

# Drohende Finsternis

Diese Erweiterung führt einige zusätzliche Regeln und Effekte ein, die nachfolgend zusammengefasst sind. Alle Karten dieser Erweiterung sind mit dem -Symbol gekennzeichnet und müssen (zusammen mit vorherigen Erweiterungen) in die vorhandenen Kartenstapel eingemischt werden, sobald ein Akt-II-Abenteuer gespielt wird. Die Emporium- und Fähigkeitskarten können hingegen für jedes Abenteuer in der Welt von SWORD & SORCERY verwendet werden.

## Geländeelemente

### Hindernis-Marker



Hindernis-Marker haben die gleichen Auswirkungen wie die entsprechenden auf den Spielplanteilen aufgedruckten Hindernisse. Sie können direkt beim Aufbau platziert werden oder im Verlauf eines Abenteuers ins Spiel kommen.



Falls nicht anders erwähnt, bleiben Hindernis-Marker bis zum Ende des Abenteuers im Spiel. Es können verschiedene Hindernis-Marker in derselben Zone platziert werden, jedoch nie mehr als ein Marker derselben Art. Jeder Effekt, der einen zweiten Marker derselben Art in einer Zone platzieren würde, wird ignoriert.



### Unübersichtliches Gelände



Unübersichtliches Gelände wird durch dieses **blaue** Schriftrollensymbol gekennzeichnet. Das Symbol befindet sich stets in der Nähe einer Zonengrenze. Nicht-fliegende Helden/Gegner können keine Sichtlinie über diese Zonengrenze hinweg ziehen. Die Sichtlinie wird **nur in eine Richtung** unterbrochen, von der Zone aus, in der das **blaue** Symbol abgebildet ist. Von der Gegenrichtung aus können Figuren die Sichtlinie wie üblich ziehen.

- ◆ **Unübersichtliches Gelände beeinflusst nicht die Bewegung von Figuren.**
- ◆ **Durch unübersichtliches Gelände getrennte Zonen gelten weiterhin als zueinander angrenzend (z. B. für Bewegung).**

## Zustände

In dieser Erweiterung kommen zwei neue Zustände vor. (Sie sind ebenfalls auf der Regelzusammenfassung des Grundspiels aufgeführt.)

Zustand	Auswirkung auf Helden	Auswirkung auf Gegner
<b>Blutend</b>  Vorderseite	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Held erleidet zu Beginn jeder seiner Aktionen <b>1 Wunde</b> (das gilt nicht für freie Aktionen).</li> <li>◆ Der Marker wird in der nächsten Zeitphase umgedreht und in der übernächsten Zeitphase entfernt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Gegner erleidet zu Beginn jeder seiner Aktivierungen <b>1 Wunde</b>.</li> <li>◆ Der Marker wird in der nächsten Zeitphase umgedreht und in der übernächsten Zeitphase entfernt.</li> </ul>
 Rückseite	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Zustand dauert also zwei Runden lang an, wenn er nicht vorher entfernt wird.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Zustand dauert also zwei Runden lang an, wenn er nicht vorher entfernt wird.</li> </ul>
<b>Erschöpft</b>  Vorderseite	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Held kann keine Standardaktionen  durchführen.</li> <li>◆ Der Marker wird am Ende seines nächsten Zuges abgelegt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Gegner kann keine -Eigenschaften einsetzen.</li> <li>◆ Der Marker wird am Ende seiner nächsten Aktivierung abgelegt.</li> </ul>
 Rückseite		

# Neue Gebäude

## Altar der Götter – Tempel



Für eine angemessene Spende können die Helden hier die Hilfe der Götter erbitten. Jeder Held kann dieses Gebäude verwenden (beim Besuch des Emporiums oder durch die neue Standardaktion „Beten“). Dazu bezahlt er **10 Goldkronen** und wirft **3 [Heldenwerfen], [Heldenwerfen]**-Helden werfen **+1 [Heldenwerfen]**. Erzielt der Held mindestens **1 [S]**-Symbol, erhält er die Fähigkeitskarte **Göttlicher Segen**, die seinem Seelenwesen entspricht (falls noch verfügbar). Andernfalls geschieht nichts.

Jeder Held kann den Altar der Götter bei jedem Emporiumsbesuch **nur ein Mal** verwenden. Die Standardaktion „Beten“ kann ein Held **höchstens ein Mal pro Zug** durchführen.

## Zum Opferlamm – Gasthof



Genau wie im Scheuenden Pony kann sich jeder Held im Opferlamm beim Glücksspiel versuchen.

Dazu bezahlt er den Einsatz von **10 Goldkronen** und wirft **4 [Heldenwerfen]**. Für jedes erzielte - oder -Symbol erhält der Held die angegebene Anzahl Goldkronen. Für jedes -Symbol muss er **15 Goldkronen** abgeben. Falls er nicht über genügend Goldkronen verfügt, um seine Spielschulden zu begleichen, erleidet er **1 Wunde** pro **10 Goldkronen**, die er nicht abgeben kann (aufgerundet).

