



# Buch der Abenteuer

VASTARYOUS' HORT

Nach ihrem Sieg über den Fürsten der Untoten trennten sich die Wege unserer Helden. Viele Monde lang war jeder von ihnen auf der Suche nach einem Neubeginn. Doch das unsichtbare Band zwischen ihnen, gefestigt in zahllosen Schlachten, hatte unentwegt Bestand. Es gelang mir stets – den Göttern sei Dank – mit den unsterblichen Beschützern der Talonischen Küste in Kontakt zu bleiben. Deshalb rief man mich in die Hauptstadt des Königreichs, nach Talon, wo ich in den Turm des ehrwürdigen Magierrates gebeten wurde. Die Ältesten des Rates hatten schreckliche Nachrichten. Obwohl die Helden den untoten Herrscher besiegt und sein finsternes Ritual unterbrochen hatten, war dieses Unterfangen nicht ohne entsetzliche Folgen geblieben. Auf der Insel der schwarzen Königin ist der geflügelte Schrecken aus seinem Schlaf erwacht.

Vastaryous, die fünfköpfige Hydra, der Schrecken vergangener Zeitalter, erwacht erneut. Die alten Schriften prophezeien davon: „Vastaryous ist die Botin der Zerstörung. Nichts kann ihrer Macht widerstehen. Sie wird nichts als Rauch und Asche hinterlassen.“

Ich vernahm diese Worte, und der Wille der Drei wurde mir offenbar. Ich gab dem Drängen des Magierrates nach und tat, was getan werden musste. Ich hoffe, meine unsterblichen Gefährten werden mir verzeihen.

Und so beginnt die Erzählung von Vastaryous' Hort.



## 1. SPIELMATERIAL

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

- ◆ Dieses Buch der Abenteuer für Akt II
- ◆ Ein Buch der Geheimnisse für Akt II
- ◆ 1 Regelzusammenfassung
- ◆ 5 Gegnerfiguren
- ◆ 1 Endgegnerfigur
- ◆ 11 beidseitig verwendbare Spielplanteile
- ◆ 2 Endgegner-Pergamente
- ◆ 7 Gegner-Pergamente
- ◆ 9 Gegnerkarten
- ◆ 3 Karten für Gegnerfähigkeiten
- ◆ 2 Fallenkarten
- ◆ 10 Fähigkeitskarten (für die Helden)
- ◆ 5 Karten für legendäre Fähigkeiten
- ◆ 10 Emporium-Karten
- ◆ 13 Schatzkarten
- ◆ 5 Ereigniskarten
- ◆ 2 Abenteuerkarten

### Marker:

- ◆ 2 Seelensplitter
- ◆ 3 Münzen
- ◆ 7 Wundenmarker
- ◆ 2 Schattenmarker
- ◆ 1 Marker „Blutend“
- ◆ 9 Hindernis-Marker
- ◆ 2 Marker „Rüstungsschaden“
- ◆ 4 Lava-Marker
- ◆ 4 Ladungsmarker
- ◆ 1 Magie-Marker „Göttliche Magie“
- ◆ 1 Magie-Marker „Arkane Magie“
- ◆ 1 Marker „Fliegend“
- ◆ 2 Marker „Aufsteigen“

## 2. DIE CHRONIKEN VON VASTARYOUS' HORT

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

Sofern nicht anders erwähnt, gelten alle Regeln aus dem Grundspiel **Sword & Sorcery – Unsterbliche Seelen**, sowie die in der Regelzusammenfassung beschriebenen neuen Regeln. Falls ihr Spielmaterial aus anderen Erweiterungen verwendet, gelten auch die dort beschriebenen Regeln.

Alle Abenteuer können als eigenständige Einzelabenteuer (ohne Kampagne) gespielt werden. Der Spielaufbau wird dann entsprechend den „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. EIGENSTÄNDIGE ABENTEUER

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

- ♦ **Schatzkarten:** Die Helden beginnen jedes Abenteuer mit einer vorgegebenen Anzahl von Schatzkarten. Keine Fähigkeit oder sonstige Regel kann die genannten Zahlen verändern. In anderen Akt-II-Abentauern wird hier zwischen Schätzen aus Akt I und Akt II unterschieden, da der Stapel aber nun aus etwa der gleichen Anzahl Akt I und Akt II-Schätzen besteht, ist diese Unterscheidung in **Vastaryous' Hort** nicht mehr nötig. Zieht einfach die angegebene Anzahl Schatzkarten vom Stapel.

