



Buch der Abenteuer

DAS PORTAL DER MACHT

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.

Die siegreiche Verteidigung von Zwillingswurm war für unsere unsterblichen Helden nur der Beginn einer langen, abenteuerlichen Reise. Auch nach ihrem Sieg standen sie weiterhin unter dem Bann von Claudius' Zauber der Seelensteine. Düstere Träume, finstere Omen und ein namenloser Schrecken, der des Nachts zu ihnen sprach, zwangen die Helden erneut aufzubrechen. So zogen sie los und folgten der Talonischen Küste gen Norden zu den mächtigen Gipfeln der Donnerberge.

Jede Legende braucht einen Chronisten, und so hielt ich mein Versprechen, das ich Meister Claudius bei seinem Tode gegeben hatte. Ich begleitete die Helden und sah mit eigenen Augen die unglaublichsten Dinge ...

Und so beginnt an diesem kalten Winterabend ein neuer Akt unserer Geschichte, hier im Gasthaus „Zur Ersten Heimat“ in Jungfernstein.



1. SPIELMATERIAL

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

- ◆ Dieses Buch der Abenteuer für Akt I
- ◆ Ein Buch der Geheimnisse für Akt I
- ◆ 1 Regelzusammenfassung
- ◆ 15 Gegnerfiguren
- ◆ 1 Endgegnerfigur
- ◆ 11 beidseitig verwendbare Spielplanteile
- ◆ 1 Endgegner-Pergament
- ◆ 9 Gegner-Pergamente
- ◆ 15 Gegnerkarten
- ◆ 3 Karten für Gegnerfähigkeiten
- ◆ 2 Fallenkarten
- ◆ 8 Emporium-Karten
- ◆ 9 Schatzkarten
- ◆ 5 Ereigniskarten
- ◆ 2 Abenteuerkarten

Marker:

- ◆ 6 Seelensplitter
- ◆ 28 Münzen
- ◆ 20 Wundenmarker
- ◆ 2 Schattenmarker
- ◆ 2 Marker „Trugbild“
- ◆ 6 Marker „Blutend“
- ◆ 6 Marker „Erschöpft“
- ◆ 3 Marker „Verlangsamt“
- ◆ 14 Feuer-Marker
- ◆ 12 Hindernis-Marker
- ◆ 9 Ladungsmarker
- ◆ 17 Marker „Magischer Schutzschild“
- ◆ 1 Magie-Marker (für dämonische Magie)
- ◆ 1 Marker „Aufsteigen“

2. DIE CHRONIKEN DES PORTALS DER MACHT

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

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

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

3. SEELENRANG-BESCHRÄNKUNGEN

Für die Abenteuer dieser Erweiterung müssen die Helden mindestens **Seelenrang II** haben. Kein Held kann während dieser Abenteuer darunter sinken. Stirbt ein Held mit Seelenrang II während eines Abenteuers dieser Erweiterung, wird sein Seelenstein nicht zurückgedreht. Stattdessen verbleibt er bei Seelenrang II; seine Auferstehung an einem aktiven Altar benötigt daher 2 Seelensplitter aus dem gemeinsamen Vorrat.

Im Verlauf dieser Kampagne kann kein Held mehr als **Seelenrang IV** erreichen. Haben alle Helden diese Grenze erreicht, können sie weiterhin Seelensplitter sammeln und verwenden (z. B. zur Auferstehung), aber kein Held kann seinen Seelenrang weiter erhöhen.

Am Ende dieser Kampagne können bis zu **10** Seelensplitter pro Held in **Akt II** übernommen werden, in dem die Geschichte von **Sword & Sorcery** mit einer neuen Erweiterung fortgesetzt wird.



4. DIE DIENER DER HÖLLE

Diese Erweiterung beinhaltet folgende neue Gegner, die den Landen der Talonischen Küste Tod und Chaos bringen:

Dämonenkultisten – Diese verdorbenen Wesen sind menschliche Diener der Bestie. Ihr Ziel ist es, das Tor zur Hölle aufzustoßen und Feuer und Verderben über die Talonische Küste zu bringen. Als Folge finsterner Rituale verfügen sie über unnatürliche Fähigkeiten und dämonische Kräfte.

