



Buch der Abenteuer

MYTHEN AUS DER ARENA

CREDITS

Design & Entwicklung

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

Künstlerische Leitung

Simone Romano

Illustrationen

Ivan Popov, Fabrizio Fiorentino, Alessio Cammardella,
Daniele Sorrentino, Josie De Rosa

Figuren

Raffaele Stumpo (Nemean Lion), Ludus Magnus Studio (Zerberus)

Layout

Nunzio Surace

Grafikdesign

Adriano D'ippolito & Francesca Michelin (www.matrioskart.it)

Spielplan-Design

Mario Barbati (www.0onegames.com), Francesco Mattioli (Ortstafeln)

Regeln & Text

Simone Romano

Redaktion & Leitung

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

Redaktion der englischen Version

Kieran Turley, Marco Signore, Byron Campbell

Produktion

Roberto Di Meglio

Testspiele

Claudio Quaranta, Anna Patrone, Marco Brugnoli, Monica Menechini,
Roberto P. Manzoni, Marzia „Mitis Feles“ Ceccarelli, Massimiliano Cretara,
Fabrizio Barberini, Carmine Laudiero, Antonio Faggioli,
Alessio Mandelli, Roberto Sala und ... Sally & Sunny!

Besonderer Dank

Serena Galli, Alexandra Cristina Purcarea, Lucia Vergaglia, Silvio Torre, Andrea Fanhoni, Christoph Cianci, Stefano Castelli, Andrea Colletti, Luca Bernard, Diego Fonseca, Fernando Armentano, das Restaurant „La Buzziconà“, der Brettspiel-Pub „La Civetta sul Comò“, Data Care (www.datacare.it) und allen unseren Familien und Freunden. Diese Erweiterung beinhaltet Zerberus, eine mythische Kreatur aus dem Universum von „Black Rose Wars“, das vom italienischen Studio Ludus Magnus konzipiert und produziert wurde. Zu dem angesehenen Team von Ludus Magnus pflegen wir eine enge freundschaftliche Zusammenarbeit, seit wir gemeinsam an der Modellierung der Miniaturen von „Die Alten Chroniken“ gearbeitet haben.

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung

Franziska Wolf, Sophia Keßler, Michael Csorba

Satz & Layout

Sebastian Wenzlaff

Redaktion & Lektorat

Franziska Wolf, Sophia Keßler, Sebastian Klinge

SWORD & SORCERY



www.sword-and-sorcery.com

Ein Spiel von



www.gremlinproject.com



In liebevoller Erinnerung
an meine Großmutter Agata Del Mastro
(Simone Romano)

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe

Asmodee Germany
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.de

Es spielt keine Rolle, wie viel Blut wir vergießen oder wie viel Schmerz wir ertragen;
Ruhm ist das Einzige, was Champions von vergessenen Toten unterscheidet.
Nur diejenigen von uns, die unter ihresgleichen bestehen, werden zu unsterblichen Legenden der Arena.

Ave Talon... Morituri te salutant!

– Salut eines Gladiators, Arena der Ägis

Verankert in Raum und Zeit steht die Arena der Ägis, die von den Meistermagiern von Talon erbaut wurde, zu Ehren der tapfersten Kämpfer des Reiches! Hier können Gladiatoren ihre Fähigkeiten in allen Künsten erproben, die sie beherrschen ... oder von denen sie glauben, sie zu beherrschen!

Kämpfen ist ein Urinstinkt, so tief in jedem Lebewesen verwurzelt, dass keine Zivilisation ihn je zu unterdrücken oder auszulöschen vermochte. Der Sand dieser mystischen Kampfstätte ist dazu da, diesen Instinkt zu nähren. Doch Vorsicht! Sobald ihr diese Tore durchschreitet, setzt ihr nicht weniger als euer Leben aufs Spiel, denn kein Sieg ist ohne Niederlage. Ist es ewiger Ruhm, nach dem ihr giert, dann bereitet euch gut vor, eure Körper, eure Waffen, eure Künste ... denn ihr werdet in kolossalen Kämpfen euren schlimmsten Albträumen begegnen.

Ewiger Ruhm und Reichtum erwarten die Siegreichen unter den Gladiatoren!
Aber vergesst nicht, dass wir alle nur Schatten und Staub sind.

Gladiatoren! Lasst den Kampf beginnen!



1. SPIELMATERIAL

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

- ◆ 1 Buch der Abenteuer
- ◆ 1 Buch der Geheimnisse
- ◆ 1 Regelzusammenfassung und 1 Spezialfallen-Regelzusammenfassung
- ◆ 1 doppelseitige Ortstafel (Koop/PvP)
- ◆ 2 rote Gegnerfiguren
- ◆ 2 violette Endgegnerfiguren
- ◆ 13 doppelseitige Spielplanteile
- ◆ 2 Endgegner-Pergamente
- ◆ 2 Gegner-Pergamente
- ◆ 2 Gegnerkarten
- ◆ 20 Ereigniskarten
- ◆ 3 Fallenkarten
- ◆ 6 Abenteuerkarten „Gegnerfähigkeit“
- ◆ 5 Abenteuerkarten „Invicta – Arena-Segen“
- ◆ 8 Abenteuerkarten „Belohnung“
(von 7 schwarzen Abdeckungskarten verdeckt)
- ◆ 6 Abenteuerkarten „Herausforderung“



Hinweis: Bei manchen Abenteuern erhalten die Champions der Arena legendäre Belohnungen. Damit die Belohnungen bis dahin geheim bleiben, sind die 8 Abenteuerkarten „Belohnung“ ganz unten im Kartenstapel in der Schachtel von 7 schwarzen Abdeckungskarten verdeckt. Schaut sie euch erst an, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

Marker:

- ◆ 10x Spezialfalle
- ◆ 11x Hindernis „Lava“
- ◆ 3x Hindernis „Schwieriges Gelände“
- ◆ 3x Hindernis „Tödliches Gelände“
- ◆ 2x Spezialfallen-Klingenspitze
- ◆ 10x Wand „Kurz“
- ◆ 8x Wand „Lang“
- ◆ 8x Zerberus' Höllenflamme
- ◆ 4x Heldengruppe
- ◆ 4x Altar
- ◆ 8x Falle
- ◆ 4x nummerierte Medaillen
- ◆ 1x Goldenes Magisches Schloss + 1x Goldener Magischer Schlüssel
- ◆ 1x Silbernes Magisches Schloss + 1x Silberner Magischer Schlüssel
- ◆ 12x Feuer
- ◆ 6x Magischer Schutzschild
- ◆ 9x Ladung
- ◆ 6x +2/-2 Rüstung
- ◆ 10 Zustandsplättchen
- ◆ 24x Wunde
- ◆ 2x Fliegen
- ◆ 2x Aufsteigen

