kind erfahren und wollen an seiner Macht teilhaben. Sie verstehen zwar nichts von der nordischen Götterwelt, aber daran, dass dieses Kind übernatürliche Kräfte hat, gibt es keine Zweifel! Dabei basieren die SKRÆLINGE aber auf einer etwas anderen Spielmechanik als die Wikinger: Sie haben weniger Einheiten, die dafür aber Bogenschießen und teilweise klettern können; die Regeln für ihre Silberphase sind anders - siehe JAGEN; und die SKRÆLINGE können Tiere kontrollieren, die für sie kämpfen! **Alle Regeln, die NICHT gesondert hervorgehoben werden, bleiben bestehen!**

Eine Regel, die leicht für Verwirrung sorgt, sei hier schon einmal hervorgehoben: Wenn SKRÆLINGE **Rohstoffe** benötigen, z. B. für den Kauf des Reittiers, dann ist - anders als bei den Wikingern - nicht die Positionierung der Krieger bzw. Jäger relevant, sondern die der **Lager!**

Und Achtung: Die Kultur der SKRÆLINGE verbietet es, sich an Toten zu bereichern. **Sie erhalten keine Taler durch Plündern!**

JÄGER

3

Die Jäger sind die Kämpfer und die Arbeiter der SKRÆLINGE. Sie haben **3 Lebenspunkte**, kosten **3 Taler** und kämpfen im **Nahkampf mit einem kleinen** und im **Fernkampf mit einem mittleren Würfel**. Beim Fernkampf gelten die gleichen Regeln wie beim Blitzschlag eines Goden - siehe *FERNKAMPF*, Seite 4. Die SKRÆLINGE haben **zu Spielbeginn 3 Jäger im Vorrat** und erhalten einen vierten bei Abgabe des zweiten Bernsteins.

REKRUTIEREN:

Jäger müssen **in Lagern rekrutiert** werden! Dabei gilt: Nur **ein Jäger pro Lager** pro Spielzug.

JAGEN:

Für regelmäßige Einnahmen sind bei den SKRÆLINGEN die Jäger zuständig: In der Silberphase verdienst Du **einen Taler für jeden Jäger, der keinen weiteren Jäger und keine gegnerische Figur in seiner Nähe hat** - in der Nähe bedeutet, im eigenen oder im Nachbarfeld. Dabei gilt

- 1) Du kannst überall jagen, **nur nicht im Zentrum der Insel**. Und 2) **Trolle zählen in diesem Fall nicht als Gegner**, sie verhindern das Jagen nicht!

Beispiel: Bei dieser Aufstellung würde nur der Jäger (schwarzes Dreieck) auf dem Koboldfeld einen Taler verdienen, denn die beiden anderen Jäger blockieren sich gegenseitig. Der Jäger auf der Wiese würde außerdem von den gegnerischen weißen Figuren am Jagen gehindert. Wo die eigenen Lager und die eigene Heldenfigur stehen, spielt beim Jagen keine Rolle!



LAGER

2

Die SKRÆLINGE errichten Lager, in denen unbewaffnete Stammesmitglieder leben. Lager haben 3 Funktionen:

- 1) Nur in Lagern können **Jäger und Tiere rekrutiert** werden.
- 2) Durch das Einsetzen von Lagern, also die Vergrößerung deines Stammes, werden **Fähigkeiten freigeschaltet**.
- 3) Die Lagerbewohner **bauen die Rohstoffe ab**.

Lager haben **2 Lebenspunkte** und **kosten 2, 3 oder 4 Taler**. Lager können sich **nicht bewegen** und **nicht verteidigen**. Lager können auf jedem Feld errichtet werden, nur **nicht im Zentrum der Insel**; und es gilt: **nur ein Lager pro Feld**. Lager werden von **Jägern oder der Heldenfigur IN DER AKTIONSPHASE** errichtet. Das Errichten von Lagern ist aber **keine Aktion!** Ob es vor oder nach der Aktion geschieht, ist frei wählbar. So könnte z. B. vor der Aktion schon ein Lager errichtet werden, damit alle Landschaften für den Kauf des Reittiers besetzt sind. Oder es könnte erst Glücksspiel durchgeführt werden, um genug Taler zum Kauf eines Lagers zu besitzen. **Zu Spielbeginn werden 3 Lager auf die oberen Plätze der Lagerleiste gestellt**. Das 4. und 5. Lager werden auf der Bernsteinleiste bereit gehalten und erst dann auf die Lagerleiste gelegt, wenn der erste Bernstein abgegeben wurde.