Jeder Held kann das Opferlamm bei jedem Emporiumsbesuch **nur ein Mal** verwenden.

## Magierturm – Magischer Zirkel

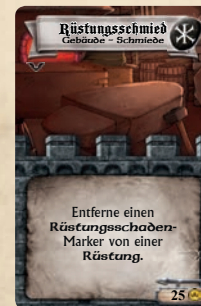


Jeder Held, der das Emporium besucht, kann den Magierturm verwenden. Dazu bezahlt er **75 Goldkronen** und wählt eine der folgenden Möglichkeiten:

- ◆ **Ein Artefakt aufladen:** Er füllt die Ladungsmarker eines seiner Artefakte bis zum Maximum auf.
- ◆ **Eine Fähigkeitskarte austauschen:** Er ersetzt eine seiner bereiten (nicht inaktiven) Fähigkeits-/Talentkarten durch eine neue. Alle Regeln für die Auswahl einer Fähigkeitskarte müssen eingehalten werden. Die ausgetauschte Karte kommt zurück in den entsprechenden Kartenstapel.

Der Magierturm kann **mehrfach** verwendet werden, solange der Held **jedes Mal die Kosten bezahlt** und das Emporium **nicht verlässt**.

## Rüstungsschmied – Schmiede



Jeder Held, der das Emporium besucht, kann den Rüstungsschmied verwenden, um seine beschädigte Rüstung zu reparieren.

Dazu bezahlt der Held **25 Goldkronen** und entfernt dann **1 Rüstungsschaden**-Marker von einer seiner Rüstungskarten (unabhängig davon, ob diese ausgerüstet ist oder sich in seinem Inventar befindet).

Der Rüstungsschmied kann **mehrfach** verwendet werden, solange der Held **jedes Mal die Kosten bezahlt** und das Emporium **nicht verlässt**.

## Zusatzregeln - Helden

### Seelenrang-Beschränkungen für Akt II

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.


### Neue Standardaktion – **Beten**

Während eines Abenteuers kann ein Held, der nicht im Kampf gebunden ist und sich in einer Zone mit einem aktiven Altar befindet, **ein Mal pro Zug** diese Standardaktion ausführen, um die Emporium-Karte „Altar der Götter“ zu verwenden. Er bezahlt die Kosten und wirft die Würfel wie auf der Karte beschrieben.

### Göttlicher Segen


Segen-Fähigkeitskarten stellen die Unterstützung der Götter dar, welche die Helden während ihrer Abenteuer nutzen können.

Diese Fähigkeitskarten können die Helden durch Verwendung der Emporium-Karte „Altar der Götter“ erhalten (entweder beim Besuch des Emporiums **oder** durch die Standardaktion „Beten“). Ein Held kann nur die zu seinem Seelenwesen passende Karte erhalten (rechtschaffen, neutral, chaotisch). Ist diese Karte bereits im Besitz eines anderen Helden, geschieht nichts.

Eine Fähigkeitskarte „Göttlicher Segen“ ist eine **zusätzliche** Fähigkeitskarte, sie zählt nicht gegen die Anzahl der Fähigkeiten eines Helden (auf dem Seelenstein des Helden mit  angegeben).

Eine erhaltene Segen-Fähigkeitskarte muss abgelegt werden, sobald sie verwendet wird (wodurch sie erneut zur Verfügung steht) oder spätestens wenn das Abenteuer endet.


### Legendäre Fähigkeiten

 Legendäre Fähigkeiten sind besonders mächtig. Diese besonderen Fähigkeitskarten kommen durch die Erweiterung „Vastaryous' Hort“ hinzu. Ein Held kann sie (statt einer normalen Fertigkeitenkarte) auswählen, sobald er **Seelenrang VII** erreicht. Jede legendäre Fähigkeit kann **nur ein Mal pro Abenteuer** eingesetzt werden. Die Karte wird nach der Verwendung um **180°** gedreht. Das Aufladen und Bereitmachen von Fähigkeiten in der Zeitphase hat auf legendäre Fähigkeiten keine Auswirkung.


### Gestaltwandel

Manche Helden können im Verlauf der Abenteuer ungewöhnliche Fähigkeiten erhalten, mit denen sie ihre menschliche Gestalt verlassen können, um sich in etwas Wildes und noch Tödlicheres zu verwandeln.

### Lykanthropie – Wolfsgestalt

Sobald ein Held diese Fähigkeit erhält, nimmt er die Fähigkeitskarte „Lykanthropie“. Sie ist eine **zusätzliche** Fähigkeitskarte, sie zählt nicht gegen die Anzahl der Fähigkeiten eines Helden (auf dem Seelenstein des Helden mit  angegeben). Sobald der Held diese Fähigkeit einsetzt, nimmt er die Wolfsgestalt-Tafel und befolgt die Regeln auf ihrer Rückseite.