Ifrits – Die Gier dieser Feurädämonen nach Zerstörung ist so groß, dass sie ohne Rücksicht auf ihre eigene Verteidigung angreifen. Alten Legenden zufolge sollen die mächtigsten Ifrits in der Lage sein, Wünsche zu erfüllen.



Nachtwandler – Diese mächtigen Wesen sind die Wächter und Leibgarde der dämonischen Armee. Durch ihre geisterhafte Gestalt sind sie mit gewöhnlichen Waffen nur schwer zu besiegen.

Die Höllebrut – Ein Dämon aus Rauch und Flammen schickt sich an, das Portal der Macht zu durchschreiten, um die Talonische Küste heimzusuchen. Nur die unsterblichen Helden können ihn aufhalten und das Tor zur Hölle schließen!



4.1 Infernalische Interaktion!

Die Verhaltensweisen der neuen Gegner führen dazu, dass sie sich gegenseitig unterstützen, um die Helden zu besiegen. Hier sind einige Beispiele zum besseren Verständnis der neuen Verhaltensweisen. Jedes Beispiel geht von der gleichen, hier abgebildeten Ausgangssituation aus.



- ♦ **I:** Wegen der Fähigkeit **Beschützer** des roten Nachtwandrer kann Auriel den blauen Dämonenkultisten nicht angreifen. Daher wählt sie den roten Nachtwandler als Ziel ihres Angriffs. Aufgrund der Fähigkeit **Beherrscher der Hölle II** des blauen Dämonenkultisten, wirft der rote Nachtwandler alle seine Verteidigungswürfel erneut, die kein zeigen.
- ♦ **II:** Wird der **blau** Dämonenkultist aktiviert, führt er zunächst einen **Magische Geschosse**-Angriff gegen Auriel durch. Da sich 2 Helden innerhalb von Reichweite $\{1\}$ befinden, setzt der **blau** Dämonenkultist anschließend seine Fähigkeit **Beschwörung** ein (und legt dafür einen Ladungsmarker ab). Dadurch wird der **Dämon** der höchsten Stufe (der rote Nachtwandler) aktiviert. Danach zieht sich der **blau** Dämonenkultist 1 Zone zurück. Er wählt in diesem Fall die einzige leere Zone als Ziel.
- ♦ **III:** Ecarus kann jeden Gegner in seiner Zone als Ziel seines Angriffs wählen. Würde er den Ifrit angreifen, erhielte sein Angriff wegen der Fähigkeiten **Wächter I** bzw. **II** der beiden Nachtwandler jedoch -3 . Würde er den **blauen** Nachtwandler angreifen, wäre nur die Fähigkeit **Wächter I** des **grünen** Nachtwandrer aktiv, sodass sein Angriff -1 verursachen würde.
- ♦ **IV:** Wird der **grüne** Ifrit aktiviert (und ist er nicht verwundet), führt er zunächst einen **Flammenschlag**-Angriff gegen Ecarus aus. Unmittelbar nach dem Angriff kontrollieren die Gegner Ecarus' Zone, wodurch die Fähigkeit **Verheerendes Feuer I** des grünen Ifrits wirkt und Ecarus **Feuer I** erleidet. Danach zieht sich der **grüne** Ifrit 1 Zone zurück. Er wählt in diesem Fall die einzige leere Zone als Ziel.
- ♦ **V:** Wird der **blau** Nachtwandler aktiviert, führt er zunächst einen **Geisterhand**-Angriff gegen Ecarus durch. Danach setzt er die Fähigkeit **Beschaffen II** ein, da er sich nicht im Nahkampf mit 2 oder mehr Helden befindet (nur Ecarus befindet sich in der Zone). Da der **blau** Ifrit der einzige verwundete Gegner ist, bewegt sich der **blau** Nachtwandler in dessen Zone.

DIE LEGENDE GEHT WEITER ...