SKRÆLINGE 3/7

Fortsetzung von LAGER:

1) REKRUTIEREN:

Jäger und Tiere können **nur bei Lagern** rekrutiert werden. Dabei gilt: **Nur ein Jäger oder Tier pro Lager, pro Spielzug.**

2) FÄHIGKEITEN FREISCHALTEN:

Die Lager blockieren auf der Lagerleiste die Fähigkeiten der SKRÆLINGE. Erst durch das Ins-Spiel-bringen der Lager werden diese Fähigkeiten freigeschaltet. Werden Lager wieder vom Spielfeld genommen oder von Gegnern zerstört, dann müssen sie die Lagerleiste wieder von unten auffüllen. Dabei werden die Plätze für das 4. und 5. Lager solange ignoriert, bis der erste Bernstein abgegeben wurde.

Für Tiere gilt: 1) Es gibt in jedem Stamm **jedes Tier nur einmal!** 2) Nachdem sie rekrutiert wurden, **bleiben sie im Spiel bis sie besiegt werden**, egal wie viele Lager im Spiel sind. Die Fähigkeiten im Einzelnen:

I - Heilen

Sobald ein oder mehr (im Folgenden als "1+" bezeichnet) Lager im Spiel sind, kann dein*e Held*in **in der Silberphase** auf einem **Lagerfeld 2 Lebenspunkte** regenerieren.

II - Klettern

Sobald 2+ Lager im Spiel sind, kann in jedem Zug **eine deiner Figuren bei einem Schritt klettern**, d. h. beliebig viele Höhen überschreiten - gilt auch für EILE! Dabei können Held*innen, Jäger und Tiere ausgewählt werden.

III - Adler

Sobald 3+ Lager im Spiel sind, kannst du in der Rekrutierenphase den Adler rufen.



Der ADLER kämpft mit einem großen Würfel und hat 3 Lebenspunkte.



Der Adler kostet 3 Taler und 2 Wiese, d. h. beim Kauf muss auf 2 unterschiedlichen Wiesenfeldern je ein Lager stehen. Der Adler wird bei einem beliebigen Deiner Lager eingesetzt. Er kann 3 Felder fliegen, d. h. er kann sich ungeachtet von Höhenunterschieden und gegnerischen Figuren in der Bewegungsphase 3 Felder weit bewegen. Im Kampf führt er allerdings einen normalen Nahkampf aus und erhält einen Gegenschlag. Auch wenn er nicht am Zug ist, kann er ganz regulär mit Nah- und Fernkampf angegriffen werden! Muss sich der Adler nach einem Angriff zurückziehen, dann muss er Schritt für Schritt entlang seiner Flugroute zurückgehen und ggf. so viele weitere Kämpfe ausführen, bis er entweder ein freies oder eigenes Feld zum Landen findet oder stirbt.

IV - Wolf

Sobald mindestens 4+ Lager im Spiel sind, kannst du in der Rekrutierenphase den Wolf rufen.



Der WOLF kämpft mit 2 großen Würfeln und hat 4 Lebenspunkte.



Der Wolf kostet 4 Taler und 2 Wiese, d. h. beim Kauf muss auf 2 unterschiedlichen Wiesenfeldern je ein Lager stehen. Der Wolf wird bei einem beliebigen Deiner Lager eingesetzt. Er kann in der Bewegungsphase 2 Felder ziehen.

V - Bär

Wenn alle 5 Lager im Spiel sind, kannst du in der Rekrutierenphase den Bären rufen.



Der BÄR kämpft mit 3 großen Würfeln und hat 5 Lebenspunkte.



Der Bär kostet 5 Taler und 2 Wiese, d.h. beim Kauf muss auf 2 unterschiedlichen Wiesenfeldern je ein Lager stehen. Der Bär wird bei einem beliebigen Deiner Lager eingesetzt. Er kann in der Bewegungsphase ein Feld ziehen.

