


Vastaryous' Hort

Diese Erweiterung führt einige zusätzliche Regeln und Effekte ein, die nachfolgend zusammengefasst sind. Alle Karten dieser Erweiterung sind mit dem -Symbol gekennzeichnet und werden den entsprechenden Kartenstapeln hinzugefügt, wenn ein Abenteuer aus „Vastaryous' Hort“ 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 1 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 Bewegungen).**



Lava-Marker



Lava-Marker stellen beständig lodernde Flammen in einer Zone dar. Die Marker können beim Spieldaufbau oder im Verlauf eines Abenteuers platziert werden. Es kann nie mehr als 1 Lava-Marker in einer Zone platziert werden. Jede nicht-fliegende Figur, die sich in eine Zone mit einem Lava-Marker bewegt, erleidet sofort **Feuer X**, wobei X dem Akt des gespielten Abenteuers entspricht. Falls nicht anders erwähnt, bleiben Lava-Marker bis zum Ende des Abenteuers im Spiel.

Neue Spielplanteile

Diese Erweiterung enthält neue Spielplanteile mit folgenden Besonderheiten:


- ◆ Einige Zonen sind sehr groß, damit die Figur von Vastaryous darin Platz findet, sie zählen aber als normale Zonen.
- ◆  Das schwarz gezeichnete Vulkangestein am Rand der Spielplanteile blockiert die Sichtlinie.
- ◆  Die schmalen Erdspalten helfen dabei, Zonengrenzen zu kennzeichnen.

Zusatzregeln - Helden



Seelenrang-Beschränkungen für Vastaryous' Hort

Für **Vastaryous' Hort** müssen die Helden mindestens **Seelenrang V** haben. Kein Held kann während dieser Abenteuer darunter sinken. Das bedeutet, dass jeder Held jedes Abenteuer dieser Erweiterung mindestens mit Seelenrang V beginnt. Selbst falls ein Held stirbt, kann sein Seelenrang nicht darunter sinken. Stattdessen verbleibt er auf Seelenrang V; seine Auferstehung an einem aktiven Altar benötigt daher 5 Seelensplitter aus dem gemeinsamen Vorrat.

Legendäre Fähigkeiten

 Legendäre Fähigkeiten sind besonders mächtige Karten und durch das entsprechende Symbol gekennzeichnet. Ein Held kann sie auswählen (statt einer normalen Fertigkeitkarte), 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.


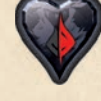
Talente für Seelenrang VII

Sobald ein Held **Seelenrang VII** erreicht, erhält er ein zusätzliches Talent (zusammen mit einer normalen oder legendären Fähigkeit). Dieses Talent kann er aus den bereits vorhandenen Talentkarten auswählen oder aus den besonderen **Seelenrang VII**-Talente dieser Erweiterung. Zwei der neuen Talente können von jedem Helden gewählt werden (). Alle anderen neuen Talente benötigen einen bestimmten Kampfstil: . Nur ein Held, der über den entsprechenden Kampfstil verfügt, darf ein solches Talent auswählen.

Hinweis: Kein Held darf mehr als 1 **Seelenrang VII**-Talent haben, auch nicht durch die Benutzung des Magierturms (ein Gebäude aus der Erweiterung „Drohende Finsternis“).

Zustände

In dieser Erweiterung kommt ein neuer Zustand vor. (*Er ist ebenfalls auf der Regelzusammenfassung des Grundspiels aufgeführt.*)

Zustand	Auswirkung auf Helden	Auswirkung auf Gegner
Blutend Vorderseite 	<ul style="list-style-type: none">◆ Der Held erleidet zu Beginn jeder seiner Aktionen 1 Wunde (das gilt nicht für freie Aktionen).◆ Der Marker wird in der nächsten Zeitphase umgedreht und in der übernächsten Zeitphase entfernt.	<ul style="list-style-type: none">◆ Der Gegner erleidet zu Beginn jeder seiner Aktivierungen 1 Wunde.◆ Der Marker wird in der nächsten Zeitphase umgedreht und in der übernächsten Zeitphase entfernt.
Rückseite 	<ul style="list-style-type: none">◆ Der Zustand dauert also zwei Runden lang an, wenn er nicht vorher entfernt wird.	<ul style="list-style-type: none">◆ Der Zustand dauert also zwei Runden lang an, wenn er nicht vorher entfernt wird.