2. WILLKOMMEN IN DER ARENA!

Seid begrüßt, Fremde! In **Mythen aus der Arena** werden neue Regeln und Spieleffekte eingeführt. Außerdem gibt es nun drei verschiedene Spielmodi:

- ◆ **Götter der Arena**, eine Geschichte, die aus vier Nebenabenteuern besteht und sich über zwei Akte einer beliebigen **Sword & Sorcery**-Saga erstreckt, um die Helden als wahre ewige Champions zu krönen.
- ◆ **Gebieten des endlosen Schmerzes**, ein Kampf um Leben und Tod, der zwei Abenteuer beinhaltet, die in beiden Akten einer beliebigen **Sword & Sorcery**-Saga spielen, um den Mut der Helden auf die Probe zu stellen.
- ◆ **Kampf der Helden**, ein kompetitiver Spielmodus, Spieler gegen Spieler (PvP), um herauszufinden, wer der wahre Held des Sands ist (Abschnitt 6, S. 26).

In dieser Spielanleitung ist beschrieben, wie die verschiedenen Spielmodi vorbereitet werden. Zusätzlich zu den hier erläuterten Regeln werden die normalen Regeln aus **Sword & Sorcery – Die Alten Chroniken** verwendet.

Diese Erweiterung ist auch mit dem Grundspiel **Sword & Sorcery – Unsterbliche Seelen** kompatibel, aber wir empfehlen die angepassten Regeln aus **Die Alten Chroniken** zu verwenden. Ihr findet sie unter Zusatzmaterial auf unserer Produktseite:

www.asmodee.de/produkte/sword-and-sorcery-die-alten-chroniken



3. SPIELMATERIAL INTEGRIEREN

Das Spielmaterial dieser **Sword & Sorcery**-Erweiterung ist mit dem -Symbol gekennzeichnet. Wie ihr das neue Spielmaterial verwendet, wird in den nächsten Abschnitten beschrieben.

3.1 Karten, Figuren und Marker

Ihr könnt diese Erweiterung mit beiden Sagas (**Unsterbliche Seelen** oder **Die Alten Chroniken**) spielen. Ihr verwendet bis auf ein paar Ausnahmen alle Karten eurer Saga (wie Beute, Fallen, Emporium, Schätze, Gegner etc.), die zu eurem aktuellen Akt gehören.

Diese Erweiterung besteht aus drei Akt-I-Abenteuern und drei Akt-II-Abenteuern. Um alle sechs Abenteuer zu spielen, braucht ihr also mindestens ein Grundspiel (**Unsterbliche Seelen** bzw. **Die Alten Chroniken**) und eine Akt-II-Kampagnenerweiterung (**Drohende Finsternis** bzw. **Sagen aus den Nordlanden**).

Wollt ihr diese Erweiterung z. B. in eure **Drohende Finsternis**-Kampagne integrieren (Akt-II-Kampagne von **Unsterbliche Seelen**), müsst ihr alle Karten aus **Unsterbliche Seelen** und **Drohende Finsternis** zusammen mit dem Material von **Mythen aus der Arena** verwenden (und könnt zusätzlich **Das Portal der Macht** und beliebige andere Erweiterungen hinzufügen).

Unabhängig davon, mit welchem Grundspiel und welcher Erweiterungen ihr spielt, müsst ihr die folgenden Kartenanpassungen vornehmen:

◆ Aktivierungskarten

In dieser Erweiterung sind keine Aktivierungskarten enthalten, verwendet daher die 15 Aktivierungskarten aus dem gewählten Grundspiel. Habt ihr sowohl **Unsterbliche Seelen** als auch **Die Alten Chroniken** zur Verfügung, empfehlen wir, die Aktivierungskarten aus **Die Alten Chroniken** zu verwenden, auch wenn ihr die Kampagne aus **Unsterbliche Seelen** spielt.

◆ Gegner

Alle Elemente, die zu Gegnern gehören, wie Gegner- und Endgegnerfiguren, Gegnerkarten und -Pergamente, behandelt ihr wie gewohnt. Ihre Vorbereitung hängt komplett von dem gewählten Abenteuer ab.

◆ Ereigniskarten

Die 20 Ereigniskarten, die in dieser Erweiterung enthalten sind, werden als eigenständiger Stapel nur mit dieser Erweiterung zusammen verwendet. Ereigniskarten aus anderen Erweiterungen oder aus einem Grundspiel werden für diese Erweiterung nicht benötigt.

◆ Abenteuerkarten

Von allen Karten, die in dieser Erweiterung enthalten sind, könnt ihr nur die Abenteuerkarten wie Herausforderungen und Belohnungen in der **Sword & Sorcery**-Kampagne verwenden, die ihr gerade spielt. Der gewählte Spielmodus aus **Mythen aus der Arena** gibt an, wie und wann sie ins Spiel kommen (Abschnitt 5, S. 9).

◆ Fallenkarten

Die 3 Fallenkarten, die in dieser Erweiterung erhalten sind, ersetzen die 3 „Keine Falle“-Karten aus dem gewählten Grundspiel **nur**, wenn ihr **Mythen aus der Arena** spielt. Sobald ihr Abenteuer aus einem Grundspiel oder aus anderen Erweiterungen spielt, müsst ihr die ursprünglichen Fallenkarten verwenden.

3.2 Das Buch der Geheimnisse

Das **Buch der Geheimnisse** enthält die Dialoge und Schlüsselmomente für jeden Spielmodus, der in dieser Erweiterung enthalten ist.

Jeder Abschnitt ist mit einer **Abschnittszahl** (§) gekennzeichnet.

Haltet das **Buch der Geheimnisse** während einer Partie stets in Reichweite. Wir empfehlen, dass ihr den Abschnitt immer laut und deutlich für alle vorlest. Um euch den Spielspaß nicht zu verderben, lest niemals unaufgefordert nachfolgende **Abschnitte**.

3.3 Ortstafel Arena der Ägis



Diese Erweiterung enthält eine doppel-seitige Ortstafel, die die Arena und ihre **Gebäude** abbildet. Verwendet die Vorderseite, die **Arena der Ägis**, in den Spielmodi **Götter der Arena** und **Gebieten des endlosen Schmerzes**. Verwendet die Rückseite, der **Kampf der Helden**, für den kompetitiven Spielmodus, in dem ihr gegeneinander spielt (PvP). In diesem Spielmodus bilden alle Helden, die demselben Team angehören, eine

eigene Heldengruppe, um in der Arena gegen eine andere Heldengruppe zu kämpfen. Bei einer kompetitiven Partie mit 3 verschiedenen Teams gibt es also 3 verschiedene Heldengruppen.