3) ROHSTOFFE ABBAUEN:



SKRÆLINGE bauen Rohstoffe bei Lagern ab. Wenn sie für Puma, Adler, Wolf oder Bär Rohstoffe brauchen, müssen auf den benötigten Landschaften Lager stehen!

4) NOMADENTUM:

Jeden Zug in der **Silberphase** kann **ein Lager** wieder vom Spielfeld genommen und zurück auf die Lagerleiste gestellt werden. Unabhängig davon, wie viele Lager schon im Spiel sind, erhält der SKRÆLING dafür **2 Taler**.

die held*innen

Auch Held*innen der SKRÆLINGE haben unterschiedliche Sonderfähigkeiten und unterschiedlich viele Lebenspunkte. Aber alle kämpfen zu Spielbeginn im **Nahkampf mit einem MESSER (2 kleine Würfel)** und im **Fernkampf mit dem KURZBOGEN (ein mittlerer Würfel)**. Beide Waffen können jeweils auf dem Markt für 7 Taler zur großen Waffe weiterentwickelt werden, dann werden sie auf die Rückseite gedreht. Das Reittier der SKRÆLINGE ist der PUMA.

PUMA: Als über das Eis Pumas auf die Insel kommen, fangen die Bauern von Thors Kliff einige der Raubkatzen und sperren sie in Käfige. Die Held*innen der SKRÆLINGE kaufen ihr Reittier, den Puma, deshalb genau wie die Wikinger ihr Wisent: Die Heldenfigur muss **auf einem Hof** stehen, sie müssen **5 Taler** und alle **4 Rohstoffe** zahlen, d. h. dass **4 Lager** auf den entsprechenden Landschaften stehen müssen. Mit einem Puma kann die Heldenfigur in jedem Zug **2 Felder ziehen**, dabei gelten die gleichen Regeln wie für die Wikinger auf einem Wisent. Einziger Unterschied: Der Puma kämpft mit seinen Reißzähnen **mit einem schwarzen Würfel** und er kann diesen sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung einsetzen.

Die Held*innen der SKRÆLINGE **beginnen das Spiel** wie die Wikinger **mit 5 Talern auf einem Strandfeld**. Auch wenn sie **ohnmächtig** werden, gelten für sie **die gleichen Regeln** wie für die Wikinger: nach einem Zug ohne Einnahmen, kommen sie mit **3 Talern** und **halbvollen Lebenspunkten** auf einem **Hof** zurück ins Spiel.