Der Herr aller Wünsche

Einleitung

Die Helden erreichen die Stadt Jungferstein im fahlen Licht der Dämmerung, das den Einbruch einer eiskalten Winternacht ankündigt. Der Bann ihrer Seelensteine und die finsternen Omen eines Geheimkultes, der die Welt in den Abgrund führen möchte, hat die Helden zu den majestisch aufragenden Donnerbergen geführt. Die Kunde ihrer heldenhaften Taten bei der Verteidigung von Zwillingswurm ist der Gruppe bereits vorausgeleitet. Wie selbstverständlich überlässt der Wirt ihnen das beste Zimmer im Gasthaus „Zur Ersten Heimat“. Hier soll unsere Geschichte beginnen ... **Lest Abschnitt §8.1.**

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter: 20 pro Held Goldkronen: 275 Schatzkarten: 8 Seelenwaffen: 1

Gegnerkarten-Stapel



Wegelagerer



Besondere Orte

Abenteuerereignis 1  wird wie abgebildet auf dem Spielplan platziert.

Sonderregeln für das Abenteuer

Emporium: Wird dieses Abenteuer als Teil der Kampagne gespielt, können die Helden zu Beginn des Abenteuers das Emporium **nicht** besuchen. Wird es als eigenständiges Abenteuer gespielt, können die Helden nur Ausrüstungsgegenstände kaufen, aber keine Gebäude besuchen.

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

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

 **Die Nacht bricht herein (Ereignis 5):** Lest Abschnitt §8.33, sobald diese Karte aufgedeckt wird.

Niederlage der Helden: Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald die letzte Ereigniskarte abgelegt wird oder sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest Abschnitt §8.48.

Ereigniskarten-Stapel



Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 2A, 3A, 4A, 6A, 8A, 10A, 11A, 12A, 13A, 14A, 15A, 16A, 17A, 18A, 19A, 47A, 55A.

Wandmarker: 11A/13A, 11A/18A, 12A/8A.



Verwendete Marker



3x Verschlussenes Portal



4x Suchmarker



1x Hindernis-Marker (schwieriges Gelände)



3x Truhe



3x Tür



3x Verschlussene Tür



1x Aktiver Altar



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



1x Abenteuerereignis (1)



2-3: 1x Schattenmarker

4-5: 1x Schattenmarker

Schattenmarker-Vorrat



Helden

Zwei Gegner

Erfahrener Gegner

2-3

1

1

4-5

1

2

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	8.35	Wegmarker 1	8.9
Abenteuerereignis 2	8.34	Wegmarker 2	8.20
Abenteuerereignis 3	8.36	Wegmarker 3	8.25
Die Nacht bricht herein	8.33	Wegmarker 4	8.26
		Wegmarker 5	8.21
		Wegmarker X	8.8

Das Tor zur Hölle

Einleitung

Nachdem die Helden einige Tage nach dem Kultisten in der scharlachroten Robe gesucht haben, führt ihr Weg sie zu einer kleinen Hügelgruppe, die auf halber Strecke zwischen Jungfernstein und den Donnerbergen liegt. Hier verläuft eine unsichtbare Grenze zwischen dem Gebiet, das Jungfernsteins Waldläufer so gut sie können überwachen, und der absoluten Wildnis. Von hier an kann es nur gefährlicher werden ...

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter: 23 pro Held Goldkronen: 300 Schatzkarten: 9 Seelenwaffen: 1

Gegnerkarten-Stapel



Besondere Orte

Abenteuerereignis 1 wird wie abgebildet auf dem Spielplan platziert.

Sonderregeln für das Abenteuer

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

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

Niederlage der Helden: Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald die letzte Ereigniskarte abgelegt wird oder sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest Abschnitt §9.26.

Ereigniskarten-Stapel



Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 5B, 6B, 13B, 14B, 15B, 16B, 45A.

Legt folgende Spielplanteile zunächst beiseite: 7B, 8B, 11B, 12B, 17B, 18B, 19B, 46A, 55B.



