



Buch der Abenteuer

DROHENDE FINSTERNIS

Mein Name ist Marcus, Hohepriester der Göttin Anere, Klostervorsteher von Himmelschein und der letzte lebende Zeuge jener Geschehnisse. Als Chronist jener Tage werde ich euch nun von den Legenden berichten.

Ich war zugegen, als die unsterblichen Helden von Zwillingswurm in die dunklen Höhlen unter den Donnerbergen hinabstiegen, um das Portal der Macht zu versiegeln. Tapfer und furchtlos stellten sie sich dem Dämon aus Rauch und Flammen in einem epischen Kampf. Am Ende waren die Helden siegreich und verbannten das Böse auf ewig. Nachdem das Portal versiegelt worden war, kehrten wir zurück ins Kloster Himmelschein, um den Göttern an ihrem heiligsten Ort zu danken. Am geweihten Altar der Drei empfingen wir ihren Segen. Nie werde ich den Augenblick vergessen, als die unendliche Güte der Anere meine Seele erwärmte und mir ungeahnte Kraft verlieh. Nun reisen wir zurück nach Zwillingswurm, wo wir als Ehrengäste auf einer Feier zu Ehren jener geladen sind, die bei der Verteidigung der Hauptstadt ihr Leben gaben.

Und so kehren die Helden an den Ort zurück, an dem ihre Unsterbliche Reise einst begann ...



1. SPIELMATERIAL

Diese Erweiterung für **Sword & Sorcery** enthält folgendes Spielmaterial:

- ◆ Dieses Buch der Abenteuer für Akt II
- ◆ Ein Buch der Geheimnisse für Akt II
- ◆ 1 Regelzusammenfassung
- ◆ 1 Wolfsgestalt-Figur
- ◆ 20 Gegnerfiguren
- ◆ 2 Endgegnerfiguren
- ◆ 14 beidseitig verwendbare Spielplanteile*
- ◆ 1 Wolfsgestalt-Tafel
- ◆ 2 Endgegner-Pergamente
- ◆ 15 Gegner-Pergamente
- ◆ 25 Gegnerkarten
- ◆ 3 Karten für Gegnerfähigkeiten
- ◆ 3 Karten „Göttlicher Segen“
- ◆ 2 Fallenkarten
- ◆ 5 Seelenwaffen-Karten
- ◆ 18 Fähigkeitskarten (für die Helden)
- ◆ 1 Fähigkeitskarte „Lycanthropie“
- ◆ 1 Heldenkarte „Dunkle Gabe“
- ◆ 3 Vampirgestalt-Fähigkeitskarten
- ◆ 18 Emporium-Karten
- ◆ 23 Schatzkarten
- ◆ 5 Ereigniskarten
- ◆ 2 Abenteuerkarten

Marker:

- ◆ 5 Seelensplitter
- ◆ 28 Münzen
- ◆ 31 Wundenmarker
- ◆ 4 Schattenmarker
- ◆ 1 Marker „Versteckt“
- ◆ 6 Marker „Blutend“
- ◆ 6 Marker „Erschöpft“
- ◆ 8 Marker „Rüstungsschaden“
- ◆ 12 Hindernis-Marker
- ◆ 10 Ladungsmarker
- ◆ 6 Marker „Magischer Schutzschild“
- ◆ 3 Blutjuwelen
- ◆ 1 Magie-Marker
- ◆ 2 Marker „Fliegend“
- ◆ 6 Marker „Aufsteigen“

** Die Spielplanteile 22B*, 25B*, 26B* und 29B* sind mit einem * markiert, um sie von den Spielplanteilen der englischen Kickstarter-Version zu unterscheiden. Beide Versionen sind spielmechanisch identisch, sie unterscheiden sich lediglich in einigen optischen Details voneinander.*

2. DIE CHRONIKEN DER DROHENDEN FINSTERNIS

Sei begrüßt, Fremder! Dieses Buch der Abenteuer beschreibt den Aufbau aller Abenteuer von **Sword & Sorcery – Drohende Finsternis**.

Sofern nicht anders erwähnt, gelten alle Regeln aus dem Grundspiel **Sword & Sorcery – Unsterbliche Seelen** sowie die in der Regelzusammenfassung beschriebenen neuen Regeln.

Alle Abenteuer können als eigenständige Einzelabenteuer (ohne Kampagne) gespielt werden. Der Spielaufbau wird dann entsprechend der „Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer“ durchgeführt. Empfehlenswert ist natürlich, das Spiel als zusammenhängende Kampagne zu spielen, da man nur so das volle **Sword & Sorcery**-Erlebnis genießen kann, bei dem jedes bestandene Abenteuer unmittelbaren Einfluss auf den weiteren Verlauf der Geschichte hat.

