



Buch der Abenteuer

UNSTERBLICHE SELEN

SEI GEGRÜSST, FREMDER!

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.

Alles begann, als ich noch jung und ein bescheidener Adept von Claudius dem Großen war. Ich erinnere mich noch genau an den Tag, an dem das Böse Einzug in unser Land hielt, denn der Himmel verfinsterte sich und der Mond wurde rot wie Blut. Sechshundertsechszig Tage nach diesem dunklen Omen erlag Rastan, unser König, einer unbekanntem Krankheit und sein Sohn Rygar, der einzige rechtmäßige Erbe des Throns, verschwand spurlos.

Für kurze Zeit trug Graf Dalv, des Königs immertreue rechte Hand, die Last der Herrschaft über das Königreich. Seit seiner schon lange zurückliegenden Kindheit kannte Dalv nur ein Ziel: der tapferste Ritter des Drachenordens zu werden. Der Graf regierte weise, doch seine Bemühungen waren vergebens. Ein dunkler Nebel kroch über unser Land und das Böse griff um sich. Menschen wurden von finsternen Wesen, die für Jahrhunderte in den Schatten gelauert hatten, verschleppt und getötet.

Ein Held nach dem anderen, der es wagte gegen das Böse ins Feld zu ziehen, scheiterte, getötet oder verdorben von der unheilvollen Finsternis. Und dann entschied sich mein Meister, der Hohepriester Claudius, zum Äußersten. Er opferte das älteste unserer Relikte, um einen Hilferuf an die drei Götter auszusenden: Anere, Enomis und Mir.

Er rief die Seelen der mutigsten Helden herbei, die jemals auf dem geheiligten Boden des Klosters gewandelt waren. Ein mächtiger Lichtblitz zuckte in den Himmel hinauf. Aber noch während die Zeremonie in vollem Gange war, verkündeten Schreie aus der Stadt einen neuen Angriff der Gremlins ...



1. ÜBERSICHT

Dieses **Buch der Abenteuer** beschreibt den Aufbau aller Abenteuer, die in **Sword & Sorcery: Unsterbliche Seelen** enthalten sind. Bevor ihr mit dem Lesen dieses Buches beginnt, solltet ihr das **Buch der Regeln** gelesen und euch dadurch mit der Spielmechanik vertraut gemacht haben.

Jedes Abenteuer kann eigenständig gespielt werden oder als Teil einer großen, epischen Kampagne. Empfehlenswert ist natürlich definitiv das Spiel als zusammenhängende Kampagne, 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.

Neben dem Aufbau und den Regeln der einzelnen Abenteuer, die hier aufgeführt sind, beinhaltet jedes Abenteuer auch noch Erzähltexte und Dialoge. Diese befinden sich im **Buch der Geheimnisse**. Während eines Abenteuers sollte das Buch der Geheimnisse daher stets griffbereit sein.

Hinweis: Damit nicht mehr als nötig verraten wird, sollte stets der aktive Spieler aus dem Buch der Geheimnisse vorlesen und dabei darauf achten, nur die Abschnitte zu lesen, die gerade aktuell sind.

2. EIGENSTÄNDIGE ABENTEUER

Alle Abenteuer können auch als eigenständige Einzelabenteuer (ohne Kampagne) gespielt werden. Jeder Spieler wählt einen oder mehrere Helden aus und der Spielaufbau wird entsprechend den Vorgaben durchgeführt.

Beispiel:

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter: 13 pro Held

Goldkronen: 250

Schatzkarten: 7

Seelenwaffen: 0

- ◆ Jeder Held erhält die genannte Anzahl von Seelensplittern. Alle Seelensplitter bilden einen gemeinsamen Vorrat, über dessen Verwendung die Spieler gemeinsam (entsprechend den Regeln) entscheiden. Es ist nicht notwendig alle Seelensplitter vor Beginn des Abenteuers einzusetzen. Nicht verbrauchte Seelensplitter verbleiben im Vorrat und können im Verlauf des Abenteuers eingesetzt werden.
- ◆ Die genannte Anzahl Goldkronen gilt für die gesamte Gruppe.
- ◆ Die genannte Zahl Schatzkarten und Seelenwaffen wird zufällig von den entsprechenden Kartenstapeln gezogen. Keine Fähigkeit oder sonstige Regel kann die genannte Zahl verändern.

Direkt bevor das Abenteuer beginnt können die Helden gemeinsam das Emporium besuchen. Mit Ausnahme des 1. Abenteuers ist dieser Besuch sogar möglich, falls dies fürs Kampagnenspiel ausdrücklich anders angegeben ist.

Hinweis: Es ist empfehlenswert, aber nicht zwingend notwendig, Gegenstände gleichmäßig unter den Helden zu verteilen.

3. KAMPAGNENSPIEL


Eine Kampagne ist eine zusammenhängende Geschichte aus mehreren Abenteuern. Zu Beginn wählen die Spieler ihre Helden aus, die im Verlauf der Kampagne zunehmend erfahrener und mächtiger werden.

Die Auswahl der Fähigkeiten sollte gut überlegt sein, da sie nur beim Tod eines Helden geändert werden können (oder durch den **Magierturm**, einer „Gebäude“-Karte aus einer Erweiterung von **Sword & Sorcery**).

Die Helden übernehmen Fähigkeiten, Gegenstände, Münzen und Seelensplitter von einem Abenteuer zum nächsten (es sei denn, eine Regel besagt etwas anderes, z. B. wenn ein Held sich am Ende eines Abenteuers in Geisterform befindet).

Zwischen zwei Abenteuern einer Kampagne können die Spieler andere Helden auswählen. Ein neu gewählter Held beginnt das Abenteuer mit dem Seelenrang, den er im Verlauf der Kampagne bereits erreicht hat, und kann alle im Vorrat vorhandenen Gegenstände verwenden.

Die Helden beginnen jedes Abenteuer einer Kampagne vollständig geheilt. Helden, die sich am Ende eines Abenteuers noch in Geisterform befinden, können automatisch auferstehen. Im Gegensatz zur Auferstehung während eines Abenteuers sind hierfür keine Seelensplitter notwendig.

Zu Beginn eines Abenteuers legt jeder Held alle Wunden- und Zustandsmarker ab. Jedes Artefakt im Besitz der Helden erhält zu Beginn jedes Abenteuers einen Ladungsmarker  zurück.