Unabhängig vom gewählten Spielmodus könnt ihr den Helden-gruppe-Marker einer beliebigen Farbe dafür nutzen, um die aktuelle Position eines Teams oder einer Heldengruppe nachzuhalten und um zwischen den verschiedenen Bereichen der Arena zu reisen (also zu bewegen). Beachtet dabei folgende Regeln:



- ◆ Die Helden bewegen sich immer als Einheit. Auf der Ortstafel beeinflussen nur die auf Reisen bezogenen Fähigkeiten der Helden das Spielgeschehen.
- ◆ Die Helden derselben Heldengruppe können Gegenstände und Münzen miteinander tauschen, während sie auf einer Ortstafel sind. Sie haben außerdem Zugang zu ihren Gegenständen im **Vorrat**.
- ◆ Sobald die Heldengruppe die Ortstafel erreicht, legt den Helden-gruppe-Marker auf die untere Hälfte der Tafel, während einer von euch den Abschnitt im Buch der Geheimnisse liest, der oben auf der Tafel mit „Eingang“ beschrieben ist (§0.1). Das gilt nicht für den Spielmodus **Kampf der Helden**.
- ◆ Die Heldengruppe kann nun Abschnitte und **Gebäude** dieser Ortstafel besuchen (auf die Tafel gelegte oder aufgedruckte Karten), indem sie den Helden-gruppe-Marker dorthin bewegt. Die Arena der Ägis ist ein magischer Ort, an dem die Zeit anders vergeht. Es gibt hier keine Sanduhr-Marker (wie in **Die Alten Chroniken**), die ausgegeben werden müssen, um den Ort zu besuchen.
- ◆ Sobald die Heldengruppe ein **Gebäude** betritt, kann jeder Held die Effekte nutzen, indem er selbst die angegebenen Kosten auf dem Gebäude bezahlt.
- ◆ Bei jedem Besuch in der Arena können (wenn alle zustimmen) leere **Gebäude**-Felder auf der Ortstafel mit Gebäuden, die ihr während eurer Kampagne gefunden habt, besetzt werden, wie z. B. Gilden oder andere Dienste. Das ist begrenzt auf die verfügbaren leeren Felder.
- ◆ Sobald sich die Heldengruppe dafür entscheidet, die Arena zu verlassen, ohne ein neues Abenteuer zu beginnen, muss sie die Ortstafel verlassen, indem sie den Abschnitt liest, der oben rechts neben dem Namen der Tafel mit „Ausgang“ beschrieben ist (§0.25). Das gilt nicht für den Spielmodus **Kampf der Helden**.

Alles Weitere wird durch den Schauplatz, an den sich die Heldengruppe bewegt, den Abschnitt im Buch der Geheimnisse oder die Einleitung des Abenteuers im Buch der Abenteuer bestimmt. **Das Abhandeln des Schauplatzes ist verpflichtend und kann nicht verhindert werden.**

4. DIE ARENA AUFBAUEN

Unabhängig vom gewählten Spielmodus wird die Arena der Ägis mit den folgenden Spielplanteilen aufgebaut:

- ◆ 5 Spielplanteile, die mit 1 bis 5 gekennzeichnet sind, stellen das sandige Herz der Arena dar. Die grauen Linien sind normale Zonengrenzen (keine Wände). Die Vorder- und Rückseiten sind zusätzlich mit den Buchstaben **D** bzw. **N** gekennzeichnet und repräsentieren Tag bzw. Nacht.
- ◆ 4 Spielplanteile, die mit 6 bis 9 gekennzeichnet sind, stellen die Ränge der Arena dar. Sie sind ebenfalls mit **D** bzw. **N** gekennzeichnet.
- ◆ 4 Spielplanteile, die mit 1 bis 4 gekennzeichnet sind, bilden die Ecken der Arena. Die Vorder- und Rückseiten sind zusätzlich mit **H** für die Heldenräume (hauptsächlich für den PvP-Spielmodus) bzw. **C** für verschiedene Statuen und Throne gekennzeichnet.
- ◆ Verschiedene Türen, Spezialfallen, Wände und weitere Marker.

Jedes Abenteuer gibt an, wie ihr die Arena vor dem Kampf aufbauen müsst.

Beispiel für Götter der Arena (Koop) Tag-Spielplan



Beispiel für Kampf der Helden (PvP) Nacht-Spielplan



4.1 Bewegung in der Arena

Zonen sind nur angrenzend, wenn sie mindestens eine gemeinsame Zonengrenze haben (nicht nur eine Ecke). Zonen, die nicht direkt aneinander liegen, sowie Zonen, die nur entlang durchgehender Wände verbunden sind, gelten nicht als angrenzend.

Nicht angrenzende Zonen

Die roten Pfeile im Beispiel zeigen Zonen, die nicht als angrenzend gelten.



4.2 Spezialfallen

Spezialfallen verursachen negative oder positive Effekte, die in den vier Steinpodest-Zonen der Arena erscheinen und den Kampf noch spektakulärer und unbarmherziger machen.

Beispiel für Spezialfallen



Im Spielverlauf können bis zu 4 Spezialfallen-Marker gleichzeitig auf den Steinpodesten platziert werden, die in den zentralen Zonen auf den Spielplanteilen 2, 3, 4 und 5 sowohl auf der Tag- als auch auf der Nacht-Seite abgebildet sind.

Hinweis: In manchen Fällen wird eine fünfte Spezialfalle auf dem Spielplanteil 1D/N platziert.

Für Gegner sind Spezialfallen Hindernisse. Das bedeutet, dass sie sich nur darüber bewegen, wenn sie den einzig möglichen Weg zu ihrem Ziel darstellen oder wenn sie von Helden zurückgestoßen werden. Im Gegensatz zu schwierigem und tödlichem Gelände ignorieren Gegner Spezialfallen-Effekte nicht.



Aktive Spezialfalle

Immer wenn sich eine Figur über eine aktive Spezialfalle bewegt (z. B. wenn sie ihre Zone betritt, auch versehentlich), muss der Effekt an dieser Figur abgehandelt werden (auch bei fliegenden Figuren).



Inaktive Spezialfalle

Eine inaktive Spezialfalle auf dem Spielplan hat keinen Effekt.