3. AKT II BEGINNT

Für **Akt II** müssen die Helden mindestens **Seelenrang III** haben. Kein Held kann während dieser Abenteuer darunter sinken. Das bedeutet, dass jeder Held jedes Akt-II-Abenteuer mindestens mit Seelenrang III beginnt. Selbst falls ein Held stirbt, kann sein Seelenrang nicht darunter sinken. Stattdessen verbleibt er auf Seelenrang III; seine Auferstehung an einem aktiven Altar benötigt daher **3 Seelensplitter** aus dem gemeinsamen Vorrat.

Es wird empfohlen, dass kein Held im Rahmen dieser Erweiterung mehr als **Seelenrang VI** erreicht. Seelenrang VII ist für die Erweiterung **Vastaryous' Hort** vorgesehen. Wird bereits zuvor Seelenrang VII erreicht, kann das den Schwierigkeitsgrad senken.

Zu Beginn dieser Erweiterungskampagne darf der gemeinsame **Vorrat bis zu 10 Seelensplitter pro Held** enthalten, die in vorherigen Abenteuern gesammelt wurden. Überzählige Seelensplitter müssen abgelegt werden, um das Spielgleichgewicht zu erhalten.

4. EIGENSTÄNDIGE ABENTEUER

Alle Akt-II-Abenteuer können als eigenständige Einzelabenteuer gespielt werden. Dabei gelten die Regeln aus dem Buch der Abenteuer von **Unsterbliche Seelen** mit folgendem zusätzlichem Schritt.

- ♦ **Schatzkarten:** Die Helden beginnen jedes Abenteuer mit einer vorgegebenen Anzahl von Schatzkarten aus Akt I und Akt II. Keine Fähigkeit oder sonstige Regel kann die genannten Zahlen verändern. Da alle Schatzkarten zu einem einzigen Stapel gemischt werden, zieht man so lange Karten vom Stapel der Schatzkarten, bis eine Karte des passenden Akts gezogen wurde. Zieht man eine Karte des anderen Akts, wird sie abgelegt. Zu Beginn des Abenteuers werden die abgelegten Schatzkarten in den Stapel gemischt.

DIE LEGENDE GEHT WEITER ...



Der Schein trügt

Einleitung

Als die Helden Zwillingswurm erreichen, ist es bereits spät am Abend und der Vollmond taucht die Stadt in silbernen Glanz. Die Straßen sind noch voll geschäftiger Aktivität und jedermann wartet auf den Fanfarenklang, mit dem das Fest zu Ehren der Unsterblichen beginnen soll. Die Menge jubelt, während sich die Gruppe einen Weg zum königlichen Palast bahnt, wo niemand Geringeres als Graf Dalv zu einem großen Bankett geladen hat. Jeder, der Rang und Namen hat, wird erwartet. Auch wenn die Burg in der zurückliegenden Belagerung durch die Orks einigen Schaden genommen hat, erscheint sie in dieser glorreichen Nacht unbezwingbar wie nie. Die Helden betreten die große Halle und kaum hat das Tor sich hinter ihnen geschlossen, verkündet Graf Dalv: „Lasst das Fest beginnen!“

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter:
13 pro Held

Goldkronen:
250

Schatzkarten:
8 (Akt I)

Seelenwaffen:
1

Gegnerkarten-Stapel



Dunkler Wegelagerer



Besondere Orte

Keine

Sonderregeln für das Abenteuer

- ☀ **Der Tag bricht an (Ereignis 4):** Lest Abschnitt §1.15, sobald diese Karte aufgedeckt wird.
- 🌙 **Die Nacht bricht herein (Ereignis 5):** Keine zusätzlichen Auswirkungen.

Niederlage der Helden: Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, falls sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest Abschnitt §1.21.

Ereigniskarten-Stapel

Ereignis im Spiel: Ereignis 5  ist bereits zu Beginn des Abenteuers offen im Spiel.



Im Spiel



Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 1A, 2A, 4B, 8A, 14A, 15A, 16A, 17B, 19A.



Verwendete Marker



3x Verschlossenes Portal

4x Suchmarker



1x Truhe

2x Verschlossene Tür

1x Magisches Schloss

1x Inaktiver Altar



4x Wegmarker (1, 2, 3, 4)



2-3: keine

4-5: keine

Schattenmarker-Vorrat



Helden

Einzelner Gegner

Erfahrener Gegner

Besonderer Gegner

Besonderes Ereignis

2-3

4

0

1

1

4-5

6

3

1

1

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	1.14	Wegmarker 1	1.1
Abenteuerereignis 2	1.16	Wegmarker 2	1.7
Abenteuerereignis 3	1.18	Wegmarker 3	1.9
Der Tag bricht an	1.15	Wegmarker 4	1.11

Im Wald

Einleitung

In Begleitung des Abts Marcus verlassen die Helden Zwillingsswurm in Richtung der Stadt Tiefenmond. Um dem nahegelegenen Ort Kiefernhöh zu meiden, wählen sie einen Weg durch den Wald. Ihre Reise verläuft zunächst ohne Zwischenfälle, doch als die Helden dichten, schwarzen Rauch von Südwesten her aufsteigen sehen, wird ihnen schnell klar, welchem Schicksal Kiefernhöh zum Opfer gefallen ist. Auch wenn der Umweg Zeit und Ärger gespart hat, herrscht eine bedrückte Stimmung. Probleme lassen sich nicht durch Umwege lösen. Wie zur Bestätigung dieses Empfindens legt sich ein dunkler Schatten des nahen Gebirges über den Wald ...