Endet ein Abenteuer einer Kampagne mit einer Niederlage der Helden, müssen sich die Spieler beim Weiterspielen für eine der folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- ◆ **Weiter gehts!:** Die Helden behalten ihren aktuellen Seelenrang sowie alle Fähigkeiten, Gegenstände, Münzen und Seelensplitter, über die sie zum Zeitpunkt der Niederlage verfügen (mit Ausnahme von Gegenständen, die durch das Annehmen der Geisterform abgelegt werden müssen, siehe Abschnitt 11.1, S. 38 im Buch der Regeln).
- ◆ **Neustart:** Alle Helden werden zurück in den Zustand versetzt, in dem sie das Abenteuer begonnen haben. Das bedeutet, sie verlieren Seelenränge, Fähigkeiten, Gegenstände, Münzen und Seelensplitter, die sie im Verlauf des Abenteuers bis zu ihrer Niederlage erhalten haben.

Online findet ihr die Kampagnen-Chronik, mit deren Hilfe sich der Zustand der Helden im Verlauf einer Kampagne einfach protokollieren lässt:

<http://www.asmodee.com>

Zwischen den einzelnen Abenteuern empfiehlt es sich, die im Besitz der Helden befindlichen Fähigkeiten, Gegenstände, Münzen und Seelensplitter getrennt vom restlichen Spielmaterial aufzubewahren. Münzen und Gegenstände können zu Beginn jedes Abenteuers beliebig verteilt werden. Nur im Fall der Talentkarten ist es notwendig zu notieren, welcher Held ein bestimmtes Talent gewählt hat.

3.1 Maximaler Seelenrang für Akt I


Im Verlauf von Akt I der Kampagne kann kein Held einen höheren Seelenrang als IV erreichen.

Haben alle Helden Seelenrang IV erreicht, können weiterhin Seelensplitter gesammelt und verwendet werden (z. B. zur Auferstehung), aber kein Held kann seinen Seelenrang weiter erhöhen.

4. ANPASSUNG DES SCHWIERIGKEITSGRADES

Die folgenden, optionalen Regeln können verwendet werden, um den Schwierigkeitsgrad von **Sword & Sorcery** anzupassen. Es können auch mehrere Optionen gleichzeitig verwendet werden.

Für ein leichteres Spiel:

- ◆ **Sanfter Übergang:** Falls ein Held stirbt, nimmt er wie üblich seine Geisterform an, sein Seelenrang wird dabei aber nicht verringert.
- ◆ **Splittersegen:** Die Helden erhalten einen zusätzlichen Seelensplitter  für jeden getöteten Gegner.

Für ein schwierigeres Spiel:

- ◆ **Legendäre Schlachten:** Ersetzt jeden „Einzelner Gegner“-Marker im Schattenmarker-Vorrat durch einen „Erfahrener Gegner“-Marker.
- ◆ **Es kann nur Einen geben:** Helden in Geisterform können im Verlauf eines Abenteuers nicht mit Hilfe eines Altars auferstehen. Zu Beginn eines Abenteuers (und durch Verwendung von Fähigkeiten oder Gegenständen) können die Helden wie üblich auferstehen.

5. AUFBAU EINES ABENTEUERS

Aufbau eines Abenteuers

1. Angabe von Akt und Abenteuer
Hinweis: Für manche Spielelemente, wie z. B. zusätzliche Gegnerfähigkeiten, ist der Akt eines Abenteuers von Bedeutung.
2. Einleitung
3. Angaben für das Spiel als eigenständiges Abenteuer
4. Zusammenstellung des Gegnerkarten-Stapels
5. Zusammenstellung des Ereigniskarten-Stapels
6. Besondere Orte (gibt an, wenn Ereigniskarten direkt auf dem Spielplan platziert werden)
7. Sonderregeln für das Abenteuer (gibt u. a. spezielle Effekte für die Tag und Nacht-Ereignisse an sowie die Bedingungen für die Niederlage der Helden)
8. Abbildung des Spielplans zu Spielbeginn
Hinweis: Gelbe Spielelemente, die auf dem Plan platziert werden, sind hier mit gelben Konturen versehen.

Akt 1 - Abenteuer 2

Ein bedrohts Königreich

Einleitung

Am Morgen nach dem Kampf holt Marcus eure Gruppe ab, um euch zu einer Besprechung mit der Kommandantin der Stadtwache zu bringen. Bei eurem Weg durch die vom Kampf gezeichnete Stadt blicken euch die Bürger sowohl hoffnungsvoll als auch wachsam entgegen. Auch Kommandantin Ann mustert euch zunächst eingehend: „Ihr seid also unsere ... Retter? Ich hege keine Vorurteile gegen euch und hoffe, dass sich die Prophezeiung des Hohenpriesters erfüllt. Aber den Verwundeten und Vermissten von Zwillingswyrm hilft die Prophezeiung einer besseren Zukunft erst einmal nichts. Ich muss mich um die Leute kümmern und um den Wiederaufbau der Stadt, also los: Habt ihr irgendwelche Fragen?“ Lest den Abschnitt §2.1

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer
 Seelensplitter: 2 pro Held Goldkronen: 50 Schatzkarten: 2 Seelenwaffen: 0

Gegnerkarten-Stapel

Gremlin
Wegelagerer

Ereigniskarten-Stapel

Mischen

Besondere Orte
 Abenteuerereignis 1, Abenteuerereignis 2, und Abenteuerereignis 3 werden wie abgebildet auf dem Spielplan platziert.

Sonderregeln für das Abenteuer

- Der Tag bricht an (Ereignis 4): Jeder Held heilt 7 Wunden, sobald dieses Ereignis ins Spiel gebracht 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 den Abschnitt §2.22.

9. Liste der Spielplanteile und die Angabe zwischen bzw. auf welchen Spielplanteilen sich Wände befinden
10. Liste aller zum Spielaufbau benötigten Marker
11. Zusammenstellung des Schattenmarker-Vorrats
12. Angabe der Textpassagen, die beim Betreten einer Zone mit Ereigniskarte bzw. Wegmarker aus dem Buch der Geheimnisse vorgelesen werden

Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 3A, 5A, 6A, 7B, 8A, 11B, 12B, 13A, 15B, 16A, 18B.
Wandmarker: 9
Ereigniskarte: 18B.