Spezialfalle	Name - Effekt
I 	Eis – Die Figur erleidet Verlangsamten . Falls die Figur den Zustand Feuer hat: Alle Feuer -Marker werden entfernt.
II 	Feuer – Die Figur erleidet Feuer pro Akt. Falls die Figur den Zustand Verlangsamten hat: Der Zustand Verlangsamten wird entfernt.
III 	Geweiht – Die Figur muss 1 blauen Würfel werfen.  : Sie erleidet 1 Wunde pro Akt. Ansonsten: Sie heilt 1 Wunde pro Akt.
IV 	Donner – Die Figur erleidet Betäuben .
V 	Sand – Kein Effekt.
VI 	Stacheln – Die Figur erleidet Kritischer Treffer .
VII 	Gift – Die Figur erleidet Vergiften pro Akt.
VIII 	Energie – Die Figur erhält bis zur nächsten Zeitphase für alle ihre Angriffe Zurückstoßen . Legt zur Erinnerung einen  -Marker in die Nähe ihrer Karte.
IX* 	Metallklinge – Dreht diese Spezialfalle zusammen mit ihrer Klinge am Ende jedes Heldenzuges um 90° im Uhrzeigersinn. Alle Figuren, die sich am Ende der Drehung in der Zone mit der Klinge befinden (der Fuß hat keinen Effekt), erleiden 1 Wunde pro Akt.
X* 	Dunkle Klinge – Dreht diese Spezialfalle zusammen mit ihrer Klinge am Ende jedes Heldenzuges um 90° gegen den Uhrzeigersinn. Alle Figuren, die sich am Ende der Drehung in der Zone mit der Klinge befinden (der Fuß hat keinen Effekt), erleiden 1 Wunde pro Akt, Bluten pro Akt.

* Die Spezialfallen **IX** und **X** haben folgende Besonderheiten:

- ◆ Baut die aus zwei Teilen, Klinge und Fuß, bestehende Falle zusammen, unmittelbar bevor ihr sie auf dem Spielplan platziert.
- ◆ Beim Platzieren auf dem Spielplan muss der Fuß wie gewohnt auf einem der Steinpodeste platziert werden. Die Klinge muss auf die Mitte der Arena (auf das Spielplanteil **1D/1N**) gerichtet sein.
- ◆ Der Effekt der Spezialfalle bezieht sich nur auf die Klinge; der Fuß ist ungefährlich. Das bedeutet, dass die Klinge die Figur trifft, wenn die Figur ihre Zone betritt, aber auch wenn die Klinge nach einer Drehung in der Zone einer Figur ist.

Beispiele für das Bewegen über eine Spezialfalle



Artemis bewegt sich durch die Zone der Spezialfalle **II**, um den Gegnern aus dem Weg zu gehen. Allerdings erleidet sie in diesem Fall den Effekt **Feuer** pro Akt der Kampagne, die sie gerade spielt.



Artemis kann sich gefahrlos durch die zentrale Zone des Spielplanteils **5D** bewegen (also über den Fuß von Spezialfalle **IX**), aber wenn sie sich stattdessen in die Zone mit der Klinge bewegt, erleidet sie sofort 1 Wunde pro Akt der Kampagne, die sie gerade spielt.

Beispiele für sich drehende Klängen



Am Ende jedes Heldenzuges dreht sich die Spezialfalle **IX** zusammen mit ihrer Klinge um 90° im Uhrzeigersinn. Da sich nach der Drehung keine Figuren in der Zone der Klinge befindet, hat sie keinen Effekt.



Am Ende jedes Heldenzuges dreht sich die Spezialfalle **X** zusammen mit ihrer Klinge um 90° gegen den Uhrzeigersinn. In diesem Fall verursacht Spezialfalle **X** 1 Wunde pro Akt und **Bluten** pro Akt gegen den blauen Ork-Krieger.

4.2.1 Weitere Anmerkungen zu Spezialfallen

Schaden und Effekte, die von Spezialfallen gegen Gegner verursacht werden, werden nie Helden angerechnet und umgekehrt. Wird z. B. ein Erzfeind durch den Effekt **Zurückstoßen** auf die Spezialfalle **Metallklinge** bewegt, beeinflusst das den Bedrohungsmarker **nicht**.

Manchmal müsst ihr die Spezialfallen zufällig auswählen. Das geht am einfachsten, indem ihr die Marker aus einem Beutel zieht oder einen zehneckigen Würfel werft (wiederholt den Wurf, wenn die Zahl für eine Spezialfalle doppelt geworfen wird).

4.2.2 Das Platzieren von Spezialfallen und Regeln zu

Sobald eine Spezialfalle auf dem Spielplan platziert wird (immer aktiv, außer es ist etwas anderes angegeben), müssen ihre Effekte sofort auf alle Figuren in ihrer Zone und in angrenzenden Zonen angewendet werden, ähnlich zu dem Effekt **FIW** .

Dieselbe Regel muss auch angewendet werden, sobald der Spezialfalleneffekt durch das -Symbol oder ein Spielelement wie eine Aktivierungskarte, eine Ereigniskarte, ein Abschnitt im Buch der Geheimnisse oder eine Gegnerfähigkeit ausgelöst wird.

Beispiele für das Platzieren von Spezialfallen und Aktivierung von



Sobald die Spezialfalle **II** platziert oder durch das -Symbol aktiviert wird, verursacht sie den Effekt **Feuer** pro Akt gegen alle Figuren in ihrer und den vier angrenzenden Zonen.



Sobald die Spezialfalle **IX** platziert oder durch das -Symbol aktiviert wird, führt sie eine 360°-Drehung aus und verursacht ihren Effekt gegen alle Figuren in den vier Zonen, durch die sich die Klinge bewegt. Der Fuß der Spezialfalle verursacht keinen Effekt.

Hinweis: Die Spezialfallen **IX** und **X** funktionieren etwas anders: Sobald sie auf dem Spielplan platziert werden, führen sie sofort eine 360°-Drehung durch, sodass alle Figuren, die sich in den vier Zonen befinden, durch die sich die Klinge bewegt, den Effekt der Spezialfalle erleiden.

4.3 Fallenmarker



Fallenmarker stellen die vielen gefährlichen Fallen dar, die auf dem Boden der Arena verteilt sind. Sie werden von Gegnern ignoriert. Helden, die nicht fliegen, müssen einen Rettungswurf durchführen, wenn sie eine Zone mit Fallenmarker betreten. Ist der Rettungswurf erfolgreich, ist der Held der Falle entgangen. Die Falle verbleibt in der Arena. Betritt derselbe oder ein anderer Held die Zone erneut, muss er einen Rettungswurf durchführen. Ist der Rettungswurf nicht erfolgreich, wird die Falle ausgelöst! Dann muss der Held eine Fallenkarte ziehen und ihre Effekte ausgehend von der Zone, in der sich die Falle befindet, abhandeln. Dann wird der Fallenmarker abgelegt.