In **Vastaryous' Hort** erreicht die Macht der Seelensteine neue, bisher ungekannte Größen. Der **Seelenrang** der Helden sollte zwischen **V** und **VII** liegen. Um den Aufbau eines eigenständigen Abenteuers zu beschleunigen, findet ihr in dieser Tabelle die Summe der Seelensplitter, die ein Held insgesamt benötigt, um von Seelenrang I direkt den angegebenen Seelenrang zu erreichen:

| Seelenrang | Benötigte Seelensplitter <br>(ausgehend von Seelenrang I) |
|------------|--|
| I          | 0  |
| II         | 4  |
| III        | 13   |
| IV         | 29   |
| V          | 54   |
| VI         | 90   |
| VII        | 139  |

Für die Abenteuer dieser Erweiterung müssen die Helden mindestens **Seelenrang V** haben. Kein Held kann mehr als **Seelenrang VII** erreichen. Wenn alle Helden **Seelenrang VII** erreicht haben, können weiterhin Seelensplitter gesammelt und eingesetzt werden, aber kein Held kann seinen Seelenrang weiter erhöhen.

## 4. VASTARYOUS UND IHRE BRUT!

In dieser Erweiterung trefft ihr auf die härtesten Gegner der gesamten Talonischen Küste ... die Drakonier und ihre finstere Königin Vastaryous!



### 4.1 Hinweis für Abenteuer 11

Der Versuch, Vastaryous zu besiegen, ist eine EPISCHE Erfahrung. Ihr benötigt Zeit (bis zu 1 Stunde pro Spieler), Strategie und spielerisches Können, um zu gewinnen. Wenn eure Heldengruppe noch nicht für diese Herausforderung bereit ist, könnt ihr gegen Vastaryous als „Welpen“ antreten.

Tauscht einfach das Endgegner-Pergament in **Abenteuer 11** gegen die Welpen-Version aus, um das Abenteuer etwas kürzer und einfacher zu gestalten.

#### Aber seid gewarnt!

Nur wer die echte Vastaryous besiegt, kann sich zu den stolzesten und tapfersten Helden der Talonischen Küste zählen ... und die letzte, besondere Belohnung dafür erlangen!

## 5. BEISPIEL-KAMPF GEGEN VASTARYOUS

Dieser Abschnitt zeigt anhand eines Beispiels, wie Vastaryous in einem Kampf gegen fünf Helden verwaltet wird. Das Beispiel soll euch dabei unterstützen, im letzten, epischen Abenteuer dieser Erweiterung alle Spielmechaniken zu verstehen.

**Vorsicht:** Das Beispiel verrät einiges über die Fähigkeiten von Vastaryous. Es genügt, wenn ihr das Beispiel erst zu Beginn des letzten Kampfes in **Abenteuer 11** lest. Wenn ihr die Spannung bis dahin aufrechterhalten wollt, überspringt diesen Abschnitt einfach und lest direkt die Einleitung zu **Abenteuer 8** (auf Seite 6).



**Hinweis:** Der große Felsen in der Mitte (hier mit gekennzeichnet) blockiert die Sichtlinie. Deswegen besteht zwischen zwei Zonen mit dem -Symbol und der gleichen römischen Zahl keine Sichtlinie (z. B. und .

In diesem Beispiel waren den Helden bereits drei Drakonier zur Verwaltung zugeordnet. Als dann Vastaryous erschienen ist, wurde ihr Endgegner-Pergament neben den Spielplan gelegt, da es stets dem aktiven Helden zugewiesen wird. Dann wurden vier zufällige **Köpfe** gezogen und wie üblich den Helden zugeordnet.