Verwendete Marker

10

- 3x Verschlossenes Portal
- 1x Geöffnetes Portal
- 1x Truhe
- 3x Verschlossene Tür
- 3x Suchmarker
- 1x Inaktiver Altar
- 3x Wegmarker (1, 2, 3)
- 3x Abenteuerereignis (1, 2, 3)
- 3 - 3: 3x Schattenmarker
- 4 - 3: 7x Schattenmarker

Schattenmarker-Vorrat

11

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


Einträge im Buch der Geheimnisse

12

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	2.07	Wegmarker 1	2.17
Abenteuerereignis 2	2.19	Wegmarker 2	2.18
Abenteuerereignis 3	2.20	Wegmarker 3	2.05

5.1 Wichtige Begriffe und Symbole

Die folgenden Begriffe und Symbole werden beim Aufbau von Abenteuern und während des Spiels häufig verwendet und können sich auf verschiedene Spielelemente beziehen (wie z. B. Karten, Figuren oder Marker).

- ♦ **Ablegen oder aus dem Spiel entfernen:** Das Spielelement wird auf den entsprechenden Ablagestapel oder in den Vorrat gelegt, kann aber im Lauf des Abenteuers erneut verwendet werden.
- ♦ **Aus dem Abenteuer entfernen:** Das Spielelement wird in die Spielschachtel zurückgelegt und kann im Lauf des Abenteuers nicht mehr verwendet werden.
- ♦ : Spielelemente die mit diesem Symbol gekennzeichnet sind, werden aus dem Vorrat ins Spiel gebracht und gelten ab dann als im Spiel. Sofern nicht anders erwähnt, werden sie genauso behandelt wie andere Spielelemente der gleichen Art (z. B. wird eine so ins Spiel gebrachte Aktivierungskarte nach ihrer Verwendung auf den normalen Aktivierungskarten-Ablagestapel gelegt).

5.2 Einleitung

Dieser Abschnitt beschreibt die Vorgeschichte und Ausgangssituation des Abenteuers. Außerdem werden hier die wichtigsten Aufgaben der Helden in diesem Abenteuer erklärt.

5.3 Gegner

Hier werden alle Gegner aufgeführt, die zu Beginn des Abenteuers verwendet werden. Ein Teil der Gegnerfiguren kann sich bereits zu Beginn des Abenteuers auf dem Spielplan befinden, die restlichen sind Teil des Vorrats und können durch Ereigniskarten oder das Enthüllen von Schatten ins Spiel gebracht werden. In vielen Abenteuern kommen während des Spiels zusätzliche Gegner hinzu, das zugehörige Spielmaterial (Figuren, Karten, Pergamente) wird erst dann bereitgelegt.

Hinweis: Für grüne und blaue Gegner gibt es jeweils zwei verschiedene Gegnerkarten (die anhand der Siegel zu unterscheiden sind). Wird in einem Abenteuer nur eine der beiden Karten benötigt, wird diese zufällig bestimmt (sofern nicht anders angegeben).

Die Gegner-Pergamente werden für alle Spieler zugänglich bereitgelegt. Die Gegnerkarten werden entsprechend der Angaben des jeweiligen Abenteuers bereitgelegt.

5.3.1 Der Gegnerkarten-Stapel

Alle hier genannten Karten bilden den Gegnerkarten-Stapel. Sie werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die zugehörigen Figuren werden ins Spiel gebracht, sobald die passende Karte vom Gegnerkarten-Stapel gezogen wird.

5.3.2 Gegner „im Spiel“

Die hier genannten Gegner befinden sich bereits zu Beginn des Abenteuers im Spiel. Die zugehörigen Figuren werden entsprechend der Abbildung auf dem Spielplan platziert. Danach werden solange Karten vom Gegnerkarten-Stapel gezogen, bis für jeden Gegner eine passende Karte gezogen wurde. Die verbleibenden Gegnerkarten werden danach neu gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt.

Da es während des Aufbaus noch keinen aktiven Spieler gibt, können die Spieler frei entscheiden, welchem Spieler die erste Gegnerkarte zugeordnet werden soll. Danach erfolgt die Zuordnung wie üblich reihum im Uhrzeigersinn.

5.4 Der Aktivierungskarten-Stapel

Sofern nicht anders angegeben, werden alle Aktivierungskarten gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

5.5 Ereigniskarten

Ereigniskarten können sich an verschiedenen Orten im Spiel befinden:


- ◆ Im Ereigniskarten-Stapel
- ◆ Auf dem Spielplan und „im Spiel“ (z. B. wenn sie bereits zu Beginn des Abenteuers offen ausgelegt wurden)
- ◆ Auf dem Spielplan und noch nicht „im Spiel“ (wenn sie verdeckt ausgelegt wurden)

5.5.1 Der Ereigniskarten-Stapel

Dieser Abschnitt beschreibt, aus welchen Karten sich der Ereigniskarten-Stapel eines Abenteuers zusammensetzt.

Die Karten des Ereigniskarten-Stapels sind zu Beginn des Spiels immer verdeckt.

Manche Ereigniskarten werden in einer festen Reihenfolge gestapelt. Teilweise werden mehrere getrennte Stapel gebildet, die unabhängig voneinander gemischt und dann in der angegebenen Reihenfolge gestapelt werden. So wird ein Ereigniskarten-Stapel gebildet, in dem die Ereignisse in einer bestimmten Reihenfolge vorliegen.

Da die Ereigniskarten über dem -Symbol auf den Ereigniskartenstapel unter dem Symbol gelegt werden, ist es am einfachsten sich von unten nach oben vorzuarbeiten.



5.5.2 Ereignisse „im Spiel“

Hier aufgeführte Ereignisse befinden sich bereits zu Beginn des Abenteuers im Spiel und werden offen neben dem Spielplan ausgelegt.

Hinweis: Die Ereignisse **4. Der Tag bricht an** und **5. Die Nacht bricht herein** werden im Gegensatz zu anderen Ereigniskarten immer **neben** den Ereigniskartenstapel gelegt, sobald sie aufgedeckt werden. Sie werden in der Ereignisphase nicht wie andere Ereigniskarten abgelegt, sondern bleiben im Spiel, bis sie durch ein anderes Nacht- bzw. Tag-Ereignis ersetzt werden.

5.5.3 Ereigniskarten auf dem Spielplan

Die hier genannten Ereignisse werden zu Beginn des Abenteuers in die angegebenen Zonen des Spielplans gelegt. Die Karten können, entsprechend der Angabe, entweder offen oder verdeckt ausgelegt werden.

5.6 Besondere Orte

Hier wird auf besondere Orte des Spielplans hingewiesen, an denen zu Beginn des Abenteuers Wegmarken oder Abenteuerereignisse platziert werden müssen.