Verwendete Marker



1x Geöffnetes Portal



1x Verschlossenes Portal



1x Suchmarker



1x Hindernis-Marker (Barriere)



1x Aktiver Altar



1x Tür



1x Verschlossene Tür



1x Hindernis-Marker (unübersichtliches Gelände)



3x Wegmarker (1, 2, 3)



1x Abenteuerereignis (1)

2-3: 3x Schattenmarker

4-5: 3x Schattenmarker

Schattenmarker-Vorrat



Helden

Bürger/in

Einzelner Gegner

Zwei Gegner

Erfahrener Gegner

2-3

1

1

1

1

4-5

1

3

1

2

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	9.4	Wegmarker 1	9.1
Abenteuerereignis 2	9.8	Wegmarker 2	9.2
Abenteuerereignis 3	9.22	Wegmarker 3	9.6
		Wegmarker 4	9.7
		Wegmarker 5	9.21
		Wegmarker X	9.14

Schattenmarker

Besonderes Ereignis §9.12 | Besonderer Gegner §9.13

Schrecken in der Finsternis

Einleitung

Nach dem Sieg über den dämonischen Wächter gelangt die Gruppe in ein verwirrendes Netz aus unterirdischen Gängen. Vor den Helden gabelt sich der Weg: Zur Linken liegt eine Reihe natürlicher Felsenhöhlen aus denen ein beunruhigendes Echo hallt, zur Rechten liegt ein aus dem Stein gehauener Korridor, der an einer schweren, eisenbeschlagenen Tür endet. Kratzspuren auf dem Boden lassen erkennen, dass diese häufig geöffnet wird. Welchen Weg sie auch wählen, die Aufgabe der Helden scheint klar: Vorwärts und hinein in die Finsternis, um das Ritual zu stoppen, bevor alles zu spät ist ...

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter: 26 pro Held Goldkronen: 325 Schatzkarten: 10 Seelenwaffen: 1

Ereigniskartenstapel

Gegnerkartenstapel



Besondere Orte

Keine

Sonderregeln für das Abenteuer

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

Niederlage der Helden: Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald die letzte Ereigniskarte abgelegt wird oder sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest Abschnitt §10.14.

Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 9B, 19B, 50B, 53A, 54A.

Legt folgende Spielplanteile zunächst beiseite: 1B, 10B, 11B, 12B, 17B, 18B, 47B, 48A, 49B, 51B, 52A, 55A.



Verwendete Marker



1x Geöffnetes Portal



1x Suchmarker



1x Hindernis-Marker (Schwieriges Gelände)



1x Aktiver Altar



1x Verschlussene Tür



2x Wegmarker (1, 2)



2-3: 1x Schattenmarker

4-5: 1x Schattenmarker

Schattenmarker-Vorrat



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

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	10.10	Wegmarker 1	10.1
Abenteuerereignis 2	10.3	Wegmarker 2	10.2
Abenteuerereignis 3	10.5	Wegmarker 3	10.6
		Wegmarker 4	10.4
		Wegmarker 5	10.9
		Wegmarker X	10.7

Schattenmarker

Besonderer Gegner §10.8

Das Ritual der Bestie

Einleitung

Die Helden wappnen sich, um in die Höhle vorzudringen und das letzte Ritual zu unterbrechen, als der Ruf eines Adlers erschallt. Ein ganzer Schwarm der Greifvögel stürzt aus dem düsteren Himmel auf die Gruppe herab. Der größte von ihnen landet anmutig, mit weit ausgebreiteten Schwingen, vor den Helden und legt einen ledernen Beutel und eine Schriftrolle ab. Weitere Adler mit ähnlicher Last folgen der Anführerin. Bald danach erhebt sich der ganze Schwarm erneut in die Lüfte und entschwindet zügig in Richtung Jungferstein. Die am Boden liegenden Gegenstände sind die einzige Spur des Besuchs. Lest die Emporium-Sonderregel unten und dann Abschnitt §11.1 im Buch der Geheimnisse.

Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter: 29 pro Held

Goldkronen: 350

Schatzkarten: 11

Seelenwaffen: 1

Gegnerkarten-Stapel



Besondere Orte

Abenteuerereignis 1  wird wie abgebildet auf dem Spielplan platziert.

Sonderregeln für das Abenteuer

Emporium: Zu Beginn des Abenteuers kann jeder Held das Emporium besuchen und zwei Karten wählen, die er erhält, ohne sie bezahlen zu müssen. Außerdem kann jeder Held einmal kostenlos die Magische Schmiede verwenden. Andere Gebäude können nicht besucht werden.

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

Blauer Dämonenkultist: Sobald der **blaue** Dämonenkultist getötet wird, entfernt ihn aus dem Abenteuer.

 **Der Tag bricht an (Ereignis 4):** Lest Abschnitt §11.17, sobald diese Karte aufgedeckt wird.

 **Die Nacht bricht herein (Ereignis 5):** Lest Abschnitt §11.3, sobald diese Karte aufgedeckt wird.

Niederlage der Helden: Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald die letzte Ereigniskarte abgelegt wird oder sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest Abschnitt §11.32.

Ereigniskarten-Stapel



Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 11B, 17B, 18B, 19B, 45A, 46B, 51A, 52B, 54B, 55B.

Wandmarker: 18B/46B.



Verwendete Marker



3x Verschlossenes Portal

1x Geöffnetes Portal

4x Suchmarker



3x Verschlossene Tür



1x Magisches Schloss



1x Aktiver Altar



3x Truhe



1x Abenteuerereignis (1)



1x Hindernis-Marker (Schwieriges Gelände)



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



2-3: 2x Schattenmarker

4-5: 2x Schattenmarker

Schattenmarker-Vorrat



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

Einträge im Buch der Geheimnisse

Abenteuerereignis	§	Wegmarker	§
Abenteuerereignis 1	11.13	Wegmarker 1	11.2
Abenteuerereignis 2	11.14	Wegmarker 2	11.4
Abenteuerereignis 3	11.16	Wegmarker 3	11.10
Die Nacht bricht herein	11.3	Wegmarker 4	11.21
Der Tag bricht an	11.17	Wegmarker 5	11.20
		Wegmarker X	11.25

ERWEITERT EURE SAMMLUNG UNSTERBLICHER HELDEN!

ONAMOR HERO PACK



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

VICTORIA HERO PACK



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

ENTDECKT WEITERE EPISCHE ABENTEUER



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



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



CREDITS

Design & Entwicklung

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

Künstlerische Leitung

Simone Romano

Illustrationen

Alberto Dal Lago, Fabrizio Fiorentino,
Alessio Cammardella, Marco Matrone

Figuren

GT Studio – Fausto Gutierrez & Pedro Gutierrez

Layout

Nunzio Surace

Grafikdesign

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

Spielplanteil-Design:

Mario Barbati {www.0onegames.com}

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

Regeln & Text

Simone Romano

Redaktion & Leitung

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

Redaktion der englischen Version

Jim Long, Byron Campbell, Marco Signore, Michael Becker

Produktionsmanagement

Roberto Di Meglio

Spieltester

Marco Brugnoli {the first Dragon Slayer!}, Serena Galli,
Claudio Quaranta, Anna Patrone, Byron Campbell, Massimiliano Cretara,
Carmine Laudiero, Antonio Faggioli, Fabrizio Fava, Marco Inzerilli,
Luca Perniciaro, Antonio Lamboglia, Luigi Marcone, Paola Mongillo, Rosa
Monarca, Leonardo Rina und ... Sally & Sunny!

Besonderer Dank

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

DEUTSCHE VERSION

Übersetzung

Michael Becker

Redaktion

Sebastian Wenzlaff

Lektorat

Sebastian Rapp

Satz & Layout

Kristina Lanert, Thomas Kramer

SWORD & SORCERY



www.sword-and-sorcery.com

Ein Spiel von



www.gremlinproject.com



www.aresgames.eu

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:

Asmodee Germany
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.de





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