Der rote **Kopf** ist bereits getötet worden, weshalb die zugehörige Karte beiseitegelegt worden ist. Solange Vastaryous im Spiel ist, wird in jeder folgenden Zeitphase **I** geworfen. Zeigt er ein -Symbol, wächst der rote **Kopf** nach und die Karte wird erneut zugewiesen.

Vergesst nicht, dass höchstens **1** geworfen wird, unabhängig davon, wie viele **Köpfe** getötet wurden.

Für dieses Beispiel nehmen wir an, dass die Helden in der dargestellten Reihenfolge, von links nach rechts, aktiviert werden, und dass in dieser Runde weder Gegner noch Helden getötet werden. Ihr könnt außerdem die Reihenfolge der Aktivierungskarten sehen, die in dieser Runde gezogen werden.

- ◆ Aktivierungskarte **H** aktiviert zunächst Vastaryous und dann die beiden Gegner, die Ecarus zugeordnet sind und die wie üblich in beliebiger Reihenfolge aktiviert werden.
- ◆ Aktivierungskarte **D** aktiviert den weißen Kopf (da es keinen roten Gegner gibt und der weiße Kopf stets als der Gegner mit dem niedrigsten Rang gilt).
- ◆ Aktivierungskarte **E** aktiviert nur Vastaryous.
- ◆ Aktivierungskarte **B** aktiviert den grünen Drakonier und dann den grünen Kopf.
- ◆ Aktivierungskarte **L** aktiviert nur Vastaryous (da sie aufgrund ihrer Kampfstil-Rune auch als Gegner mit Kampfstil gilt).



## Akt II – Abenteuer 8

# Aus dem Nichts

### Einleitung

Ein greller Lichtblitz erfasst Marcus und die im Reich verstreuten Helden. Alles verschwindet und im nächsten Augenblick kommen sie an einem Strand aus Asche und schwarzem Sand wieder zu sich. Sie wurden auf magische Weise aus ihren friedlichen, ruhigen Leben gerissen und auf eine entlegene Vulkaninsel teleportiert. Dort stehen sie einer Horde von wilden Orks gegenüber, die bereit sind, ihre Heimat zu verteidigen! Wo auch immer diese Heimat liegen mag ...

### Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter:  
90 pro Held

Goldkronen:  
500

Schatzkarten:  
20

Seelenwaffen:  
3

### Gegnerkarten-Stapel



### Besondere Orte

Das Abenteuerereignis 2 wird wie abgebildet auf dem Spielplan platziert.

Die Ereigniskarten 7, 17 und 32 werden verdeckt gemischt und je eine dieser Karten in den Zonen A, B und C des Spielplans platziert. Diese Karten werden aus dem Spiel entfernt, nachdem sie abgehandelt worden sind.

### Sonderregeln für das Abenteuer

Stellt die Helden in den drei **Startzonen** auf. Ihr müsst in jeder Startzone mindestens eine Heldenfigur platzieren (bei zwei Helden bleibt eine Startzone leer).

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

**Die Nacht bricht herein (Ereignis 5):** Lest Abschnitt §8.9, 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 §8.21.

### Ereigniskarten-Stapel



## Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 1B, 2B, 5B, 6B, 7B, 8B, 13B, 14B, 15B, 16B, 17A, 19B, 37B, 38B, 39B, 40B, 42B, 43B.

Wandmarker: 13B, 14B.



### Verwendete Marker



2x Geöffnetes Portal



2x Verschlossenes Portal



3x Suchmarker



2x Truhe



1x Tür



2x Verschlossene Tür



2-3: 5x Schattenmarker



1x Aktiver Altar



1x Inaktiver Altar

4-5: 10x Schattenmarker



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



1x Abenteuerereignis (2)

### Schattenmarker-Vorrat



Helden

Bürger/in

Einzelner  
Gegner

Zwei  
Gegner

Erfahrener  
Gegner

2-3

1

1

2

2

4-5

1

4

2

4

### Einträge im Buch der Geheimnisse

| Abenteuerereignis       | §    | Wegmarker   | §    |
|-------------------------|------|-------------|------|
| Abenteuerereignis 1     | 8.1  | Wegmarker 1 | 8.2  |
| Abenteuerereignis 2     | 8.15 | Wegmarker 2 | 8.5  |
| Die Nacht bricht herein | 8.9  | Wegmarker 3 | 8.6  |
|                         |      | Wegmarker 4 | 8.11 |
|                         |      | Wegmarker 5 | 8.12 |
|                         |      | Wegmarker X | 8.10 |