5.7 Sonderregeln für das Abenteuer

Die hier genannten Regeln gelten nur für das jeweilige Abenteuer und haben im Zweifel Vorrang vor den allgemeinen Spielregeln.

5.7.1 Niederlage der Helden

Wenn die hier beschriebenen Bedingungen eintreten, endet das Abenteuer sofort mit einer Niederlage der Helden. Der aktive Spieler liest den zur Niederlage gehörenden Abschnitt aus dem Buch der Geheimnisse vor.

Beispiel für die Zusammensetzung eines Ereigniskarten-Stapels

- ◆ Ereignis **4** ist bereits zu Beginn des Abenteuers offen im Spiel (wie im folgenden Abschnitt beschrieben).
- ◆ Zunächst werden die Ereignisse **6** und **8** gemischt und verdeckt bereitgelegt.
- ◆ Direkt auf diesen Stapel wird Ereignis **5** gelegt.
- ◆ Dann werden die Ereignisse **3** und **2** gemischt und zuoberst auf den Ereigniskartenstapel gelegt.



Hinweis: Sofern nicht anders erwähnt, endet jedes Abenteuer sofort mit einer Niederlage der Helden, sobald alle Helden gleichzeitig in Geisterform sind (siehe Abschnitt 4.4 S. 16 im Buch der Regeln).

5.8 Aufbau des Spielplans

Hier ist dargestellt, aus welchen Spielplanteilen der Spielplan zusammengesetzt werden muss und wo die verschiedenen Marker zu Beginn des Abenteuers zu platzieren sind.

Folgende Symbole werden verwendet:

Startzone

Start Diese Symbol kennzeichnet die Zone, in der die Helden das Abenteuer beginnen. Sind mehrere Zonen gekennzeichnet, entscheiden die Spieler für jeden Helden einzeln, in welcher dieser Zonen der Held das Abenteuer beginnt.

Abenteuerereignis X

A.E. 1 In dieser Zone wird das Abenteuerereignis mit der passenden Nummer offen ausgelegt.

Jedes Abenteuerereignis verfügt über einen eigenen Abschnitt im Buch der Geheimnisse und stellt einen wesentlichen Wendepunkt der Handlung dar. Sobald eine Zone mit einem Abenteuerereignis zum ersten Mal von einem Helden betreten wird, wird der normale Zug des aktiven Spielers unterbrochen und er liest den zugehörigen Abschnitt aus dem Buch der Geheimnisse vor. Danach kann der Held seinen Zug genau an der Stelle fortsetzen, an der er unterbrochen wurde.

Besonderer Ort

A Verschiedene Ereignisse während des Abenteuers können sich auf die so markierten Zonen auswirken. Das Symbol selbst hat keine weiteren Auswirkungen auf den Spielverlauf.



Türen

Hier werden die passenden Türen platziert. Zur besseren Unterscheidung sind normale Türen grün und verschlossene Türen blau hervorgehoben.



Tür verschlossene Tür

Suchmarker



Zu Beginn des Abenteuers werden alle Suchmarker verdeckt gemischt. In jede Zone des Spielplans mit diesem Symbol wird dann ein zufälliger Suchmarker platziert.

Schattenmarker



Für jeden auf dem Spielplan abgebildeten Schattenmarker wird ein zufälliger Schattenmarker aus dem zu Beginn des Abenteuers zusammengestellten Vorrat (siehe Abschnitt 13.4, S. 45 im Buch der Regeln) gezogen und verdeckt auf dem Spielplan platziert. Die Zahl bei 2-3 bzw. 4-5 gibt an wie viele Schattenmarker bei 2-3 bzw. 4-5 Helden insgesamt platziert werden.

5.9 Spielplanteile

Alle Spielplanteile sind beidseitig bedruckt und können vielfältig kombiniert werden. Beim Zusammensetzen des Spielplans muss darauf geachtet werden, alle Spielplanteile mit der richtigen Seite und Orientierung zu platzieren.

Hinweis: Besteht keine direkte Verbindung zwischen verschiedenen Teilen des Spielplans, so können diese Teile nur anhand besonderer Regeln betreten werden, die im Verlauf des Abenteuers beschrieben werden.

5.10 Der Schattenmarker-Vorrat

Der Vorrat an Schattenmarkern wird für jedes Abenteuer getrennt zusammengestellt. Alle abgebildeten Marker werden verdeckt gemischt und bereitgelegt. Die genaue Anzahl und Art der verwendeten Marker hängt von der Anzahl Helden ab, die an dem Abenteuer teilnehmen.

Hinweis: In den meisten Abenteuern enthält der Vorrat mehr Schattenmarker als für den Spieldaufbau benötigt.

5.11 Das Buch der Geheimnisse

Hier werden die Abschnitte aus dem Buch der Abenteuer genannt, die zu den einzelnen Abenteuerereignissen und Wegmarkern des Abenteuers gehören. Jeder Abschnitt im Buch der Geheimnisse ist durch eine eigene Ziffer (§) gekennzeichnet.

Hinweis: Es kommt häufig vor, dass sich einige Abenteuerereignisse oder Wegmarker zu Beginn des Abenteuers noch nicht auf dem Spielplan befinden.

5.11.1 Seelenwesen und Entscheidungsmöglichkeiten

Im Verlauf der einzelnen Abenteuer kann es Situationen geben, in denen der aktive Held sich für eine von mehreren Handlungsmöglichkeiten entscheiden muss. Die gewählte Handlung muss stets mit dem Seelenwesen des Helden im Einklang stehen.

Truhen



Zu Beginn des Abenteuers werden alle Truhen-Marker verdeckt gemischt. In jede Zone des Spielplans mit diesem Symbol wird dann ein zufälliger Truhen-Marker platziert.

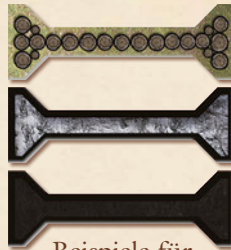
Magische Schlösser und Magische Schlüssel



Der Marker „Magisches Schloss“ wird neben einer Tür oder Truhe platziert. Nur ein Held, der den Magischen Schlüssel besitzt, kann das Magische Schloss im Verlauf des Abenteuers entfernen.

Wandmarker

Wandmarker werden verwendet, um zusätzliche Wände auf dem Spielplan darzustellen. Für sie gelten die gleichen Regeln wie für die auf dem Spielplan fest eingezeichneten Wände.