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter:
19 pro Held

Goldkronen:
275

Schatzkarten:
8 (Akt I)
1 (Akt I oder Akt II)

Seelenwaffen:
1

Gegnerkarten-Stapel



Besondere Orte

Die Abenteuerereignisse 1, 2 und 3 werden wie abgebildet auf dem Spielplan platziert.

Sonderregeln für das Abenteuer

Der Tag bricht an (Ereignis 4): Keine zusätzlichen Auswirkungen.

Die Nacht bricht herein (Ereignis 5): Keine zusätzlichen Auswirkungen.

Schattenmarker „Besonderer Gegner“: Lest Abschnitt §2.23, sobald dieser Schattenmarker enthüllt wird.

Niederlage der Helden: Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald die letzte Ereigniskarte abgehandelt wurde oder sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest Abschnitt §2.26.

Ereigniskarten-Stapel



Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 2B, 6B, 7B, 8B, 11B, 12B, 13B, 16B, 17A, 18B, 27B.



Verwendete Marker



3x Verschlossenes Portal



3x Suchmarker



1x Truhe



1x Inaktiver Altar



3x Wegmarker (1, 2, 3)



2-3: 4x Schattenmarker



3x Abenteuerereignis (1, 2, 3)

4-5: 6x Schattenmarker

Schattenmarker-Vorrat



Helden

Einzelner
Gegner

Zwei
Gegner

Erfahrener
Gegner

Besonderer
Gegner

2-3

2

1

1

1

4-5

2

2

2

1

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	2.8	Wegmarker 1	2.1
Abenteuerereignis 2	2.9	Wegmarker 2	2.10
Abenteuerereignis 3	2.18	Wegmarker 3	2.11

Verschiedenes

Gläserne Phiole	§2.24	Besonderer Gegner	§2.23
-----------------	-------	-------------------	-------

Die Armee der Finsternis

Einleitung

Marcus und die Helden machen sich auf den Weg nach Kiefernhöh, einer kleinen Stadt südlich von Zwillingswurm, um nach Antworten zu suchen. Schon nach wenigen Wegstunden kommen ihnen einige Flüchtlinge entgegen. Es sind mutlose Gestalten, auf dem Wege in die Hauptstadt, wo sie Zuflucht und Hilfe zu finden hoffen. Einer bleibt stehen, um die Helden zu warnen: „*Geht nicht weiter, die Stadt ist verflucht. Die Toten haben sich aus ihren Gräbern erhoben, bald ist dort niemand mehr am Leben. Flicht, ihr Narren!*“ Dennoch gehen die Helden weiter und nähern sich allmählich der Stadt, während die Zahl der Flüchtlinge stetig wächst. Trotz der zunehmend angespannten Lage marschiert die Gruppe stumm in Richtung Kiefernhöh. Kaum haben die Helden das Stadttor erreicht, sind gellende Hilferufe zu vernehmen, die vom nahegelegenen Marktplatz herüberdringen!

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter: 19 pro Held	Goldkronen: 275	Schatzkarten: 8 (Akt I) 1 (Akt I oder Akt II)	Seelenwaffen: 1
--------------------------------	--------------------	---	--------------------

Gegnerkarten-Stapel



Dunkler Wegelagerer



Besondere Orte

Die Abenteuerereignisse 1 und 3  werden wie abgebildet auf dem Spielplan platziert.

Die Wegmarker 2 und 3 werden verdeckt gemischt und je einer in den Zonen A und B des Spielplans platziert.

Sonderregeln für das Abenteuer

Ereignisphase: Die Ereignisphase am Ende der Runde wird übersprungen, solange Abenteuerereignis 1 noch nicht abgehandelt wurde.

-  **Der Tag bricht an (Ereignis 4):** Keine zusätzlichen Auswirkungen.
-  **Die Nacht bricht herein (Ereignis 5):** Keine zusätzlichen Auswirkungen.

Dunkler Wegelagerer: Sobald einer dieser Gegner getötet wird, wird er aus dem Abenteuer entfernt.

Niederlage der Helden: Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald die letzte Ereigniskarte abgehandelt wurde oder sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest Abschnitt §3.26.