Hinweis: Der Zustand **Blutend** wird durch **Verbluten**-Effekte hervorgerufen.

Zusatzregeln - Gegner

Diese Erweiterung enthält Gegnerkarten und Gegner-Pergamente für eine neue Art von Gegnern, die Drakonier, sowie Endgegner-Pergamente für ihre Königin Vastaryous.

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 Rüstungsschmieds (Gebäude aus der Erweiterung „Drohende Finsternis“) 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 {1}** 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 angegeben (bei der Fähigkeit, die  benötigt). 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.“ Die Formulierung „**Falls alle**  **vorhanden**“ bedeutet: „Falls dieser Gegner über so viele Ladungsmarker verfügt, wie er maximal haben kann.“

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.

Vastaryous!

Die schwarze Königin ist kurz davor zu erwachen, aber noch ist genügend Zeit, um die Talonische Küste zu retten!

Spiel Aufbau

Die Drachenhya Vastaryous ist mit ihren zahlreichen Köpfen sicherlich der komplexeste Endgegner im ganzen Spiel. Sie besteht aus einem Endgegner-Pergament, das ihren Körper darstellt, und bis zu vier zusätzlichen Gegnerkarten, eine für jeden ihrer farbigen Drachenköpfe. Das violette Endgegner-Pergament hat wie bei jedem Endgegner zwei unterschiedliche Seiten. Hinzu kommen mehrere Gegnerkarten verschiedener Stufen (rot, blau, grün, weiß und farblos), die ihre **Köpfe** darstellen.


Die Zahl der Köpfe hängt von der Gesamtzahl der Helden ab, die das Abenteuer begonnen haben: Bei 2–3 Helden werden 2 Köpfe **zufällig** gezogen, bei 4–5 Helden werden alle 4 Köpfe verwendet.




Wenn Vastaryous ins Spiel kommt, wird ihr Endgegner-Pergament für alle Spieler gut sichtbar ausgelegt. Den normalen Regeln folgend werden die Köpfe den Spielern zugeordnet, die sich die entsprechenden Gegner-Pergamente nehmen.


Hinweis: Bei einer Partie mit 2–3 Helden werden die nicht gezogenen **Kopf-Gegnerkarten** in dem Abenteuer nicht verwendet und in die Schachtel zurückgelegt.

Vastaryous im Spiel




Vastaryous' Körper und ihre Köpfe gelten für alle Belange als eigenständige Gegner. Sie verfügen über eigene Kampfstile, bevorzugte Ziele, Lebenspunkte, Verhaltensweisen, Fähigkeiten und Waffen. Dennoch sind diese Gegner alle mit derselben großen, violetten Endgegner-Figur verknüpft. Für diese Figur gelten die gleichen Regeln wie für andere Endgegner, mit folgenden Ausnahmen:

- ◆ Der Körper von Vastaryous ist ein Endgegner mit Kampfstil  . In Bezug auf Aktivierungskarten gilt sie deshalb immer als dem aktiven Helden zugeordnet. Ihre Köpfe werden festen Helden zugeordnet, bei denen sie bis zum Tod dieses Kopfes verbleiben.
- ◆ Die Regeln für **rachsüchtige** Endgegner und den Bedrohungsmarker gelten nur für den violetten Endgegner (den Körper). Angriffe gegen einen der Köpfe haben keine Auswirkung auf den Bedrohungsmarker.
- ◆ Vastaryous' Körper und die Köpfe befinden sich immer in der gleichen Zone, gelten aber als eigenständige Gegner und müssen in Bezug auf Angriffe und Zielauswahl separat behandelt werden.
- ◆ Die Köpfe sind Teil von Vastaryous' Körper. Verhaltensweisen, die eine Bewegung auslösen, beziehen sich immer auf Vastaryous. Effekte, die gegnerische Bewegungen betreffen (wie z. B. Laegons Falle oder die Krähenfüße), betreffen nur Vastaryous, nie ihre Köpfe.
- ◆ Alle Köpfe profitieren von Vastaryous' Fähigkeit **Aufsteigen**, beenden diese aber nicht, wenn sie aktiviert werden.