Beispiele für Wandmarker

Wegmarker



Wegmarker stellen kleinere Ereignisse im Verlauf eines Abenteuers dar. Wegmarker können, je nach Beschreibung, offen oder verdeckt (und zufällig verteilt) auf dem Spielplan platziert werden. Genau wie für die Abenteuerereignisse gibt es auch für jeden Wegmarker einen eigenen Abschnitt im Buch der Geheimnisse. Sobald eine Zone mit einem

Abenteuerereignis zum ersten Mal von einem Helden betreten wird, wird der normale Zug des aktiven Spielers unterbrochen und er liest den zugehörigen Abschnitt aus dem Buch der Geheimnisse vor. Danach kann der Held seinen Zug genau an der Stelle fortsetzen, an der er unterbrochen wurde.

Altäre

Altäre werden aktiv oder inaktiv auf dem Spielplan platziert. Helden in Geisterform können an aktiven Altären von den Toten zurückkehren. Inaktive Altäre können im Verlauf des Abenteuers wie angegeben aktiviert werden.

Altar der Götter



Inaktiver Altar Aktiver Altar

Portale



Geschlossene Portale

Geöffnete Portale

Portale werden geöffnet oder geschlossen auf dem Spielplan platziert. An geöffneten Portalen können zusätzliche Gegner auftauchen (falls der Würfelwurf das passende Symbol zeigt). Geschlossene Portale können sich im Verlauf des Abenteuers öffnen.

Ein Held kann sich nur für die Handlungsmöglichkeit entscheiden, die seinem Seelenwesen entspricht oder diesem direkt benachbart ist:

Rechtschaffen



Neutral



Chaotisch



Ein rechtschaffener Held kann rechtschaffene oder neutrale Handlungsmöglichkeiten wählen. Ein chaotischer Held kann chaotische oder neutrale Handlungsmöglichkeiten wählen. Ein neutraler Held kann frei zwischen allen drei Handlungsmöglichkeiten wählen.

Bei der Auswahl einer Handlungsmöglichkeit sollte der Spieler nur den Text direkt neben der Auswahl berücksichtigen und nicht im Vorfeld die Auswirkungen der Entscheidung durchlesen.

Hinweis: Falls mit der optionalen Regel **Seelensturm** gespielt wird (siehe Abschnitt 5.2.1, S. 19 im Buch der Regeln), kann sich der Spieler des aktiven Helden, unabhängig von dessen Seelenwesen, für jede Handlungsmöglichkeit entscheiden.

5.12 Beenden eines Abenteuers

In den meisten Fällen ist die genaue Aufgabe der Helden zu Beginn eines Abenteuers nicht bekannt. Erst im Verlauf des Abenteuers erlangen die Spieler Kenntnis über das Spielziel, indem sie der Handlung (in Form von Abenteuerereignissen) Schritt für Schritt folgen.

Nur die anfängliche Bedingung für eine Niederlage der Helden ist zu Beginn eines Abenteuers bekannt.

Ein Abenteuer kann verschiedene Bedingungen für Sieg und Niederlage haben. Abhängig davon, wie ein Abenteuer endet, erhalten die Helden unterschiedliche Belohnungen, die alle im Buch der Geheimnisse aufgeführt sind. Ist ein Gegenstand Teil der Belohnung, erhalten die Spieler diesen Gegenstand nur, falls mindestens einer der Helden über einen passenden Kampfstil verfügt.

Darüber hinaus kann der Ausgang eines Abenteuers sich auch auf den Verlauf späterer Abenteuer auswirken.

Hinweis: Endet ein Abenteuer mit einem Sieg der Helden, erhalten die Helden zusätzlich zur Belohnung alle Münzen und Beutemarker auf dem Spielplan, die sich bei Spielende innerhalb der Bewegungsreichweite von mindestens einem Helden befinden.



Prolog

Einleitung

Ein mystischer Wind packt eure Seelen und reißt euch zurück in die Gefilde der Lebenden. Einst wart ihr mächtige Helden, doch nun steht ihr schwach und verwirrt in einer euch fremd gewordenen Welt. Alles erscheint euch geisterhaft und unwirklich, als wäre die Landschaft in einen Dunstschleier gehüllt. Nur langsam erkennt ihr eure Umgebung wieder: Ihr befindet euch im Kloster Himmelschein. Da ertönt eine Stimme in euren Köpfen: „Gelobet seien die Drei Götter! Der Zauber war erfolgreich! Schnell, sammelt euch und nehmt die Waffen, die ich für euch zurückgelassen habe. Eilt zur Kathedrale! Wir sind in größter Not!“ Ihr spürt einen Drang, als würde euch etwas in eine ganz bestimmte Richtung ziehen. Schnell rüstet ihr euch aus und macht euch auf den Weg.

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter: 0 Goldkronen: 0 Schatzkarten: 0 Seelenwaffen: 0

Gegnerkarten-Stapel



Besondere Orte

Abenteuerereignis 1 und **Abenteuerereignis 2** werden wie abgebildet auf dem Spielplan platziert. **Abenteuerereignis 2** stellt die Kathedrale dar, welche die Helden erreichen müssen. Die Wegmarker **3** und **4** werden verdeckt gemischt und je einer in den **Zonen A** und **B** des Spielplans platziert.

Sonderregeln für das Abenteuer

Die Helden können zu Beginn dieses Abenteuers nicht das **Emporium** besuchen. Dies gilt auch, wenn dieses Abenteuer als eigenständiges Abenteuer gespielt wird.

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

Die Nacht bricht herein (Ereignis 5): Solange diese Karte sich im Spiel befindet, verursachen alle Angriffe der Helden -1 Treffer.

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 den Abschnitt §1.13.

Ereigniskarten-Stapel

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



Im Spiel



Mischen



Mischen

Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 1A, 2A, 5A, 8B, 9A, 11A, 15A, 17A.