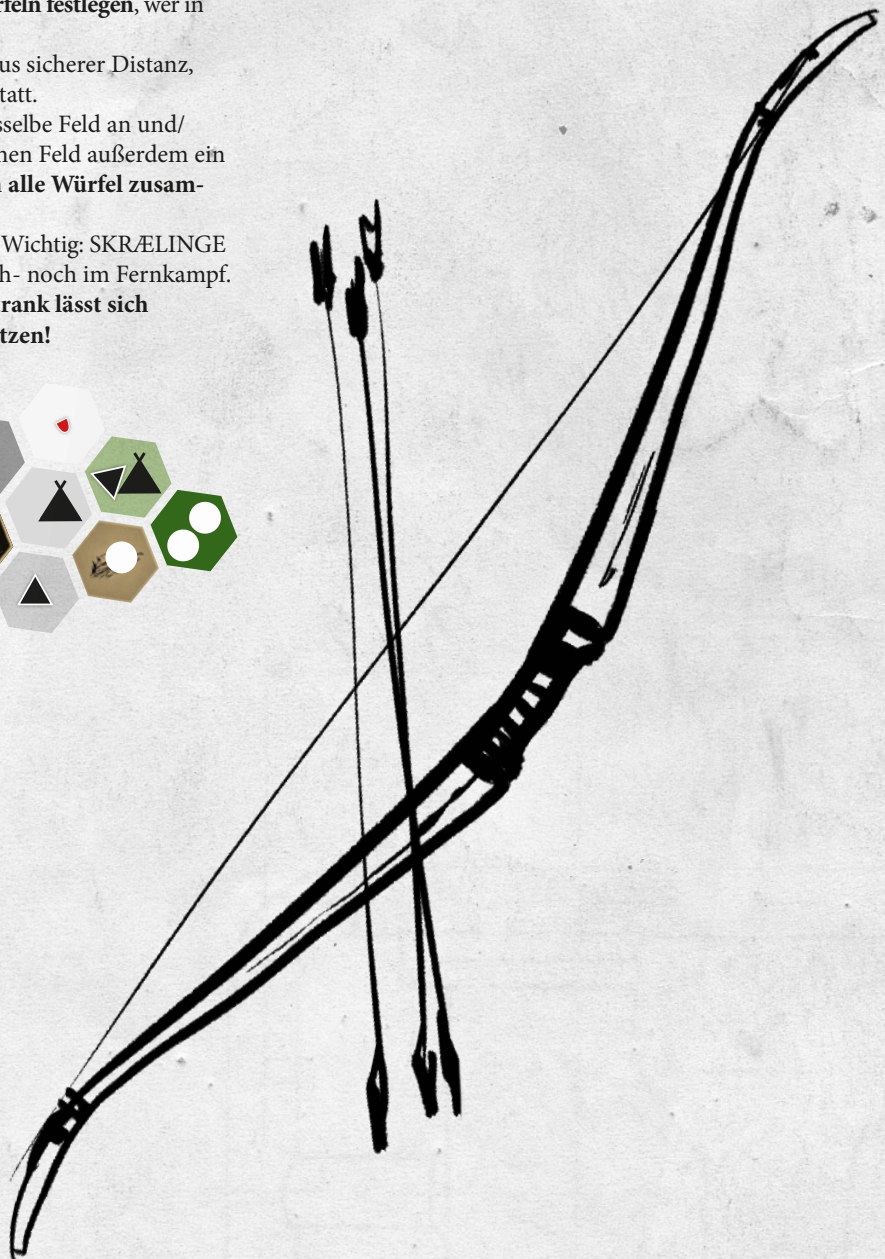
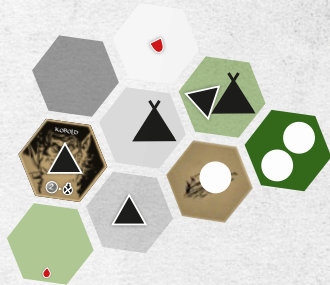
SKRÆLINGE 4/7

FERNKAMPF

Die SKRÆLINGE können auch im Nahkampf kämpfen, aber vor allem sind sie gute Bogenschützen. Die Regeln für den Fernkampf sind wie beim Blitzschlag der Wikinger-Goden, nur dass die SKRÆLINGE (in der Regel) nicht mit schwarzen sondern mit mittleren Würfeln schießen. Im folgenden wird von *Jägern* gesprochen, die gleichen Regeln gelten aber auch für die Held*innen:

- Ein Jäger kann, wenn er **nicht in einem Nahkampf steht, in der Kampfphase** schießen (nur 1x pro Zug).
- Wähle dazu ein an den Jäger **angrenzendes Feld**, in dem Gegner stehen. Der **Höhenunterschied spielt dabei keine Rolle**.
- Wenn mehrere Deiner Jäger in einem Zug schießen, musst Du für alle **vor dem Würfeln festlegen**, wer in welches Feld schießt.
- Der Jäger macht den Schuss aus sicherer Distanz, es findet **kein Gegenangriff** statt.
- Greifen 2 oder mehr Jäger dasselbe Feld an und/oder findet in dem angegriffenen Feld außerdem ein Nahkampf statt, dann müssen **alle Würfel zusammen** geworfen werden.
- **Keine Taler durch Plündern!** Wichtig: SKRÆLINGE plündern nicht. Weder im Nah- noch im Fernkampf.
- Und auch wichtig: **Der Krafttrank lässt sich NICHT im Fernkampf einsetzen!**

Beispiel: Bei der gezeigten Aufstellung könnte der Jäger auf dem hellgrauen Geröllfeld nur auf den Krieger auf dem Hof schießen. Der Jäger auf der hellgrünen Wiese müsste sich entscheiden, ob er den Angriff auf dem Hof unterstützt, oder auf das Waldfeld mit den beiden Kriegern schießt. Erst wenn für alle Jäger entschieden wurde, wohin sie schießen, wird gewürfelt.