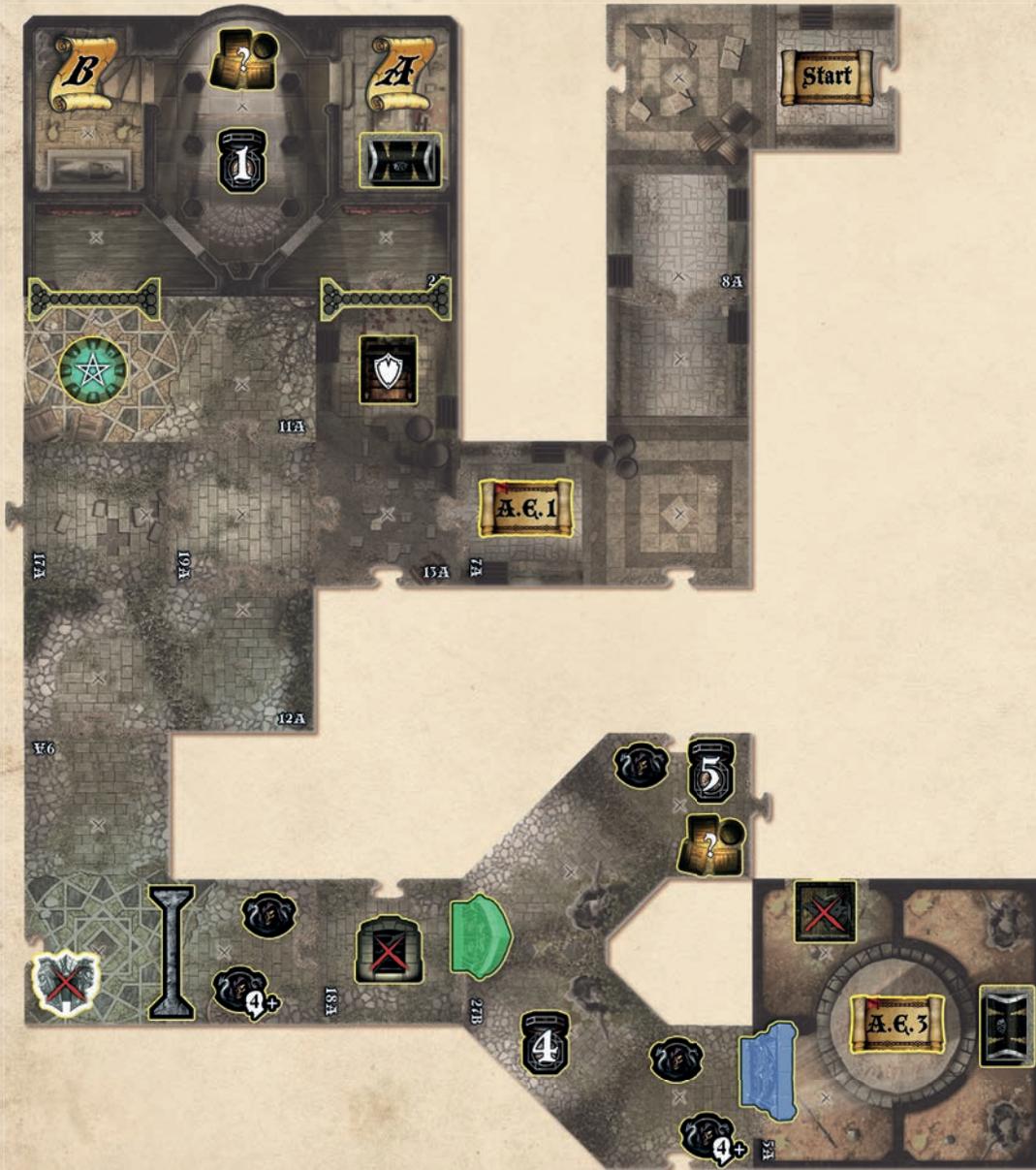
Ereigniskarten-Stapel



Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 2A, 5A, 7A, 8A, 9A, 11A, 12A, 13A, 17A, 18A, 19A, 27B.

Wandmarker: 2A/13A, 2A/11A, 9A.



Verwendete Marker



2x Geöffnetes Portal

2x Verschlossenes Portal



2x Suchmarker

2x Truhe

1x Verschlossene Tür

1x Tür



2x Abenteuerereignis (1, 3)

5x Wegmarker (1, 2, 3, 4, 5)



2-3: 3x Schattenmarker

1x Inaktiver Altar

4-5: 5x Schattenmarker

Schattenmarker-Vorrat



Helden	Bürger/in	Einzelner Gegner	Zwei Gegner	Erfahrener Gegner
2-3	1	1	1	1
4-5	1	2	2	1

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	3.1	Wegmarker 1	3.5
Abenteuerereignis 2	3.2	Wegmarker 2	3.9
Abenteuerereignis 3	3.15	Wegmarker 3	3.12
		Wegmarker 4	3.13
		Wegmarker 5	3.14