Verwendete Marker



2 - 3: 5x Schattenmarker
4 - 5: 8x Schattenmarker

Schattenmarker-Vorrat

Helden	Bürger/in	Einzelner Gegner	Zwei Gegner
2 - 3	1	4	1
4 - 5	1	6	2

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	1.01	Wegmarker 1	1.03
Abenteuerereignis 2	1.02	Wegmarker 2	1.11
		Wegmarker 3	1.04
		Wegmarker 4	1.05



Ein bedrohtes Königreich

Einleitung

Am Morgen nach dem Kampf holt Marcus eure Gruppe ab, um euch zu einer Besprechung mit der Kommandantin der Stadtwache zu bringen. Bei eurem Weg durch die vom Kampf gezeichnete Stadt blicken euch die Bürger sowohl hoffnungsvoll als auch wachsam entgegen. Auch Kommandantin Ann mustert euch zunächst eingehend: „Ihr seid also unsere ... Retter? Ich hege keine Vorurteile gegen euch und hoffe, dass sich die Prophezeiung des Hohenpriesters erfüllt. Aber den Verwundeten und Vermissten von Zwillingswyrm hilft die Prophezeiung einer besseren Zukunft erst einmal nichts. Ich muss mich um die Leute kümmern und um den Wiederaufbau der Stadt, also los: Habt ihr irgendwelche Fragen?“ Lest den Abschnitt §2.1

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter: 2 pro Held

Goldkronen: 50




Schatzkarten: 2

Seelenwaffen: 0



Gegnerkarten-Stapel



Besondere Orte

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

Sonderregeln für das Abenteuer

-  **Der Tag bricht an (Ereignis 4):** Jeder Held heilt 1 Wunde, sobald dieses Ereignis ins Spiel gebracht 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 den Abschnitt §2.22.

Ereigniskarten-Stapel



Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 3A, 5A, 6A, 7B, 10A, 11B, 12B, 13A, 15B, 16A, 18B.

Wandmarker: 18B.



Verwendete Marker



3x Verschlossenes Portal

1x Geöffnetes Portal



1x Truhe



3x Verschlossene Tür



3x Suchmarker



1x Inaktiver Altar



3x Wegmarker (1, 2, 3)



3x Abenteuerereignis (1, 2, 3)



2 - 3: 3x Schattenmarker
4 - 5: 7x Schattenmarker

Schattenmarker-Vorrat



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

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	2.07	Wegmarker 1	2.17
Abenteuerereignis 2	2.19	Wegmarker 2	2.18
Abenteuerereignis 3	2.20	Wegmarker 3	2.05

Die Schattengilde

Einleitung

Hastig berichtet euch der besiegte Halunke, wie ihr in das Versteck der Schattengilde gelangen könnt: „Der Eingang zur Gilde“, sagt er, „befindet sich fast unsichtbar in eine Wand eingelassen unten in der Mühlengasse. Um den versteckten Eingang zu öffnen, müsst ihr gleichzeitig einen Schlüssel umdrehen und einen Hebel betätigen. Der Hebel befindet sich jedoch weit weg, in den Tunneln unter der Stadt.“ Als ihr den Banditen der Schattengilde finster anblickt, hebt er entschuldigend die Hände. „Ich bin nur ein kleiner Handlanger, das ist der einzige Weg in die Gilde, den ich kenne.“ Ihr nickt und er fährt fort. „Die unterirdischen Tunnel werden gut bewacht! Am Sichersten ist es daher, ihr folgt den Tunneln von hier aus - wo sie recht ruhig sind -, sodass euch niemand dabei beobachten kann, wie ihr sie betretet. Kurz vor dem Hebel, der das Tor zur Gilde öffnet, gibt es einen weiteren versteckten Mechanismus, der einen Zugang in die Stadt öffnet. Auf dem letzten Stück des Weges zum Hebel befinden sich aber auf alle Fälle Wachposten, ihr solltet euch also gut überlegen, wann ihr euch trennen wollt. Und noch eine Warnung zum Schluss: Wenn es Nacht wird, herrscht in der Gilde reges Treiben, an eurer Stelle würde ich mich also beeilen ...“ **Lest den Abschnitt §3.5**

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter: 3 pro Held Goldkronen: 75 Schatzkarten: 3 Seelenwaffen: 0

Gegnerkarten-Stapel



Besondere Orte

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

Sonderregeln für das Abenteuer

Sobald der blaue Ork-Krieger getötet wird, wird er aus dem Abenteuer entfernt.

- 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 abgehandelt wurde oder sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest den Abschnitt §3.31.

Ereigniskarten-Stapel



Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 1A, 4A, 5A, 8A, 9B, 10B, 11A, 12B, 13A, 15A, 16A, 17B, 18B, 19B.

Wandmarker: 5A/11A, 4A/12B, 4A.



Verwendete Marker



1x Verschlossenes Portal



1x Geöffnetes Portal



2x Suchmarker



1x Truhe



3x Tür



1x Verschlossene Tür



1x Magisches Schloss



1x Aktiver Altar



1x Inaktiver Altar



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



3x Abenteuerereignis (1, 2, 3)



2 – 3: 4x Schattenmarker
4 – 5: 7x Schattenmarker

Schattenmarker-Vorrat



Helden

Einzelner Gegner

Zwei Gegner

Erfahrener Gegner

2 – 3

3

1

1

4 – 5

5

1

2

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	3.09	Wegmarker 1	3.06
Abenteuerereignis 2	3.14	Wegmarker 2	3.08
Abenteuerereignis 3	3.23	Wegmarker 3	3.15
		Wegmarker 4	3.21
		Wegmarker 5	3.22

Lasst uns Orks Jagen!

Einleitung

Kommandantin Ann murmelt den orkischen Kampfschrei vor sich hin, den Jack Crow euch bei seinem Verschwinden zugerufen hatte. „Was ihr erzählt, gefällt mir gar nicht. Erst Gremlins, jetzt Orks ... wir müssen diese Grünhäute finden, bevor sie die Stadt erneut angeifen!“ Sie zeigt auf eine Karte der Umgebung. „Hier südöstlich von Zwillingswyrm liegt das Ork-Territorium, lasst uns morgen bei Sonnenaufgang aufbrechen, um die Wälder zu durchkämmen. Wenn wir es schaffen, sie aus der Reserve zu locken, finden wir bestimmt schnell mehr über ihre Ziele heraus ...“ **Lest den Abschnitt §4.1.**

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter: 6 pro Held Goldkronen: 125 Schatzkarten: 4 Seelenwaffen: 0

Gegnerkarten-Stapel



Gremlin-Meute
6 6



Wegelagerer
6 6, B B



Ork-Krieger
6, B

Besondere Orte

Abenteuerereignis 3 wird wie abgebildet auf dem Spielplan platziert.

Sonderregeln für das Abenteuer

Der Tag bricht an (Ereignis 4): Jeder Held heilt 1 seiner Wunden, sobald dieses Ereignis ins Spiel gebracht 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 abgehandelt wurde oder sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest den Abschnitt §4.28.