# In Ketten

## Einleitung

Der Weg, den die Orks den Helden gezeigt haben, führt zum Eingang eines weitverzweigten Gewirrs aus finsternen Höhlen und Felstunneln. So man den Orks Glauben schenken kann, erwartet die Helden dort eine Vielzahl von Irrwegen, bewacht von unterjochten Orks und ihren Sklaventreibern. Diese Wesen, von den Grünhäuten als „sprechende Echsen“ bezeichnet, sind die verdorbene Brut von Vastaryous. Im Licht einiger Fackeln wagen sich die Helden ins Dunkel, auf dem Weg zum Hort der schwarzen Königin.

### Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter:  
100 pro Held

Goldkronen:  
500

Schatzkarten:  
21

Seelenwaffen:  
3

### Gegnerkarten-Stapel



### Besondere Orte

Die Abenteuerereignisse 1, 2 und 3 werden verdeckt gemischt und je eine dieser Karten in den Zonen D, E und F des Spielplans platziert.

Die Wegmarker 2, 4 und X werden verdeckt gemischt und je einer in den A, B und C des Spielplans platziert.

### Sonderregeln für das Abenteuer

- Der Tag bricht an (Ereignis 4):** Keine zusätzlichen Auswirkungen.
- Die Nacht bricht herein (Ereignis 5):** Lest Abschnitt §9.4, sobald diese Karte aufgedeckt wird.

**Besonderes Ereignis:** Wenn dieser Schattenmarker enthüllt wird, lest Abschnitt §9.16.

**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 §9.29.

### Ereigniskarten-Stapel



## Aufbau des Spielplans

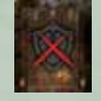
Spielplanteile: 7B, 9B, 10B, 11B, 12B, 17B, 18B, 19B, 35B, 36B, 37B, 38B, 39B, 40B, 42B, 43B.



### Verwendete Marker



1x Geöffnetes Portal



3x Verschlossenes Portal



1x Aktiver Altar



2-3: 6x Schattenmarker  
4-5: 12x Schattenmarker



4x Suchmarker



3x Abenteuerereignis (1, 2, 3)



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

### Schattenmarker-Vorrat



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

### Einträge im Buch der Geheimnisse

| Abenteuerereignis       | §    | Wegmarker   | §   |
|-------------------------|------|-------------|-----|
| Abenteuerereignis 1     | 9.8  | Wegmarker 1 | 9.5 |
| Abenteuerereignis 2     | 9.10 | Wegmarker 2 | 9.1 |
| Abenteuerereignis 3     | 9.15 | Wegmarker 3 | 9.6 |
| Die Nacht bricht herein | 9.4  | Wegmarker 4 | 9.2 |
|                         |      | Wegmarker 5 | 9.7 |
|                         |      | Wegmarker X | 9.3 |

### Verschiedenes

Besonderes Ereignis §9.16

# Akt II – Abenteuer 10

## Jäger oder Beute?

### Einleitung

Die Helden gönnen sich eine kurze Rast und sammeln neue Kräfte, bevor sie die Verfolgung des feuerspeidenden Drakoniers wiederaufnehmen. Obwohl sie die Kreatur verwundet haben, ist sie noch immer schnell und äußerst gefährlich. Die Helden sind Zeuge der beeindruckenden Kampfkraft der Drakonier geworden. Sie bereiten sich auf die unzähligen Gefahren vor, die vor ihnen liegen, während sie sich Vastaryous' Hort immer weiter nähern. Die Gruppe dringt tiefer und tiefer in die unterirdischen Abgründe vor, wo die Umgebung zunehmend feindlicher wird. Ströme aus glühender Lava und schwefelhaltige Dämpfe machen es den Helden nicht einfach, der Fährte des Drakoniers (verdeckte Wegmarker) zu folgen ...

### Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter:  
110 pro Held

Goldkronen:  
500

Schatzkarten:  
22

Seelenwaffen:  
3

### Gegnerkarten-Stapel



Gremlin-Meute  
G G



Gremlin  
R R



Ork-Krieger  
G G, B B



Ork-Schamane  
G G, B B



### Besondere Orte

Die Wegmarker 1, 2 und X werden verdeckt gemischt und je einer in den A, B und C des Spielplans platziert.

### Sonderregeln für das Abenteuer

- ☀ **Der Tag bricht an (Ereignis 4):** Lest Abschnitt §10.17, sobald diese Karte aufgedeckt wird.
- 🌙 **Die Nacht bricht herein (Ereignis 5):** Keine zusätzlichen Auswirkungen.

**Magischer Schlüssel:** Erhält ein Held den magischen Schlüssel, gilt dieser wie ein **Dauerhaft**-Gegenstand, der allerdings keinen Platz im Inventar des Helden benötigt.

**Niederlage der Helden:** Das Abenteuer endet mit einer Niederlage der Helden, sobald die letzte Ereignis-karte abgelegt wird oder sich alle Helden zur gleichen Zeit in Geisterform befinden. Ist dies der Fall, lest Abschnitt §10.25.

### Ereigniskarten-Stapel



Mischen



Mischen



Mischen



Mischen

## Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 9B, 11B, 17B, 18B, 19B, 34B, 35A, 36A, 37A, 38A, 39A, 41A, 43A, 44A.



### Verwendete Marker



1x Geöffnetes  
Portal



1x Verschlossenes  
Portal



4x Suchmarker



3x Hindernis-Marker  
(Schwieriges Gelände)



2x Lava-Marker



1x Aktiver  
Altar



1x Hindernis-Marker  
(Unübersichtliches Gelände)



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



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

### Schattenmarker-Vorrat



| Helden | Einzelner<br>Gegner | Zwei<br>Gegner | Erfahrener<br>Gegner |
|--------|---------------------|----------------|----------------------|
| 2-3    | 1                   | 2              | 2                    |
| 4-5    | 3                   | 2              | 3                    |

### Einträge im Buch der Geheimnisse

| Abenteuer-<br>ereignis | §     | Weg-<br>marker | §     |
|------------------------|-------|----------------|-------|
| Abenteuerereignis 1    | 10.8  | Wegmarker 1    | 10.1  |
| Abenteuerereignis 2    | 10.12 | Wegmarker 2    | 10.2  |
| Abenteuerereignis 3    | 10.23 | Wegmarker 3    | 10.3  |
| Der Tag bricht an      | 10.17 | Wegmarker 4    | 10.9  |
|                        |       | Wegmarker 5    | 10.14 |
|                        |       | Wegmarker X    | 10.6  |

# Die Wurzel allen Übels

## Einleitung

Die Helden erlauben sich eine kurze Ruhepause vor dem Beginn der letzten Schlacht. Der Rat selbst erscheint den Helden im Traum. Eine der mysteriösen und in Roben gehüllten Gestalten überbringt eine Botschaft des ehrwürdigen Magierrates von Talon: „*Euer furchtloses Handeln hat euch bis hierher geführt. Das Schicksal liegt nun in euren Händen. Unser aller Schicksal! Auch wenn ihr allein in die Schlacht zieht, ist das gesamte Königreich in Gedanken bei euch. Wir senden euch zusätzliche Ausrüstung als Zeichen unserer Unterstützung. Mögen die Götter euch zum Sieg geleiten!*“ Als die Helden erwachen, finden sie um sich herum die beste Ausrüstung, die Gold zu kaufen vermag. **Lest Abschnitt §11.1.**

### Anfangsressourcen für ein eigenständiges Abenteuer

Seelensplitter: 132 pro Held      Goldkronen: 500      Schatzkarten: 23      Seelenwaffen: 4

### Gegnerkarten-Stapel



### Besondere Orte

Abenteuerereignis 3 wird wie abgebildet auf dem Spielplan platziert.