Verschiedenes

Gläserne Phiole §3.21

Akt II – Abenteuer 4

Tiefenmond

Einleitung

Nach einer anstrengenden Reise erreichen die Helden die Tore von Tiefenmond. Am Himmel verdecken geisterhafte Wolken die silberne Sichel des Mondes, während die Zinnen der Stadtmauer von Fackellicht erhellt sind. Eine der Wachen bemerkt die Gruppe und ruft: „*Seid begrüßt, Fremde. Gerne öffnen wir das Tor für euch, aber seid gewarnt. Ein Heer von Untoten nähert sich von Süden, bald werden wir eingeschlossen sein. Wenn ihr hereinkommt, müsst ihr dieses Schicksal mit uns teilen.*“ Das Tor öffnet sich und Marcus stellt die Helden vor. Als er nach dem Bürgermeister fragt, scheinen die Wachen sichtlich aufgebracht. „*Das Rathaus öffnet erst am Morgen wieder. Ihr könnt mit Inspektor Crane sprechen, wenn ihr wollt. Er hält sich nicht weit von hier auf, wo er den Tatort eines weiteren schrecklichen Verbrechens untersucht.*“ **Lies Abschnitt §4.1.**

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter:
29 pro Held

Goldkronen:
300

Schatzkarten:
8 (Akt I)
2 (Akt I oder Akt II)

Seelenwaffen:
1

Gegnerkarten-Stapel



Dunkler Wegelagerer



Besondere Orte

Keine

Sonderregeln für das Abenteuer

Emporium: Die Helden können zu Beginn des Abenteuers das Emporium nicht besuchen.

Wegmarker: Wegmarker können nur von Helden ausgelöst werden, die nicht im Kampf gebunden sind.

Türen: Die Helden können Türen, die nicht verschlossen sind, öffnen, ohne eine Fallenkarte ziehen zu müssen.

Gegnerfähigkeiten: Entfernt beim Aufbau die Karte **Gefolge** aus dem Stapel.

Ereigniskarten: Ignoriert jegliche „Es tauchen Gegner auf“-Texte auf Ereigniskarten.

☀ Der Tag bricht an (Ereignis 4): Jedes Mal, wenn dieses Ereignis abgehandelt wird, lest Abschnitt §4.12.

☾ Die Nacht bricht herein (Ereignis 5): Jedes Mal, wenn dieses Ereignis abgehandelt wird, lest Abschnitt §4.24.

Niederlage der Helden: Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald die letzte Ereigniskarte abgelegt wird oder sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest Abschnitt §4.48.

Ereigniskarten-Stapel



Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 2A, 3A, 5B, 12A, 15A, 16A, 17A, 18A, 19A, 22A, 23A, 27B, 29A, 33B.



Verwendete Marker



4x Geöffnetes Portal



4x Suchmarker 1x Truhe 3x Tür



2-3: keine 1x Aktiver 3x Verschlussene
4-5: keine Altar Tür



6x Wegmarker (1, 2, 3, 4, 5, X)

Schattenmarker-Vorrat



Helden	Bürger/in	Einzelner Gegner	Besonderer Gegner	Besonderes Ereignis
2-3	1	3	1	1
4-5	1	5	1	1

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	4.25	Wegmarker 1	4.2
Abenteuerereignis 2	4.37	Wegmarker 2	4.13
Abenteuerereignis 3	4.46	Wegmarker 3	4.16
Der Tag bricht an	4.12	Wegmarker 4	4.3
Die Nacht bricht herein	4.24	Wegmarker 5	4.20
		Wegmarker X	4.28

Verschiedenes

Gläserne Phiole	§4.35	Ex-Mortis	§4.42
-----------------	-------	-----------	-------

Die Hoffnung stirbt zuletzt

Einleitung

Am südlichen Ufer des Sichelsees entlang macht sich die Gruppe auf den Weg zur Burg von Graf Dalv. Das Heer der Untoten marschiert weiter auf Tiefenmond zu, sodass es den Helden unbemerkt gelingt, an den feindlichen Reihen vorbeizuziehen. Die kleine Burg liegt auf einer Steilklippe am Ufer des Sees und ihr Umriss wirkt am Nachthimmel wie der Schatten eines lauernnden, boshaften Wesens. Ein dichter Schleier aus dunklen Wolken umgibt die Burg und verbirgt sie vor dem Rest der Welt. Kurz vor der finsternen Wolkenwand stoppt Marcus die Helden. „Der Morgen naht, aber diese Wolken schützen den Vampirgrafen vor unseren mächtigsten Verbündeten, den Strahlen der Sonne. Im Inneren der Burg werde ich euch keine große Hilfe sein. Ich bleibe hier und – falls uns die Götter gnädig sind – werde ich diesen magischen Schleier etwas zu lichten vermögen. Ich lasse es euch wissen, falls ich Erfolg habe. Mögen die Drei euch zum Sieg geleiten!“ Mit diesen Worten nähern sich die Helden dem Burgtor. Im Inneren herrscht Stille. Totenstille.

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter:
35 pro Held

Goldkronen:
300

Schatzkarten:
8 (Akt I)
4 (Akt I oder Akt II)

Seelenwaffen:
2

Gegnerkarten-Stapel



Skelett



Besondere Orte

Die Abenteuerereignisse 1 und 3  werden wie abgebildet auf dem Spielplan platziert.

