

MIKE ELLIOTT

THUNDERSTONE Advance

VERFLUCHTE HÖHLEN

„Die Hinweise von den Türmen, die sie uns zeigten, waren sehr eindeutig. Niemand außer Mowtil konnte auf Tala eine solch große Armee an Dschims versammeln. Der Lord der Schwarzflammen-Legion verdorrt Bandias Haut mit verdorbenem Feuer und den Mächten der Untoten. Keine andere Kreatur hatte jemals den Tod so sehr verdient wie er.

Die Abenteurer sind gestern in Cheah Dell eingetroffen. Die Festung war schon vorher kampfbereit, nun ist es hier aber zusätzlich noch laut. Kastellan Tolmachs Wachen haben die Angriffe von Gorons Horde seit Wochen abgewehrt, ohne große Hilfe aus Dun Ordha. Ein paar Trupps der Zauberschwerter sind auf eigene Initiative hergekommen, aber sonst kaum jemand.

Schlimmer noch, Xobmokt speit Unheil aus den Zwergenruinen von Caligin. Wenn ihr jemals einen Grund benötigt habt, der Zauberei zu misstrauen, dann ist es Xobmokt. Diese Angriffe erfolgen nicht grundlos. Die Verdammnis muss hier vorbeigekommen sein.“

Baran Durnn, Waffenschmied der Zwerge

SPIELANLEITUNG

Erweiterung zu *Thunderstone Advance*,
dem phantastischen Spiel um machtvolle
Artefakte für 1 bis 5 Spieler



Pegasus Spiele

VOLLSTÄNDIGE KARTENLISTE

Thunderstone Advance: Verfluchte Höhlen beinhaltet insgesamt 295 Karten und 27 übergroße Kartentrenner. Bitte kontrolliert beim Auspacken, ob die folgenden Karten in der Schachtel sind:

DORFKARTEN

(104 Stück – je 8 pro Dorfkarte)

Amulett der Jagd
Bluthund
Dornige Erdsterne
Druckwelle der Macht
Eulenaugen
Geschichtsschreiber
Kastellan
Pfahlwurzelklinge
Rücksichtslose Beschwörung
Saatbombe
Stab der Lebenseiche
Talisman des Tieres
Zwergenbier

HELDENKARTEN

(84 Stück – je 12 pro Held;
6x Stufe 1, 4x Stufe 2, 2x Stufe 3)

Hautwandler
Kraftmagier
Rapparee
Strukturmagier
Tuather
Verleugnete
Zauberschwerter

MONSTERKARTEN

(63 Stück – je 10 in jeder
Monstergruppe plus
3 Donnersteinträger)

Elementar – Salamander

2x Dampfsalamander
2x Geysirsalamander
2x Rauchsalamander
2x Schmelzsalamander
2x Schwefelsalamander

Fledermaus – Humanoid

2x Dämmerungsjäger
2x Dusterling
2x Finsterling
2x Flugdämon
2x Lebenssauger

Ritter der Verdammnis – Untoter

1x General der Legion
3x Hexer der Legion
3x Krieger der Legion
3x Totenbeschwörer der Legion

Schleim – Höhle

1x Blauer Glibber
1x Gallertblasen
1x Gelatinewürfel
1x Großer Glibber
1x Grüner Glibber
1x Hinterhältiger Stalaktit
1x Roter Glibber
1x Rutschender Schleim
1x Schleimige Masse
1x Schwarzer Glibber

Troll – Humanoid

2x Knochenbeschwörender Troll
2x Knochenbrechender Troll
2x Knochenschwingender Troll
2x Rückgratschneidender Troll
2x Schädelknackender Troll

Wurm – Ungeziefer

2x Albinowurm
1x Höhlenschlund
3x Menschenfängerwurm
2x Verfaulende Larven
2x Violetter Wurm

Wächter – Donnersteinträger

1x Goron der Zielstrebig
1x Mowtil, Dschinnleiche
1x Xobmukt, König des Götterbluts

SCHATZKARTEN

(6 Stück)

2x Armschienen der Verteidigung
1x Klinge des Grenzgängers
1x Ring der Zaubervahrung
2x Schatzhort

SONDERKARTEN

(4 Stück)

4x Fluch des Krieges

ZUFALLSKARTEN

(27 Stück)