SKRÆLINGE 5/7



HONOVI

Honovi ist ein Tänzer und Geisterbeschwörer. Er lebt in direkter Kommunikation mit der Tierwelt. Honovi hat die regeltechnisch einfachste Fähigkeit und ist deshalb ein guter SKRÆLING-Einstiegscharakter.

Tiergeist:

Für Honovi kosten alle **Tiere einen Taler weniger** als üblich! Also der Adler nur 2, der Wolf nur 3 und der Bär nur 4 Taler.



SHUMAN

Shuman ist ein alter Krieger. Er ist mit allen Wassern gewaschen und beherrscht als einziger die Kunst, aus Pilzen Waffengift herzustellen!

GIFTPFEILE:

Shuman schießt mit Giftpfeilen: Er wirft für den Kurzbogen **einen schwarzen Würfel** - für die große Waffe, den Hornbogen, wirft er einen mittleren und einen schwarzen Würfel. Verletzt er mit seinen Pfeilen eine*n Held*in, ist diese*r daraufhin **vergiftet!** Das Opfer tauscht seinen Lebensmarker gegen einen gelben Marker aus und verliert von nun an immer direkt **vor seinem Zug einen Lebenspunkt**. Erst wenn es einen Heiltrank trinkt, wird der Marker wieder ausgetauscht. Der Heiltrank heilt das Gift und gibt außerdem wie gewohnt 4 Lebenspunkte wieder.

Sonderfall: Wenn das Opfer durch das Gift zu Beginn seines Zuges ohnmächtig wird, spielt es diesen Zug regulär mit allen anderen Einheiten zu Ende, kann dabei aber keine Taler verdienen! Erst im darauf folgenden Zug wird der Lebensmarker auf das X versetzt und die Heldenfigur auf einen Hof gelegt. Und wichtig: **Nach einer Ohnmacht** ist das Gift nicht mehr im Körper des Opfers!



ANABA

Anaba wird die Leise genannt. Sie ist noch jung, sie lebt in den Schatten, sie ist schweigsam, lang und drahtig. Sie kann unbemerkt ins Heiligtum schleichen und wenn sie auf ihrem Puma reitet, wird sie fast unsichtbar ...

SCHLEICHEN 1:

Anaba kann unbemerkt ins Heiligtum schleichen und deshalb Bernsteine schon **auf einem Marktfeld abgeben**, sogar wenn das Heiligtum von Gegnern besetzt ist. Das Marktfeld muss allerdings, so wie sonst das Heiligtum, frei von Gegnern sein. Nutzt sie diese Fähigkeit, erhält sie **nur 4 statt 7 Taler**.

SCHLEICHEN 2:

Wenn Anaba auf ihrem Puma reitet, kann sie mit dem ersten Schritt der Bewegungsphase **gegnerische Felder durchziehen!** Wenn auf dem zweiten Feld ein Gegner steht, muss sie allerdings gegen ihn kämpfen. Wird sie in diesem Kampf zum Rückzug gezwungen, muss sie, wie der Adler, auf ihrem Rückweg weitere Kämpfe ausführen.

CHOGA

Choga ist noch ein Kind. Mit ihrem Kessel wuselt sie durch die Wälder und braut ihre eigenen Tränke. Und auch um einen Puma zu fangen, hat sie eine eigene Technik entwickelt!

Choga hat die regeltechnisch komplexesten Fähigkeiten, übt das SKRÆLING-Spiel am besten mit den anderen Charakteren.

KRÄUTERKUNDE:

Choga kann als Aktion auf einem Waldfeld für einen Taler einen beliebigen Trank nehmen.

FALLENSTELLEN

Choga fängt ihren Puma selbst! Auf dem Charaktertableau lest ihr wie. Hier die Geschichte dahinter: Choga stellt in den Bergen (*auf einem dunkelgrauen Felsenfeld*) eine Falle auf (*Wald = Holz*), versieht sie mit einem Köder (*Wiese = Ziege*) und richtet die gefangene Raubkatze anschließend selbst ab (*Krafttrank*).



SKRÆLING

MESSER
Startwaffe

K K

7

SPEER

K K K K

PUMA

2

S

KURZBOGEN
Startwaffe

M

7

HORNBOGEN

M M