### Dunkle Gabe – Vampirgestalt

Sobald ein Held diese Fähigkeit erhält, nimmt er die Heldenkarte „Dunkle Gabe“ und befolgt die Regeln auf ihrer Rückseite. Außerdem nimmt er die drei Vampirgestalt-Fähigkeitskarten. Sie sind **zusätzliche** Fähigkeitskarten, sie zählen nicht gegen die Anzahl der Fähigkeiten eines Helden (auf dem Seelenstein des Helden mit  angegeben). Seine ursprüngliche Heldenkarte und Fähigkeitskarten stehen dem Helden weiterhin zur Verfügung.

Die „Dunkle Gabe“-Heldenkarte sowie die Vampirgestalt-Fähigkeitskarten können gemeinsam und dauerhaft abgelegt werden, wenn der Held die Emporium-Karte „Altar der Götter“ verwendet und **100 Goldkronen** bezahlt, oder indem er die Standardaktion „Beten“ durchführt und seinen Seelenrang freiwillig um **1** senkt.

## Zusatzregeln - Gegner

### Dunkle Wegelagerer

Diese Erweiterung enthält Gegnerkarten und -Pergamente für eine neue Art von Gegnern, die Dunklen Wegelagerer. Verwendet die Wegelagerer-Figuren aus dem Grundspiel, um diese Gegner auf dem Spielplan darzustellen.

**Hinweis:** Bei der Gestaltung eigener Abenteuer sollten Wegelagerer und Dunkle Wegelagerer nicht gleichzeitig verwendet werden, um Verwirrung zu vermeiden.

### Gegnerfähigkeit – Rüstungsschaden




Immer wenn ein Held **Rüstungsschaden** erleidet, legt er einen solchen Marker auf seine ausgerüstete Rüstungskarte.



Jeder Marker senkt den Rüstungswert der Rüstung um **1**. Beträgt der Rüstungswert bereits **0**, wenn ein Held Rüstungsschaden erleidet (weil seine Rüstung gar keinen Rüstungswert hat oder sie bereits beschädigt wurde), nimmt er keinen Marker, sondern erleidet stattdessen **1 Wunde**. Im Kampagnenspiel verbleiben „Rüstungsschaden“-Marker auch nach Ende eines Abenteuers auf den Karten. Sie können nur durch Verwendung des Rüstungsschmied (Gebäude aus dieser Erweiterung) entfernt werden oder wenn sie abgelegt werden.



### Gegnerfähigkeit – Aufsteigen



Wenn ein Gegner **aufsteigt**, wird dieser Marker auf seine Karte gelegt. Solange der Marker dort liegt, können **nur Angriffe und Effekte mit Reichweite ** oder mehr diesen Gegner als Ziel wählen oder ihm Schaden zufügen. Diese Einschränkung gilt nicht für *fliegende* Helden.

### Verhaltensweisen der Gegner

Wenn ein Gegner ins Spiel kommt, erhält er so viele Ladungsmarker wie auf seinem Gegner-Pergament (bei der Fähigkeit, die  benötigt) angegeben. Dies ist gleichzeitig die Höchstzahl an , über die dieser Gegner verfügen kann.

Jede Anwendung der Fähigkeit kostet **1 **, der dadurch abgelegt wird. Die Formulierung „**Falls  vorhanden**“ bei einer Verhaltensweise bedeutet: „Falls dieser Gegner über mindestens **1** Ladungsmarker verfügt, um seine Fähigkeit einzusetzen.“

Manche Angriffe von Gegnern richten sich gegen mehrere oder alle Helden. In diesem Fall wird **nur ein einzelner Angriffswurf** durchgeführt, gegen dessen Ergebnis sich alle Helden separat verteidigen. Die Verteidigung der betroffenen Helden findet gleichzeitig (ohne bestimmte Reihenfolge) statt.

### Die letzte Schlacht!

*Das wahre Böse trägt keinen Namen, aber die Helden werden es erkennen, wenn die eisige Kälte des Todes sie umgibt!*



Der Fürst der Untoten verkörpert die Finsternis, welche die Talonische Küste bedroht. Er befehligt eine Armee untoter Diener und ist in der Lage, den mächtigen Zauber **Wort des Untergangs** zu wirken.



Der **Magie-Marker** wird verwendet, um anzuzeigen, welcher Effekt des Zaubers gerade aktiv ist. Erfordert eine Verhaltensweise des Endgegners, dass der Magie-Marker geworfen wird, so wird dieser zunächst von der Karte des Endgegners oder dem Spielplan genommen (wodurch bestehende Effekte enden) und dann wie bei einem Münzwurf geworfen. Die Seite, die danach sichtbar ist, bestimmt die Auswirkung der nekromantischen Magie, wie auf dem Endgegner-Pergament beschrieben.

**MACHT EUCH BEREIT, DEM BÖSEN  
IN DIESER FINSTEREN, EWIGEN  
NACHT ENTGEGENZUTRETEN!**