Sonderregeln für das Abenteuer

Gegnerfähigkeiten: Entfernt beim Aufbau die Karten **Dornenaura**, **Gefolge**, **Regeneration** und **Schnelligkeit** aus dem Stapel.

Emporium: Wurde zuvor der Hinweis „Abenteuer 4/Tiefenmond zerstört“ notiert, kosten alle Gegenstände im Emporium 10 Goldkronen zusätzlich.

Ereigniskarten: Ignoriert jegliche „Es tauchen Gegner auf“-Texte auf Ereigniskarten.

 **Der Tag bricht an (Ereignis 4):** Lest Abschnitt §5.4, sobald diese Karte aufgedeckt wird.

 **Die Nacht bricht herein (Ereignis 5):** Keine zusätzlichen Auswirkungen.

Niederlage der Helden: Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald die letzte Ereigniskarte abgelegt wird oder sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest Abschnitt §5.27.

Ereigniskarten-Stapel



Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 4B, 9B, 19B, 22B*, 24A, 31A, 33B.

Wandmarker: 4B (2x).



Verwendete Marker



1x Verschlossenes Portal



4x Suchmarker



1x Truhe



1x Magisches Schloss



3x Tür



3x Verschlossene Tür



1x Aktiver Altar



1x Inaktiver Altar



3x Wegmarker (1, 2, 3)



2-3: 1x Schattenmarker

4-5: 2x Schattenmarker



2x Abenteuerereignis (1, 3)

Schattenmarker-Vorrat



Helden	Erfahrener Gegner	Zwei Gegner
2-3	1	1
4-5	2	1

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	5.9	Wegmarker 1	5.1
Abenteuerereignis 2	5.12	Wegmarker 2	5.14
Abenteuerereignis 3	5.18	Wegmarker 3	5.19
Der Tag bricht an	5.4		

Verschiedenes

Gläserne Phiole	§5.21	Ex-Mortis	§5.23
-----------------	-------	-----------	-------

Das Friedhofstor

Einleitung

Nach der Beratung mit Marcus beschließen die Helden, das Portal zu durchschreiten, welches sich nach dem Tod des Grafen geöffnet hat. Ein Schleier aus finsterner Magie umgibt die Helden und reißt sie schmerzhaft in eine andere Welt, weit entfernt von der Burg des Grafen. Die Helden finden sich in einem feuchtkalten Korridor wieder, irgendwo tief unter der Erde, nur spärlich erleuchtet vom Licht einiger erlöschenden Fackeln. Die Luft ist erfüllt vom fauligen Gestank des Todes. Ohne jeden Hinweis und um den Beistand der Götter bittend beginnt die Gruppe, den Gang zu erkunden, der sich vor ihr gabelt.

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter:
42 pro Held

Goldkronen:
350

Schatzkarten:
8 (Akt I)
6 (Akt I oder Akt II)

Seelenwaffen:
2

Gegnerkarten-Stapel



Ereigniskarten-Stapel



Besondere Orte

Die Abenteuerereignisse 1 und 3 werden wie abgebildet auf dem Spielplan platziert.

Sonderregeln für das Abenteuer

Gegner: Alle **nicht-untoten** Gegner gelten in diesem Abenteuer ebenfalls als **untot** und sind immun gegen **Vergiften** und **Verbluten**.

Der Tag bricht an (Ereignis 4): Keine zusätzlichen Auswirkungen.

Die Nacht bricht herein (Ereignis 5): Keine zusätzlichen Auswirkungen.

Niederlage der Helden: Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald die letzte Ereigniskarte abgelegt wird oder sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest Abschnitt §6.33.

Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 5A, 11B, 18B, 19B, 21A, 25B*, 26B*, 27A, 28A, 30A, 31A, 32A, 33A.

Wandmarker: 27A, 19B/25B*, 26B*.



Verwendete Marker



Schattenmarker-Vorrat

Helden	Einzelner Gegner	Zwei Gegner	Erfahrener Gegner	Besonderer Gegner
2-3	3	1	1	1
4-5	6	2	2	1

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	6.6	Wegmarker 1	6.1
Abenteuerereignis 2	6.23	Wegmarker 2	6.2
Abenteuerereignis 3	6.24	Wegmarker 3	6.9
		Wegmarker 4	6.16
		Wegmarker 5	6.22
		Wegmarker X	6.25

Verschiedenes

Gläserne Phiole	§6.14	Ex-Mortis	§6.29
Besonderer Gegner	§6.20		

Der Tempel des Unheils

Einleitung

Schließlich erreichen die Helden den Eingang zum Tempel, der Pyramide des Schreckens, dem Herrschaftssitz des namenlosen Bösen. Die Gruppe möchte gerade die Schwelle überschreiten, als ihre Seelensteine hell aufleuchten und jedem Helden ein geisterhafter Bote seines Gottes erscheint. Andächtig schweigend überreichen die Avatare heilige Gaben für den bevorstehenden Kampf, um dann mit einem letzten, ermutigenden Nicken zu verblasen. (Siehe Emporium-Sonderregel unten.) Marcus, der Zeuge des Geschehens war, kniet nieder und betet. Andächtig wendet er sich an die Helden: „Die Götter sind mit uns! Wir sind am Ende unserer Reise nicht allein! Hinter diesem Torbogen könnt ihr eure Freiheit und die Erlösung für das ganze Königreich finden. Erhabene Götter, leitet uns auf diesem letzten Abschnitt unseres Weges! Wir sind die Krieger des Lichts und kämpfen tapfer und stolz in eurem Namen.“ Mit diesen Worten und erhellt vom sanften Licht der drei Götter, betreten die Helden den Tempel des Unheils ...