Es kann sich in einer Zone nicht mehr als 1 Fallenmarker befinden. Ignoriert daher alle Effekte, die einen zweiten Fallenmarker in einer Zone platzieren würden, wenn dort bereits ein Fallenmarker ist.

4.4 Wandmarker



Lange und Kurze Wände werden verwendet, um die Form der Arena wie im Abenteuer angegeben zu verändern. Diese Wandmarker funktionieren wie normale Wände. Sie blockieren die Sichtlinie und verhindern die Bewegung zwischen zwei Zonen (die verschiedenen Farben haben keinen Einfluss auf das Spiel).

4.5 Hindernis-Marker „Lava“



Ein Hindernis-Marker „Lava“ stellt ein dauerhaft brennendes Feuer in einer Zone dar. Lava-Marker können bereits beim Aufbau des Spielplans oder im Verlauf des Abenteuers platziert werden, aber es kann sich immer nur 1 Lava-Marker in einer Zone befinden.

Die inaktive Seite der Lava-Marker (graue Seite) hat keinen Effekt, zählt aber trotzdem als Lava-Marker für die maximale Anzahl in der Zone. Jede Figur, die nicht fliegt und sich in eine Zone mit einem aktiven Lava-Marker bewegt, erleidet sofort den Effekt **Feuer**, der dem Akt des gespielten Abenteuers entspricht (nimmt sich also den entsprechenden Feuermarker). Der Effekt **Feuer** wird auch angewendet, wenn ein Lava-Marker in einer Zone platziert wird, in der sich bereits eine Figur befindet. Die Lava-Marker auf dem Spielplan verbleiben normalerweise bis zum Ende des Abenteuers dort, außer ein besonderer Spieleffekt besagt etwas anderes.

4.6 Höllenflammen



Der Erzfeind **Zerberus** kann Höllenflammen auf dem Schlachtfeld verteilen. Sobald sie auf dem Spielplan platziert wurden, sind diese Flammen dauerhaft. Von Helden werden sie wie **Feuer 1**-Marker behandelt (und von Gegnern werden sie komplett ignoriert).

Zerberus steigert dadurch seine Macht. Sobald sich **Zerberus** in einer Zone mit Höllenflammen befindet, erhält er sofort die Abenteuerkarte **Höllensegen** (falls er sie noch nicht hat) und der Höllenflammen-Marker wird abgelegt.

Hinweis: Eine der Abenteuerkarten **Höllensegen** gehört **Zerberus**; die anderen können andere Gegner verstärken.



5. MYTHEN AUS DER ARENA SPIELEN

In den nächsten Abschnitten wird erklärt, wie ihr diese Erweiterung in eure **Sword & Sorcery**-Spielerfahrung integrieren könnt.

5.1 Götter der Arena

Gladiatoren, Gefangene und Kreaturen aller Art wurden aus allen Ecken des Reichs in die Arena beschworen, um zum Vergnügen der Zuschauer zu kämpfen. Sind die Helden mutig und stark genug, um die entsetzlichen Gefahren und tödlichen Kreaturen herauszufordern? Werden sie im finalen Kampf die legendären Champions – **Zerberus** und den **Nemeischen Löwen** – besiegen, um zu Göttern der Arena zu werden?



In vier Nebenabenteuern, die parallel zu eurer **Sword & Sorcery**-Kampagne verlaufen, tretet ihr als Gladiatoren an, um als Götter der Arena in die Geschichte einzugehen. Diese Abenteuer kommen durch die vier Herausforderungskarten (**IV** und **V** für **Akt I**; **VII** und **VIII** für **Akt II**) aus dieser Erweiterung ins Spiel.

Hinweis: Diese Abenteuer sind äußerst anspruchsvoll. Die Helden müssen gut vorbereitet sein, um sich den Gefahren der Arena stellen zu können. Es kann gefährlich sein, mit dem niedrigsten erforderlichen Seelenrang in den Kampf zu ziehen.

5.1.1 Zugang zur Arena

Weist der Heldengruppe einfach die Abenteuerkarte **Herausforderung IV** an einem beliebigen Zeitpunkt in ihrer Kampagne zu. Sobald die Aufgaben auf der Herausforderungskarte erfüllt sind (alle Helden haben mindestens den angegebenen Seelenrang und die Heldengruppe kann die angegebene Anzahl Goldkronen ablegen), erhalten die Helden Zugang zur Ortstafel Arena der Ägis (lest **Abschnitt §0.1 im Buch der Abenteuer** dieser Erweiterung):

- ◆ **Sword & Sorcery – Die Alten Chroniken:** Die Heldengruppe kann einen beliebigen Außenposten besuchen, um die Ortstafel Arena der Ägis zu betreten.
- ◆ **Sword & Sorcery – Unsterbliche Seelen:** Zwischen zwei Abenteuern der **Unsterbliche Seelen**-Kampagne kann die Heldengruppe die Arena der Ägis betreten. Nachdem die Helden das/die Abenteuer der Arena abgeschlossen haben, fahren sie ganz normal mit der Kampagne fort.

Jedes Nebenabenteuer kann auch als eigenständiges Abenteuer gespielt werden, indem die Anfangsressourcen für das jeweilige Abenteuer verwendet werden.

5.2 Gebieter des endlosen Schmerzes

Im Spielmodus **Gebieter des endlosen Schmerzes** gibt es zwei neue Nebenabenteuer. Diese zeichnen sich durch eine ganze Reihe von herausfordernden Wellen zufälliger Gegner aus. Wenn die Helden alle Wellen überleben, können sie mythische Preise erhalten. Um sie zu spielen, müsst ihr der Heldengruppe die Abenteuerkarten **Herausforderung VI (Akt I)** und **IX (Akt II)** an einem beliebigen Zeitpunkt in eurer Kampagne zuweisen. Die beiden Nebenabenteuer sind (eins pro Akt) während der aktuellen Kampagne der Helden spielbar, indem sie die Aufgaben auf den Herausforderungskarten erfüllen und so ihren Mut beweisen! Sobald die Aufgaben auf der Herausforderungskarte erfüllt sind, erhalten die Helden wie in Abschnitt 5.1.1 beschrieben Zugang zur Arena der Ägis. Jedes Nebenabenteuer kann auch als eigenständiges Abenteuer gespielt werden, indem die Anfangsressourcen für das jeweilige Abenteuer verwendet werden.