ÜBERGROSSE KARTENTRENNER

(27 Stück)

ERSATZKARTEN FÜR DIE TÜRME DES VERDERBENS

3x Drachenclan-Lauerer
2x Gemetzelschwinge
2x Plünderschwinge



ÜBERSICHT

Thunderstone Advance: Verfluchte Höhlen ist eine Erweiterung in der Spielreihe von *Thunderstone*. Um diese Erweiterung spielen zu können, benötigt ihr das Basisspiel *Thunderstone Advance: Die Türme des Verderbens*. Außerdem könnt ihr auch jede veröffentlichte *Thunderstone*-Ausgabe oder Erweiterung zum Spielen dazu nehmen.

Diese Spielanleitung beschreibt ausschließlich die neuen Regeln und neuen Karten für *Verfluchte Höhlen*. Die allgemeinen Spielregeln und viele weitere Informationen zur Welt von *Thunderstone Advance* findet ihr unter www.thunderstone.eu oder www.pegasus.de

DIE LAUERER-ERSATZKARTEN

Die Lauerer in *Die Türme des Verderbens* sind klasse, aber leider ist ihr Schlüsselwort „Lauerer“ nur schwer zu erkennen. Wir haben das Layout verändert und alle Lauerer des Basisspiels erneut mit dem neuen Lauerer-Symbol mitgedruckt. Nun könnt ihr die Lauerer ganz schnell erkennen... nachdem es für eure Abenteurer im Dungeon zu spät ist!

NEUE REGELN

Es gelten alle Regeln des Basisspiels *Thunderstone Advance: Die Türme des Verderbens* mit den folgenden Änderungen: In dieser Erweiterung könnt ihr Schätze im Dungeon finden. Aber nehmt euch vor den Monstern in Acht, die über diese Schätze wachen!

SCHÄTZE

Die Karten mit einem goldenen Rahmen sind Schätze. Ihr erhaltet sie als zusätzliche Belohnungen, wenn ihr bestimmte Monster im Kampf besiegt. Aber ihr müsst euch dafür besonders anstrengen!

Die Schatz-Zufallskarte besitzt die gleiche Rückseite wie die Monster-Zufallskarten. Wenn ihr ein zufälliges Dungeondeck zusammenstellt, mischt ihr diese Karte zusammen mit allen anderen Monster-Zufallskarten. Wenn ihr die Schatz-Zufallskarte zieht, legt ihr sie zu den anderen gezogenen Monster-Zufallskarten

DETAILS DER SCHATZKARTEN



und zieht weitere Zufallskarten, bis ihr 3 Monstergruppen bestimmt habt. Anschließend mischt ihr die Schatzkarten zusammen mit den Monsterkarten in das Dungeondeck. Ihr könnt natürlich auch zu Spielbeginn direkt entscheiden, mit den Schätzen zu spielen, ohne dass ihr die Zufallskarten verwendet.

Wenn ihr im Laufe des Spiels eine Schatzkarte vom Dungeondeck zieht, legt sie auf die erste leere Position des Dungeons und zieht eine weitere Karte. Wenn es ein weiterer Schatz ist, legt ihr ihn zum ersten Schatz auf die gleiche Position und zieht noch eine weitere Karte. Wiederholt diesen Vorgang, bis ihr ein Monster zieht. Legt das Monster oben auf die Schatzkarte(n). Alle Schatzkarten werden nun vom Monster bewacht. Zusätzlich verwendet das Monster diese Schätze gegen euch!

Wenn ihr das Monster im Dungeon bekämpft, gelten die auf den Schatzkarten über der Trennlinie angegebenen Merkmale, Kampfeffekte und Folgeeffekte so, als ob sie auf der Monsterkarte stehen würden. Wenn das Monster zwei oder mehr Schätze verteidigt, erhält es alle Effekte und Merkmale der unter ihm liegenden Schatzkarten.

Wenn ihr das Monster besiegt, legt ihr die Monsterkarte und alle unter dem Monster liegenden Schatzkarten auf euren Ablagestapel. Ihr habt euch den Preis redlich verdient! Wenn ihr im weiteren Verlauf des Spiels eine Schatz-

karte zieht und auf die Hand nehmt, nutzt ihr die Merkmale und Fähigkeiten unterhalb der Trennlinie – nun gehören euch die Mächte der Schätze!