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter:
54 pro Held

Goldkronen:
400

Schatzkarten:
8 (Akt I)
8 (Akt I oder Akt II)

Seelenwaffen:
3

Gegnerkarten-Stapel



Skelett



Besondere Orte

Die Abenteuerereignisse 1, 2 und 3  werden wie abgebildet auf dem Spielplan platziert.

Sonderregeln für das Abenteuer

Gegner: Alle **nicht-untoten** Gegner gelten in diesem Abenteuer ebenfalls als **untot** und sind immun gegen **Vergiften** und **Verbluten**.

Gegnerfähigkeiten: Entfernt beim Aufbau die Karten **Dornenaura**, **Gefolge**, **Regeneration** und **Schnelligkeit** aus dem Stapel.

Emporium: Zu Beginn des Abenteuers kann jeder Held das Emporium besuchen und beliebig viele Karten wählen (maximal bis zu seiner Traglast), die er erhält, ohne sie bezahlen zu müssen. Außerdem kann jeder Held jegliche **Nicht-Gasthof**-Gebäude kostenlos verwenden.

Ereigniskarten: Ignoriert jegliche „Es tauchen Gegner auf“-Texte auf Ereigniskarten.

 **Der Tag bricht an (Ereignis 4):** Keine zusätzlichen Auswirkungen.

 **Die Nacht bricht herein (Ereignis 5):** Lest Abschnitt §7.27, sobald diese Karte aufgedeckt wird.

Niederlage der Helden: Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald die letzte Ereigniskarte abgelegt wird oder sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest Abschnitt §7.34.

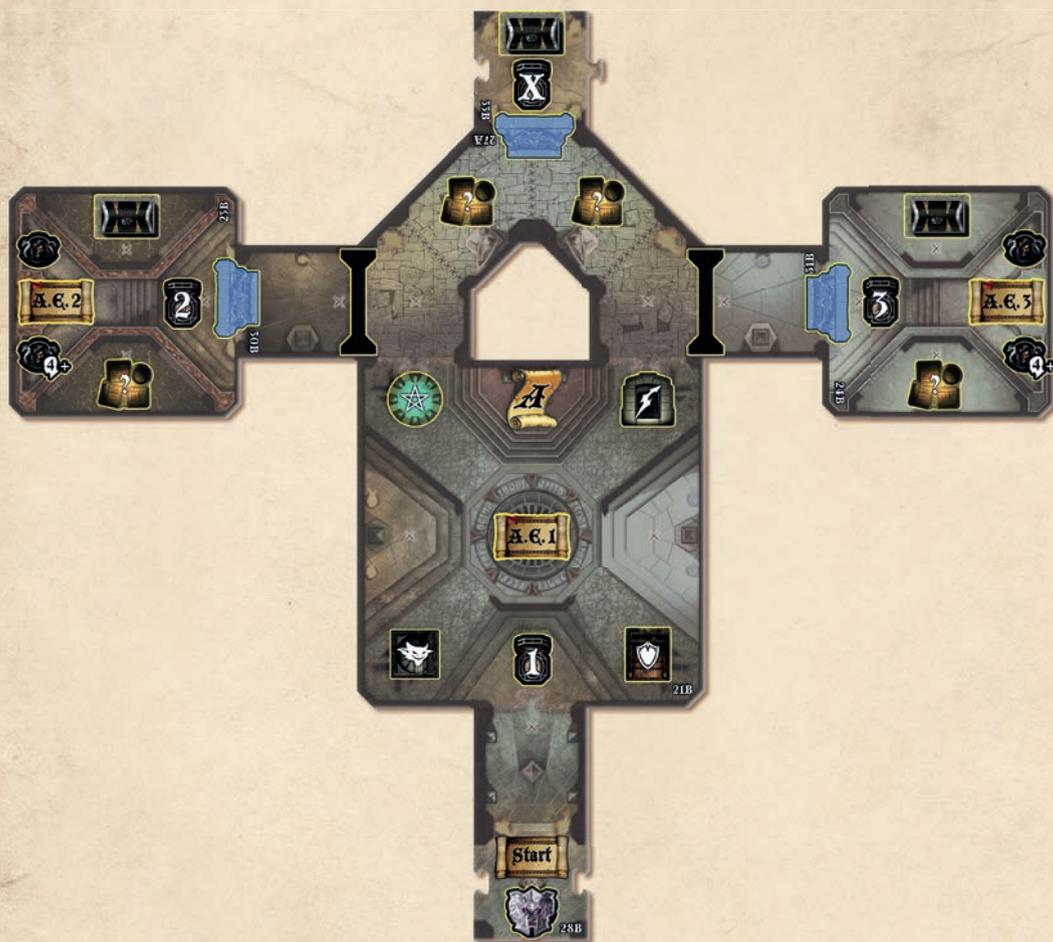
Ereigniskarten-Stapel



Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 21B, 23B, 24B, 27A, 28B, 30B, 31B, 33B.