Hinweis: Die Abenteuer im Spielmodus **Gebieter des endlosen Schmerzes** beziehen sich nicht auf das Buch der Geheimnisse. Abschnitte, die sich auf Wegmarker und die Geschichte beziehen, stehen direkt in diesem Buch der Abenteuer (direkt nach dem Aufbau des Spielplans für das entsprechende Abenteuer).

5.3 Kampf der Helden

Dieser Spielmodus führt etwas komplett Neues in **Sword & Sorcery** ein ... ein kompetitiver Wettkampf, um herauszufinden, wer am Besten ist! Heldenteams treten in einem tödlichen Kampf gegeneinander an.

Ihr findet die kompletten PvP-Regeln und die entsprechenden Abenteuer ab Abschnitt 6 auf Seite 26 in diesem Buch der Abenteuer.

Lasst den Kampf beginnen!

6. REGELN FÜR KAMPF DER HELDEN

In einem Wettkampf bei **Kampf der Helden** treten 2 bis 4 Spieler in 2 bis 4 Teams gegeneinander an. Jedes Team kann (unabhängig von der Spieleranzahl) 1 bis 4 Helden enthalten. Ein Spieler kann also bis zu 4 Helden spielen. Insgesamt können so 16 Helden in der Arena antreten. (Dafür benötigt ihr eventuell zusätzliche Helden-Packs.) Die Teams bekämpfen einander, bis das Abenteuerziel erreicht ist und das Gewinnerteam gekrönt wird!

Hinweis: Dieser Spielmodus ist komplett unabhängig von der Kampagne. Ihr könnt dieselben Helden wie in eurer aktiven Kampagne verwenden, aber alles was in diesem Spielmodus passiert, hat keine Auswirkungen auf die Kampagne. Für **Kampf der Helden** gelten dieselben Regeln wie für ein eigenständiges Abenteuer (mit Ausnahme der hier beschriebenen Regeln).

6.1 Gleichstände auflösen

In **Kampf der Helden** müssen die Zugreihenfolge der Teams und alle Situationen, in denen es einen Gleichstand gibt, folgendermaßen aufgelöst werden:

- ◆ Jedes Team wirft 4 rote Würfel und notiert sich die Anzahl der erzielten ⚡-Symbole. Sortiert dann die Teams nach den meisten ⚡-Symbolen (bei Gleichstand werfen die daran beteiligten Teams die Würfel erneut, um den entsprechenden Platz in der Reihenfolge festzustellen).
- ◆ Dieser Vorgang wird dann verwendet, um herauszufinden, wer Vorrang beim Abhandeln einer Situation hat oder den Schritt abschließt.

6.2 Vorbereitung eines PvP-Abenteuers

In diesem Buch der Abenteuer sind drei PvP-Abenteuer enthalten (siehe S. 29–31). Bei jedem ist beschrieben, wie die Teams für das Abenteuer vorbereitet werden müssen. Die Entscheidungen, die ihr beim Aufbau trefft, treffen auf alle Teams und Helden gleichermaßen zu (entscheidet ihr euch z. B. dafür, das Abenteuer auf Seelenrang II zu spielen, müssen alle Helden auf diesem Seelenrang sein).

- ◆ **Einleitung:** Der stimmungsvolle Text leitet in das Abenteuer ein.
- ◆ **Akt: I oder II;** gibt an, welche Werte und Schätze im Abenteuer verwendet werden, wie auch in einem normalen Abenteuer.
- ◆ Anzahl der gegeneinander antretenden **Teams:** von 2 bis 4
- ◆ Die Anzahl der **Helden** pro Team: von 1 bis 4
- ◆ Der **Seelenrang** für jeden Helden: von **I** bis **VI**
- ◆ Die Anzahl an **Auferstehungen**, die pro Team erlaubt sind: Gebt jedem Team die angegebene Anzahl 1-Marker. Jeder Marker kann an einem verfügbaren Altar dafür verwendet werden, um einen Helden auferstehen zu lassen.

- ◆ Die Anzahl an **Goldkronen**, die jedes Team zur Verfügung hat: Diese ⚡ können vor dem Kampf von jedem Team auf der Ortstafel Arena der Ägis ausgegeben werden (oder während des Kampfes, um Gegenstände oder Fähigkeiten zu aktivieren).
- ◆ **Tag-/ Nacht-Zyklus:** Falls ihr **Ereignis 4** und **Ereignis 5** verwendet, können sie sich jede Runde ohne weitere Effekte abwechseln. Sie sind nur dafür da, Auswirkungen basierend auf ihrer Anwesenheit zu erlauben, wie das Aktivieren von Helden- oder Gegnerfähigkeiten.
- ◆ Die **Siegbedingung:** Das Hauptziel des Abenteuers.
- ◆ Die **Sonderregeln für das Abenteuer:** Hier werden die Sonderregeln für dieses Abenteuer erklärt. Diese Regeln ersetzen ggf. andere Regeln.
- ◆ Der **Aufbau des Spielplans:** Hier werden die für dieses Abenteuer benötigten Spielplanteile und Marker angegeben. Ändert wenn nötig den Spielplan, indem ihr die C-Spielplanteile auf die H-Seite umdreht, sodass jedes Team mindestens einen Eckraum mit einem aktiven Altar hat (siehe Beispiel-Kasten unten).
- ◆ **Platzierbare Marker:** Hierzu zählen besondere Effekte, Beute, Truhen, Hindernisse, Spezialfallen, Fallen und Wände. Jedes Team kann in zufälliger Reihenfolge eine Art von platzierbaren Markern wählen und auf dem Spielplan platzieren, um die Arena vor dem Kampf individuell anzupassen. **Ein Wandmarker darf nicht so platziert werden, dass eine Zone komplett von der restlichen Arena abgeschnitten ist.**

Zusätzlich zu den verschiedenen Einstellungen, die im Abenteuer angegeben sind, könnt ihr mit eigenen Varianten und Modifizierungen experimentieren. Auf der englischsprachigen Website von **Sword & Sorcery** (www.sword-and-sorcery.com) findet ihr bereits neue Abenteuer, die von Fans verfasst wurden. Wenn ihr auch eigene Abenteuer erschaffen habt, freuen wir uns darüber, wenn ihr sie mit uns teilt. Die Besten werden wir veröffentlichen!