Ereigniskarten-Stapel



Mischen



Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 2B, 7B, 8B, 9A, 10A, 11B, 12A, 13B, 14B, 19A.



Verwendete Marker



Schattenmarker-Vorrat

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

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	4.14	Wegmarker 1	4.13
Abenteuerereignis 2	4.16	Wegmarker 2	4.18
Abenteuerereignis 3	4.17	Wegmarker X	4.26

Der Puppenspieler

Einleitung

Auf der Suche nach dem Lager der Orks bahnt ihr euch euren Weg durchs Unterholz. Nur wenig Licht gelangt durch die verdrehten Äste der schwarzen Eichen und das Dämmerlicht des schwindenden Tages macht es zunehmend schwieriger Spuren auszumachen. Ihr beeilt euch, um die Fährte nicht zu verlieren ...

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter: 7 pro Held

Goldkronen: 200

Schatzkarten: 6

Seelenwaffen: 0

Gegnerkarten-Stapel



Gremlin-Meute



Ork-Krieger



Ork-Schamane



Ereigniskarten-Stapel



Mischen






Mischen



Mischen





Besondere Orte

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

Sonderregeln für das Abenteuer

Wird dieses Abenteuer als Teil der Kampagne gespielt, können die Helden zu Beginn des Abenteuers das Emporium nicht besuchen.

 **Der Tag bricht an (Ereignis 4):** Jeder Held heilt 1 Wunde und legt 1 beliebigen Zustandsmarker ab, sobald dieses Ereignis ins Spiel gebracht wird.

 **Die Nacht bricht herein (Ereignis 5):** Solange es Nacht ist, wird am Ende jeder Ereignisphase die oberste Karte des Ereigniskarten-Stapels abgelegt, falls diese bereits aufgedeckt ist.

Schattenmarker „Besonderes Ereignis“: Lest Abschnitt §5.20 sobald dieser Schattenmarker enthüllt wird.

Schattenmarker „Besonderer Gegner“: Lest Abschnitt §5.21 sobald dieser Schattenmarker enthüllt 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 den Abschnitt §5.26.

Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 5B, 6B, 7B, 8B, 9A, 10A, 11B, 12A, 13B, 14B, 16B, 17A, 18A, 19A.

Wandmarker:: 9A/10A



Verwendete Marker



2x Suchmarker

2x Verschlossenes Portal

2x Geöffnetes Portal

1x Aktiver Altar

1x Wegmarker (1)

3x Abenteuerereignis (1, 2, 3)

2 - 3: 4x Schattenmarker

4 - 5: 6x Schattenmarker

Schattenmarker-Vorrat



Helden	Einzelner Gegner	Erfahrener Gegner	Besonderer Gegner	Besonderes Ereignis
2 - 3	1	1	1	1
4 - 5	2	2	1	1

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	5.03	Wegmarker 1	5.01
Abenteuerereignis 2	5.08	Wegmarker 2	5.13
Abenteuerereignis 3	5.18	Wegmarker 3	5.14
		Wegmarker 4	5.17
		Wegmarker 5	5.19

Schattenmarker

Besonderes Ereignis §5.20 Besonderer Gegner §5.21

Die Belagerung

Einleitung

Von den Zinnen der Stadtmauern von Zwillingswurm aus beobachtet ihr den nächtlichen Vormarsch der Ork-Armee. Der Schein vieler Fackeln macht deutlich, dass die Grünhäute weitaus zahlreicher sind als die Verteidiger der Stadt. Die ersten Kriegsschreie schallen zu euch empor. Aufgepeitscht durch den mordlustigen Wahn ihres Königs marschieren die blutrünstigen Kreaturen auf euch zu, um die Stadt dem Erdboden gleichzumachen. Kommandantin Ann prüft kurz den Sitz ihrer Rüstung, bevor sie euch mit ernster Miene anblickt: „Eure Taten haben dieser Stadt mehr als alles andere geholfen und dafür werde ich euch auf ewig dankbar sein, ganz egal, welcher Zauber euch hierher gebracht hat. Der Angriff der Orks steht kurz bevor. Graf Dalv wird bald die Schlachtbefehle erteilen. Bis das Signal zum Kampf ertönt, stehen euch alle Ressourcen der Stadt zur Verfügung. Euch muss ich gewiss nicht sagen, wie ihr euch am besten auf die Schlacht vorbereitet. Mögen die Drei Götter über uns alle wachen.“

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter: 13 pro Held Goldkronen: 250 Schatzkarten: 7 Seelenwaffen: 0

Gegnerkarten-Stapel



Besondere Orte

Keine

Sonderregeln für das Abenteuer

Entfernt folgende Karten aus dem Stapel für zusätzliche Gegnerfähigkeiten: **Regeneration**, **Schnelligkeit** und **Unterstützung**.

Die Ablage des Gegnerkarten-Stapels wird in diesem Abenteuer nicht erneut gemischt. Jeder Gegner kommt in diesem Abenteuer nur ein Mal ins Spiel (sofern er nicht durch Auferstehung oder ähnliche Fähigkeiten wieder ins Spiel gebracht wird).

Der Tag bricht an (Ereignis 4): Jeder Held heilt 1 Wunde und legt 1 beliebigen Zustandmarker ab, sobald dieses Ereignis ins Spiel gebracht wird.

Die Nacht bricht herein (Ereignis 5):

- Solange es Nacht ist, wird am Ende jeder Ereignisphase die oberste Karte des Ereigniskarten-Stapels abgelegt, falls diese bereits aufgedeckt ist.
- Solange es Nacht ist, verursachen Angriffe gegen Gremlins -1 Treffer.

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 den Abschnitt §6.19.

Ereigniskarten-Stapel



Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 1A, 2A, 3A, 4B, 8A, 14A, 15A, 16A, 17A, 18B, 19A.

Verwendete Marker



3x Geöffnetes Portal

1x Verschlossenes Portal



3x Suchmarker

3x Truhe

1x Verschlossene Tür

1x Magisches Schloss



1x Aktiver Altar

2x Wegmarker (1,2)

Schattenmarker-Vorrat

Der Schattenmarker-Vorrat ist leer.



Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	6.05	Wegmarker 1	6.01
Abenteuerereignis 2	6.11	Wegmarker 2	6.02
Abenteuerereignis 3	6.12	Wegmarker 3	6.08
		Wegmarker X	6.07

Der König der Langzähne

Einleitung

Nahe der Ork-Feste gebietet der Ork-Schamane euch innezuhalten. Mit einer schwarzen Klinge schneidet er tief in seine Handfläche und lässt das Blut in eine kleine Schale tropfen. Er vermischt es mit seltsamen Zutaten. „*Ich bin Ogrim*“, sagt er, „*und ich glaube ihr könnt einen Krieg zwischen unseren Völkern verhindern. Ich spreche einen Zauber, der euch aussehen lässt wie Orks. Die anderen Schamanen sind durch den Zorn des Königs geblendet und niemand wird eure Tarnung durchschauen. Egal was passiert, überlasst das Reden mir und zieht eure Waffen nur, wenn ich es sage.*“ Unheimliche, schwarze Ranken magischer Energie steigen vom Boden auf und umschließen euch. Kaum ist der Zauber vollendet, erblickt ihr statt eurer Gefährten eine Gruppe Orks. Es ist an der Zeit, ins Lager „zurückzukehren“ ...

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter: 13 pro Held

Goldkronen: 250

Schatzkarten: 7

Seelenwaffen: 0

Gegnerkarten-Stapel



Gremlin
R R

Besondere Orte

Abenteuerereignis 1 wird wie abgebildet auf dem Spielplan platziert.

Sonderregeln für das Abenteuer

Entfernt folgende Karten aus dem Stapel für zusätzliche Gegnerfähigkeiten: **Regeneration**, **Schnelligkeit** und **Unterstützung**.

Die Ablage des Gegnerkarten-Stapels wird in diesem Abenteuer nicht erneut gemischt. Jeder Gegner kommt in diesem Abenteuer nur ein Mal ins Spiel (sofern er nicht durch Auferstehung oder ähnliche Fähigkeiten wieder ins Spiel gebracht wird).

Alle Effekte von Ereigniskarten, die das Auftauchen zusätzlicher Gegner bewirken, werden nicht ausgeführt.

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

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

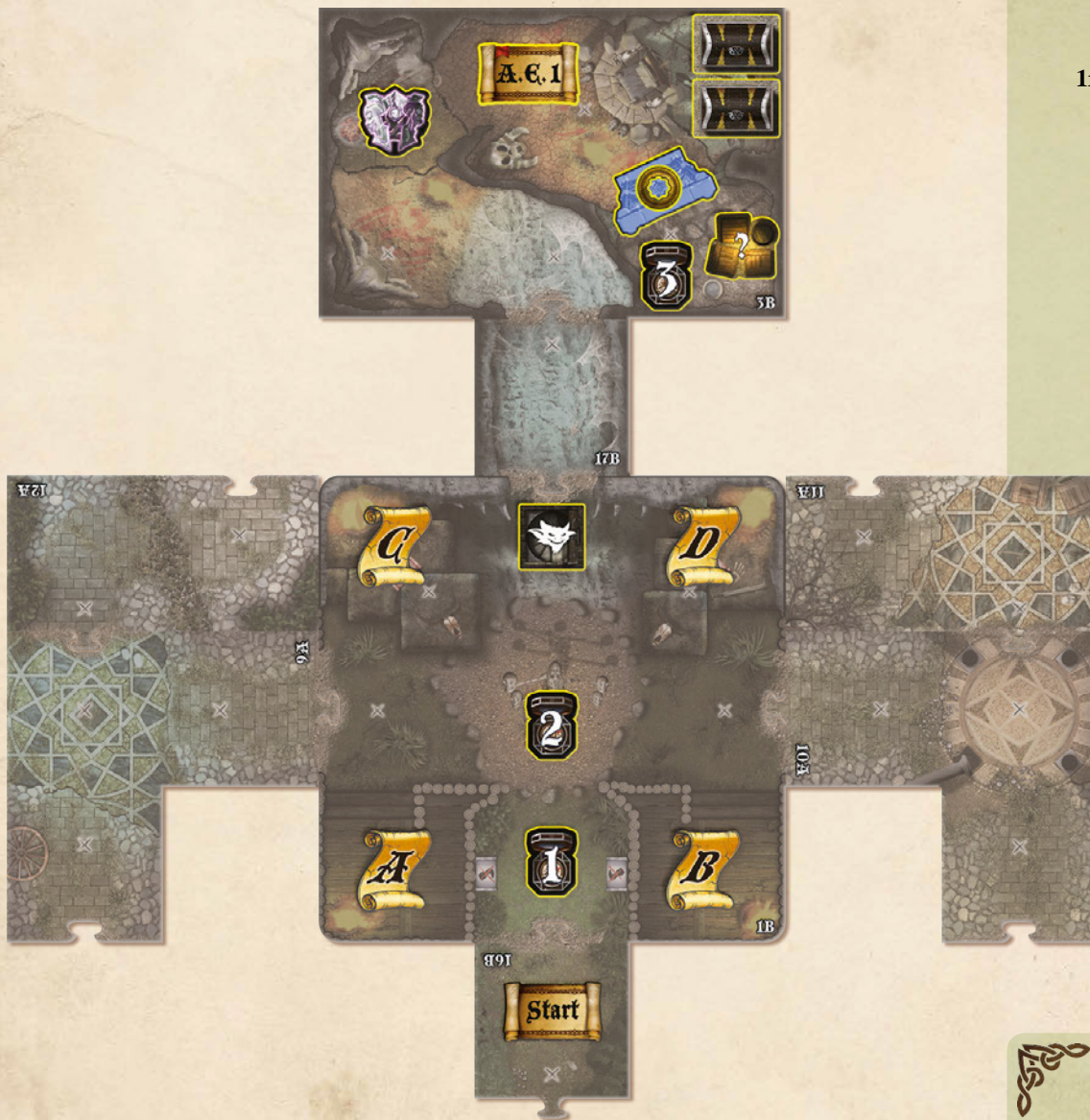
Niederlage der Helden: Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald die letzte Ereigniskarte abgelegt wird oder sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest den Abschnitt §7.11.

Ereigniskarten-Stapel



Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 1B, 3B, 9A, 10A, 11A, 12A, 16B, 17B.



Verwendete Marker



1x Geöffnetes Portal



1x Suchmarker



2x Truhe



1x Aktiver Altar



1x Verschlossene Tür



1x Magisches Schloss



3x Wegmarker (1, 2, 3)



1x Abenteuerereignis (1)

Schattenmarker-Vorrat

Der Schattenmarker-Vorrat ist leer.

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	7.03	Wegmarker 1	7.01
Abenteuerereignis 2	7.08	Wegmarker 2	7.02
		Wegmarker 3	7.09



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