### Sonderregeln für das Abenteuer

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

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

**Wegmarker 1, 2, 3:** Die Zonen mit diesen Wegmarken stellen „Enge Höhlen“ dar, die Vastaryous nicht betreten oder durchqueren kann. Außerdem besteht keine Sichtlinie zwischen Vastaryous (einschließlich ihrer Köpfe) und den Helden in diesen Zonen, sodass sie sich nicht gegenseitig als Ziel wählen oder angreifen können.

**Der Tag bricht an (Ereignis 4):** Lest Abschnitt §11.26, sobald diese Karte aufgedeckt wird.

**Die Nacht bricht herein (Ereignis 5):** Lest Abschnitt §11.18, 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 §11.35.

### Ereigniskarten-Stapel



## Aufbau des Spielplans

Spielplanteile: 17B, 18B, 19B, 34A, 35A, 36A, 37B, 38A, 39A, 40A, 41A, 42A, 43B, 44A.

Wandmarker: 36A/44A.



### Verwendete Marker



2x Geöffnetes Portal

4x Suchmarker

3x Truhe

2x Lava-Marker



2x Hindernis-Marker  
(Schwieriges Gelände)

1x Hindernis-Marker  
(Barriere)

1x Hindernis-Marker  
(Gefährliches Gelände)



2-3: 2x Schattenmarker

1x Aktiver Altar

1x Verschlossene Tür

4-5: 4x Schattenmarker



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

1x Abenteuerereignis (3)

1x Magisches Schloss

### Schattenmarker-Vorrat



Helden

Zwei Gegner

Erfahrener Gegner

2-3

2

1

4-5

2

3

### Einträge im Buch der Geheimnisse

| Abenteuerereignis       | §     | Wegmarker   | §     |
|-------------------------|-------|-------------|-------|
| Abenteuerereignis 1     | 11.7  | Wegmarker 1 | 11.5  |
| Abenteuerereignis 2     | 11.21 | Wegmarker 2 | 11.12 |
| Abenteuerereignis 3     | 11.23 | Wegmarker 3 | 11.15 |
| Die Nacht bricht herein | 11.18 | Wegmarker 4 | 11.4  |
| Der Tag bricht an       | 11.26 | Wegmarker 5 | 11.13 |
|                         |       | Wegmarker X | 11.17 |

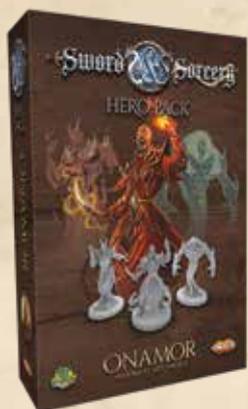
### Verschiedenes

Besonderer Gegner §11.27

Drachen-Ei §11.24

# ERWEITERT EURE SAMMLUNG UNSTERBLICHER HELDEN!

## ONAMOR HERO PACK



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

## VICTORIA HERO PACK



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

# ENTDECKT WEITERE EPISCHE ABENTEUER!



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



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



## 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](http://www.matrioskart.it)}

### Spielplanteil-Design

Mario Barbati {[www.0onegames.com](http://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 (der erste Drachentöter!), 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](http://gioconomicon.net)},  
Stefano Castelli, Andrea Ligabue, Richard Ham, den Restaurants  
„La Buzziconca“ und „La Bettola“ sowie unseren Familien und Freunden.

## DEUTSCHE VERSION

### Übersetzung

Michael Becker

### Redaktion

Sebastian Wenzlaff

### Lektorat

Sebastian Klinge, Simon Blome

### Satz & Layout

Kristina Lanert, Sebastian Wenzlaff

## SWORD & SORCERY



[www.sword-and-sorcery.com](http://www.sword-and-sorcery.com)

### Ein Spiel von



[www.gremlinproject.com](http://www.gremlinproject.com)



[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)

### Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:

Asmodee Germany  
Friedrichstraße 47  
45128 Essen  
[www.asmodee.de](http://www.asmodee.de)





[WWW.ASMODEE.DE](http://WWW.ASMODEE.DE)  
[WWW.SWORD-AND-SORCERY.COM](http://WWW.SWORD-AND-SORCERY.COM)