Beispiel für die Anpassung des Spielplans

Außer wenn ihr bestimmte eigene Sonderregeln für das Abenteuer verwendet, empfehlen wir, ein H-Spielplanteil pro Team beim Aufbau des Spielplans zu verwenden. Dreht einfach so viele C-Spielplanteile auf ihre H-Seite, wie Teams mitspielen, und platziert einen aktiven Altar in die mittlere Zone dieser Spielplanteile:



6.3 Heldenvorbereitung für PvP

Sobald der Aufbau abgeschlossen ist, muss jedes Team eine Farbe wählen, sich den entsprechenden Heldengruppe-Marker nehmen und ihn in die Mitte der Ortstafel Kampf der Helden legen.

Fahrt dann mit den Vorbereitungen fort:

- ◆ Jedes Team bewegt gleichzeitig seinen eigenen Heldengruppe-Marker von der Mitte der Arena zu einem **Gebäude** auf der Ortstafel und befolgt die dort beschriebenen Anweisungen. **Sollte mehr als ein Team dasselbe Gebäude zur selben Zeit wählen, löst den Gleichstand wie links beschrieben** auf (Abschnitt 6.1, S. 26), um die Reihenfolge zu bestimmen, in der die Teams das Gebäude nutzen.
- ◆ Haben alle Teams ihr gewähltes Gebäude genutzt, werden ihre Heldengruppe-Marker zurück in die Mitte der Ortstafel gelegt.

Wiederholt diese beiden Schritte, bis alle Teams die gewählte Anzahl an Helden angeworben haben und einverstanden sind, die Vorbereitung abzuschließen. Teams, die schon früher fertig sind, warten einfach bis die anderen ebenfalls fertig sind.

Hinweis: Es gibt keine Einschränkungen, in welcher Reihenfolge die Gebäude genutzt werden müssen, um Karten zu erhalten. Das bedeutet, es ist möglich, sich Karten zu nehmen, bevor Helden angeworben wurden, oder Karten zu nehmen, die von angeworbenen Helden nicht verwendet werden können (um sie einem anderen Team vorzuenthalten).

Beispiel für die Heldenvorbereitung



Im ersten Durchgang bewegen sich Team Violett und Team Grün gleichzeitig zum **Gebäude** Halle der Helden, um Helden anzuwerben. Sie müssen den **Gleichstand auflösen**, um herauszufinden, wer das Gebäude zuerst nutzen darf. Beide Teams werfen 4 rote Würfel. Team Violett erzielt 3 ⚡-Symbole, Team Grün erzielt nur 2 ⚡-Symbole. Also wählt Team Violett zuerst einen Helden und wirbt ihn an. Team Grün darf dann aus den übrigen Helden wählen. In der Zwischenzeit besucht Team Rot das **Gebäude** Gilde der Talente, um eine Talentkarte zu nehmen. Jetzt werden alle Heldengruppe-Marker zurück in die Mitte der Ortstafel gelegt und der nächste Durchgang folgt.

Hinweis: Da die Anzahl der Talentkarten begrenzt ist, empfehlen wir sowohl die Talente aus **Unsterbliche Seelen** als auch die aus **Die Alten Chroniken** zu verwenden, wenn ihr mit vielen Helden spielt. Ansonsten kann es passieren, dass einige Helden kein Talent während des Kampfs haben.

6.4 Aufstellung der Helden für PvP

Zu Beginn des Abenteuers, bevor der Kampf beginnt, müssen die Teams ihre Helden folgendermaßen auf dem Schlachtfeld aufstellen:

- ◆ Als Erstes muss jedes Team eine Zone mit einem Altar wählen und sie beanspruchen, indem es seinen Heldengruppe-Marker in die Nähe legt. Löst Gleichstände wie beschrieben auf (das Team, das gewinnt, beansprucht die gewählte Zone und das Team, das verliert, muss eine andere, noch nicht beanspruchte Zone wählen).
- ◆ Dann muss die Zugreihenfolge, in der die Teams spielen, festgelegt werden. Führt dafür den Vorgang für **Gleichstände auflösen** erneut aus. Haltet die Zugreihenfolge der Helden für die Kampfphase mit den Medaillen-Markern nach:



- ◆ Das erste Team in Zugreihenfolge stellt dann einen seiner Helden innerhalb von 2 Zonen zum gewählten Altar auf den Spielplan. Danach ist das zweite Team in der Zugreihenfolge mit einem seiner Helden an der Reihe (und befolgt dieselben Regeln), dann das dritte Team (falls vorhanden) usw. Wiederholt das solange, bis alle Helden von allen Teams aufgestellt wurden. Danach beginnt der Kampf, bei dem die Regeln im nächsten Abschnitt befolgt werden.

Hinweis: Außer für die anfängliche Aufstellung der Helden gibt es keine Einschränkungen bezüglich der Altäre. Das bedeutet, dass jeder Held jeden Altar nach den normalen Regeln verwenden kann, egal zu welchem Team er gehört. Das Beanspruchen der Altäre dient nur der gleichmäßigen Verteilung auf dem Spielplan.

Beispiel für die Aufstellung der Helden



Team Violett beansprucht die linke Ecke und Team Rot die rechte Ecke. Team Rot ist Erster in der Zugreihenfolge und stellt einen Helden auf. Danach ist Violett an der Reihe.

Team Rot stellt **Artemis (1)** 2 Zonen entfernt von seinem Altar auf. Team Violett möchte defensiver spielen und stellt **Shae (2)** in der zum Altar angrenzenden Zone auf.

Dann stellt Team Rot **Thorgren (3)** in der Zone mit dem Steinpodest auf ... Zwerge haben vor Spezialfallen keine Angst! Zum Schluss stellt Team Violett **Thorgar (4)** in der Zone vor dem Altar auf, damit er **Shae** beschützen kann. Lasst den Kampf beginnen!