Wandmarker: 27A/30B, 27A/31B.



Verwendete Marker



4x Geöffnetes Portal



4x Suchmarker



3x Verschlossene Tür



1x Aktiver Altar



3x Truhe



3x Abenteuerereignis (1, 2, 3)



4x Wegmarker (1, 2, 3, X)



2-3: 2x Schattenmarker

4-5: 4x Schattenmarker

Schattenmarker-Vorrat



Helden	Einzelner Gegner	Zwei Gegner	Erfahrener Gegner
2-3	0	1	2
4-5	2	1	2

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	7.2	Wegmarker 1	7.1
Abenteuerereignis 2	7.10	Wegmarker 2	7.9
Abenteuerereignis 3	7.14	Wegmarker 3	7.12
Die Nacht bricht herein	7.27	Wegmarker X	7.5

Verschiedenes

Gläserne Phiole	§7.15	Ex-Mortis	§7.16
-----------------	-------	-----------	-------

ERWEITERT EURE SAMMLUNG UNSTERBLICHER HELDEN!

ONAMOR HERO PACK



Der mächtige Magier Onamor kann als chaotischer Nekromant oder als rechtschaffener Beschwörer gespielt werden.

VICTORIA HERO PACK



Die gewiefte Seefahrerin Victoria kann als rechtschaffene Kapitänin oder als chaotische Piratin gespielt werden.

ENTDECKT WEITERE EPISCHE ABENTEUER



Der Ringkrieg ist ein episches Strategiespiel in der Welt von J. R. R. Tolkiens DER HERR DER RINGE. Erlebt gigantische Schlachten und dramatische Wendungen.



Eine spannende Verfolgungsjagd für 2-5 Spieler, basierend auf den ersten Kapiteln von DER HERR DER RINGE.

ARES

CREDITS

Design & Entwicklung

Gremlin Project, ein Brettspiel-Entwicklungsstudio
von Simone Romano & Nunzio Surace

Künstlerische Leitung

Simone Romano

Illustrationen

Alberto Dal Lago, Fabrizio Fiorentino,
Alessio Cammardella, Marco Matrone, Josie De Rosa

Figuren

GT Studio – Fausto Gutierrez & Pedro Gutierrez

Layout

Nunzio Surace

Grafikdesign

Adriano D'ippolito & Francesca Michelon {www.matrioskart.it}

Spielplanteil-Design

Mario Barbati {www.0onegames.com}

Unter Verwendung von Bildern von David Gurrea {http://www.davegh.com}

Regeln & Text

Simone Romano

Redaktion & Leitung

Roberto Di Meglio, Fabio Maiorana, Leonardo Rina, Fabrizio Rolla

Redaktion der englischen Version

Jim Long, Byron Campbell, Marco Signore, Michael Becker

Produktionsmanagement

Roberto Di Meglio

Spieltester

Serena Galli, Claudio Quaranta, Anna Patrone, Marco Brugnioni,
Byron Campbell, Massimiliano Cretara, Carmine Laudiero,
Antonio Faggioli, Davide Minotta, Christina Goodyear, Fabrizio Fava,
Marco Inzerilli, Luca Perniciaro, Antonio Lamboglia, Luigi Marcone,
Paola Mongillo, Rosa Monarca, Leonardo Rina und ... Sally & Sunny!

Besonderer Dank

Serena Galli, Marco Signore, Claudio Quaranta, Paola Giunta,
Elisa Barchetta, Silvio Torre, Lucia Vergaglia, Andrea Fanhoni,
Christoph Cianci, Massimiliano Calimera {gioconomicon.net},
Stefano Castelli, Andrea Ligabue, Richard Ham, den Restaurants
„La Buzziconca“ und „La Bettola“ sowie unseren Familien und Freunden.

DEUTSCHE VERSION

Übersetzung

Michael Becker

Redaktion

Sebastian Wenzlaff

Lektorat

Sebastian Klinge, Simon Blome

Satz & Layout

Kristina Lanert, Sebastian Wenzlaff

SWORD & SORCERY



www.sword-and-sorcery.com

Ein Spiel von



www.gremlinproject.com



www.aresgames.eu

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:

Asmodee Germany
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.de





WWW.ASMODEE.DE
WWW.SWORD-AND-SORCERY.COM



V1.2