- ◆ Bei den Verhaltensweisen der Köpfe bezeichnet die Formulierung „dem Ziel dieses Gegners“ das von jenem Gegner bevorzugte Ziel, während „Vastaryous' Ziel/ihr Ziel“ sich auf den Helden mit dem Bedrohungsmarker bezieht.
- ◆ Vastaryous und alle ihre Köpfe sind immun gegen **FIW**  bei Heldenangriffen. Solche Angriffe betreffen nur das eigentlich gewählte Ziel (Vastaryous oder einen der Köpfe). Angriffe mit **FIW**  oder andere Effekte, die mehrere Ziele betreffen, funktionieren hingegen ohne Einschränkung. Damit betrifft ein Angriff mit **FIW**  Vastaryous und alle ihre Köpfe gleichzeitig.

Hinweis: Der weiße Kopf gilt als farbloser Gegner  . Er wird durch Aktivierungskarten, die Bezug auf eine Farb-Stufe nehmen (Karten A, B, C und D), nicht aktiviert und gilt als Gegner mit der niedrigsten Stufe.


Vastaryous im Kampf

Die Kampfkraft von Vastaryous hängt sehr stark von der Anzahl ihrer lebenden Köpfe ab. Jeder lebende Kopf (nicht getötet und nicht in der Schachtel befindlich) verleiht dem Körper einen **Widerstand** von -2  gegen alle Schadensarten. Bei 2–3 Helden bedeutet das -4  zu Beginn des Kampfes, bei 4–5 Helden sogar -8  Fähigkeiten und Eigenschaften, die Widerstände ignorieren, gelten auch für Vastaryous' Körper.

Hinweis: „Pro Kopf“-Effekte beziehen sich auf die Anzahl der lebenden Köpfe.

Vastaryous stirbt, sobald der Körper (das Endgegner-Pergament) auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, **unabhängig vom Zustand ihrer Köpfe**.

Immer wenn einer ihrer Köpfe besiegt wird, geschieht Folgendes:

- ◆ Die angegebene Anzahl an Seelensplittern werden dem gemeinsamen Vorrat hinzugefügt und die angegebene Belohnung wird in Vastaryous' Zone platziert.
- ◆ Alle seine Wunden-, Zustands- und weiteren Marker werden abgelegt.
- ◆ Vastaryous (das Endgegner-Pergament) erhält 1 Ladungsmarker  zurück.
- ◆ Das Gegner-Pergament des besiegten Kopfes wird umgedreht und die Gegnerkarte verliert ihre Zuordnung (sie wird bis zum „Nachwachsen“ des Kopfes neben dem Gegner-Pergament abgelegt).
- ◆ Ein getöteter Kopf gilt nicht als im Spiel befindlich.

In jeder Zeitphase wird geprüft, ob es **mindestens 1 toten Kopf** gibt. In diesem Fall wirft der aktive Held genau 1 blauen Würfel (egal wie viele Köpfe tot sind). Wenn das gewürfelte Symbol mit dem eines toten Kopfes übereinstimmt, wächst dieser Kopf nach. Er kommt mit vollen Lebenspunkten (entsprechend der Heldenanzahl) und allen Ladungsmarkern wieder ins Spiel und wird erneut einem Spieler zugeordnet. In allen folgenden Gegner-Zügen zählt dieser Kopf wieder als normaler Gegner.

Hinweis: Es ist möglich, dass derselbe Kopf mehrmals in einem Kampf nachwächst.

Vastaryous' Zauber

Der blaue und der weiße Kopf sind in der Lage, Zaubersprüche zu wirken.

Blauer Kopf



Die zwei Magie-Marker werden verwendet, um anzuzeigen, welche Zauber gerade aktiv sind. Erfordert eine Verhaltensweise des Endgegners, dass ein Magie-Marker geworfen wird, so wird dieser zunächst vom Gegner-Pergament oder dem Spielplan genommen (wodurch bestehende Effekte enden) und dann wie bei einem Münzwurf geworfen. Die Seite, die danach sichtbar ist, bestimmt die Auswirkungen des Zaubers, wie auf dem Gegner-Pergament beschrieben.

Weißer Kopf



Vor euch liegt der epischste Kampf der gesamten SWORD & SORCERY-Saga!