6.5 Spielregeln für PoP

In diesem Spielmodus gelten die normalen Regeln für **Sword & Sorcery** mit den folgenden Ausnahmen:

- ◆ Die Begriffe „Held/Helden“ müssen durch „Helden und Gefährten, die zu deinem Team gehören“ ersetzt werden.
- ◆ Der Begriff „Gegner“ muss durch „Helden und Gefährten, die zu allen gegnerischen Teams gehören“ ersetzt werden.
- ◆ Wenn ein Held stirbt, wird sein Seelenrang nicht verringert. Er befindet sich dann wie gewohnt in seiner Geisterform, aber behält seinen aktuellen Seelenrang.
- ◆ Ein Held in Geisterform kann wie gewohnt seine Geisterform-Aktionen in seinem Zug durchführen. Er behält im Gegensatz zum Grundspiel die Gegenstände in seinem Inventar. Er kann auferstehen, indem er während der Zeitphase einen 1-Marker seines Teams ausgibt oder indem während der Kampfphase passende Gegenstände oder Fähigkeiten anderer Helden seines Teams eingesetzt werden.
- ◆ In diesem Spielmodus gibt es keine Seelensplitter. Sie können nicht erhalten oder ausgegeben werden. Fähigkeiten oder Effekte, bei denen Seelensplitter ausgegeben/erhalten werden, müssen durch Wunden, die der Besitzer erleidet/heilt, ersetzt werden.
- ◆ Immer wenn sich ein Held durch eine Zone bewegt, die nicht von seinem eigenen Team beherrscht wird und in der sich ein oder mehrere Gegner (also Helden und Gefährten eines anderen Teams) befinden, muss er sich aus dem Kampf lösen. Das gilt auch für solche Zonen, die er verlässt. Das bedeutet, dass ein Gelegenheitsangriff durch jeden Gegner in der aktuellen Zone verursacht wird, bevor sich der Held von der aktuellen Zone in eine angrenzende Zone bewegen kann. (Gelegenheitsangriffe werden nur mit einer ausgerüsteten Waffe durchgeführt, es können also keine anderen Aktionen außer  den Angriff verstärken.) Sobald alle Gelegenheitsangriffe abgehandelt wurden, fährt der Held mit seiner Bewegung fort, falls möglich.

Beispiel für die Kampfphase Runde 1



Team Violett ist in der ersten Kampfphase das erste Team in der Zugreihenfolge und beginnt. Es aktiviert **Thorgar (1)**. Der Zwerg bewegt sich um 2 Zonen und betritt die Zone von **Artemis**. In diesem Moment möchte **Artemis** ihre Fähigkeit **Wachsam**  einsetzen, um **Thorgar** sofort anzugreifen! Aber **Thorgar** möchte seine Fähigkeit **Schutzkreis**  ebenfalls einsetzen! Also müssen beide Helden diesen **Gleichstand auflösen** und würfeln, um die Reihenfolge zu bestimmen. **Thorgar** erzielt mehr  Symbole als **Artemis**, also wird **Schutzkreis** zuerst eingesetzt und verringert die  , die von **Artemis** Angriff, den sie durch **Wachsam** erhält, zugefügt werden.

Jede Fähigkeit mit  unterbricht augenblicklich **Thorgars** Heldenzug, um den Effekt anzuwenden (falls von irgendeinem Helden eine weitere Reaktion gespielt wird, wird sie nach dem vollständigen Abhandeln dieses Effekts angewendet). Dann führt **Thorgar** seinen Zug fort und führt einen Angriff gegen **Artemis** durch.

Jetzt muss Team Rot einen seiner Helden aktivieren.

- ◆ Gegenstände und Fähigkeiten, die mit  gekennzeichnet sind, können wie gewohnt jederzeit innerhalb oder außerhalb des eigenen Zugs angewendet werden. Falls mehrere Gegenstände/Fähigkeiten gleichzeitig aktiviert werden oder dieselbe Situation betreffen, wird die Reihenfolge der Effekte festgelegt, indem die Regeln für **Gleichstände auflösen** (siehe S. 26) angewendet werden. Steht die Reihenfolge fest, muss jeder Effekt komplett abgehandelt werden, bevor der nächste Effekt angewendet wird.
- ◆ Wenn der Effekt **Zurückstoßen** aktiviert wird, **entscheidet immer der Angreifer**, wohin der Verteidiger bewegt wird.

Der Spielablauf hat sich ebenfalls etwas geändert:

- ◆ **Zu Beginn der Kampfphase in jeder Runde** muss die Zugreihenfolge der Teams festgelegt werden, indem ihr den Vorgang **Gleichstände auflösen** (siehe S. 26) durchführt.
- ◆ Das erste Team in Zugreihenfolge führt einen Heldenzug durch (und wählt dafür einen einzelnen, zum Team gehörenden Helden, der in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde). Dann ist das zweite Team in Zugreihenfolge mit einem Heldenzug an der Reihe, danach das dritte Team (falls vorhanden) und schließlich das vierte Team (falls vorhanden). Wiederholt das in dieser Reihenfolge, bis alle Helden aller Teams ein Mal aktiviert wurden (verwendet zum Nachhalten die Heldenmarker). Fahrt im Anschluss mit der Ereignisphase fort.
- ◆ Es gibt keine Gegnerzüge, sondern nur Heldenzüge, die in der Reihenfolge durchgeführt werden, die zu Beginn jeder Kampfphase festgelegt wird.
- ◆ Die Ereignisphase gibt es nur, um Effekte, die sich auf diesen Zeitpunkt beziehen, auslösen zu können. Es werden keine Ereigniskarten verwendet, außer das Abenteuer gibt etwas anderes an oder ihr entscheidet euch dafür, mit dem Tag- und Nacht-Zyklus (Ereigniskarte 4 und 5) zu spielen.
- ◆ Das Abenteuer wird Runde für Runde gespielt, bis die Siegbedingung erfüllt wurde. Dann endet das Abenteuer sofort.

Beispiel für die Kampfphase Runde 2



Team Rot aktiviert **Artemis (2)**. Die Elfe ruft **Dharma** in ihre Zone. Jetzt beherrscht sie die Zone, also kann sie sich aus dem Kampf lösen, ohne einen Gelegenheitsangriff von **Thorgar** auszulösen. **Artemis** verlässt **Dharma** und bewegt sich in die Zone von **Shae**, um sie mit einem Angriff zu töten. (Shae behält ihre Gegenstände in ihrem Inventar.) Team Violett aktiviert seinen letzten Helden in dieser Runde, **Shae (3)**. Da **Shae** in ihrer Geisterform ist, führt sie die Aktion **Wiederkehr** durch, um sich in die Zone mit dem Altar von Team Rot zu bewegen. (Dieser Altar befindet sich am nächsten zu ihrem Teammitglied **Thorgar**.)

Team Rot aktiviert **Thorgren**, der mit seinem **Dreizack** einen Fernkampfangriff gegen **Thorgar** durchführt und in seiner aktuellen Zone stehen bleibt. Damit ist die Kampfphase beendet.

Während der Ereignisphase passiert nichts, da die Helden den  **Tag-/**  **Nacht-Zyklus** nicht verwenden, also beginnt eine neue Runde!

Während der Zeitphase gibt Team Violett einen 1-Marker aus, um **Shae** auferstehen zu lassen. Dann wird die Zugreihenfolge für die nächste Kampfphase neu festgelegt. Der Kampf ist noch nicht vorbei!