Wenn ihr das Monster nicht besiegt oder das Monster durch einen anderen Grund den Dungeon verlässt, entfernt ihr die Schätze aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück. Die Schätze gehen in den dunklen Gängen des Dungeons verloren. Sie werden zu mysteriösen Legenden, die noch Jahre später in den Tavernen erzählt werden.

GLOSSAR

DORFKARTEN



Amulett der Jagd: Ihr müsst alle Karten auf eurer Hand auslegen, wenn ihr das Dorf besuchen oder den Dungeon betreten möchtet. Somit könnt ihr das Amulett nicht absichtlich zurückhalten oder nicht ausspielen, um doch das Dorf besuchen zu können.



Bluthund: Der Bluthund erhält für den Kampf maximal einen zusätzlichen **PHYSISCHEN ANGRIFF +3**, wenn ihr sowohl mindestens 1 Held als auch 1 anderen Bluthund auslegt. Wenn ihr 2 (oder mehr) Bluthunde gemeinsam auslegt, erhalten beide (alle) den zusätzlichen **PHYSISCHEN ANGRIFF +1**.



Dornige Erdsterne: Wenn ihr von einem Raubeffekt betroffen seid, zeigt ihr diese Karte, um den Raubeffekt gegen euch aufzuheben. Anschließend nehmt ihr die Karte zurück auf die Hand.



Druckwelle der Macht: Wenn ihr z.B. den **Kraftmagie-Beschwörer** mit Stufe 2 ausgelegt habt, erhaltet ihr **LICHT +2**.



Eulenaugen: Wenn ihr die Nachteile der Dunkelheit ignoriert, wird der Wert der Dunkelheit nicht verändert. Wenn ihr Karten mit Lichtwert auslegt, erleidet ihr einen verringerten Angriff: Wenn ihr z.B. 1 Amulett der Jagd auslegt, erhaltet ihr einen **ANGRIFF -2** wegen der beiden Lichtpunkte des Amuletts. Monster oder Effekte, die Licht benötigen, behalten die Bedingungen.



Geschichtsschreiber: Ihr erhaltet nur 1 Erfahrungspunkt, auch wenn ihr 2 oder mehr Helden auslegt.



Kastellan: Ihr könnt mit Hilfe des Kastellans maximal 6 Karten nachziehen, da ihr die beiden Dorffähigkeiten nacheinander nutzen dürft.



Rücksichtslose Beschwörung: Wenn ihr nach dem Ziehen 4 oder weniger Karten auf der Hand habt, müsst ihr alle Karten ablegen.



Stab der Lebensseiche: Je schwächer der Held ist, der mit dieser Waffe ausgerüstet wird, umso stärker ist diese Waffe. Wenn der Held z. B. STÄRKE 2 besitzt, erhält er durch diese Waffe noch einen zusätzlichen PHYSISCHEN ANGRIFF +4 (6-2=4).



Talisman des Tieres: Ihr dürft nur eine der Möglichkeiten wählen.



Zwergenbier: Ihr könnt den Dungeoneffekt nutzen, bevor ihr den Trophäeneffekt ausführen müsst. Denkt daran, dass ihr Trophäeneffekte sowohl im Dorf als auch im Dungeon ausführen müsst!

HELDENKARTEN HAUTWANDLER



Hautwandler-Schrecken: Ihr könnt die Dungeonfähigkeit nur 1 weiteres Mal anwenden, wenn ihr dafür 1 Krankheit zerstört. Ihr erhaltet somit maximal einen PHYSISCHEN ANGRIFF +8 und eine STÄRKE +6.

KRAFTMAGIER



Kraftmagie-Beschwörer: Wenn die zweite Karte wieder ein Zauberspruch ist, könnt ihr trotzdem keine weitere Karte ziehen.

TUATHER

Diese Helden besitzen negative Goldwerte, so dass euch beim Kauf von Karten weniger Gold zur Verfügung steht. Wir empfehlen euch für das Solitärspiel, diese Heldengruppe nicht zu verwenden.



Tuather Verbannerin: Wenn ihr die Nachteile der Dunkelheit ignoriert, wird der Wert der Dunkelheit nicht verändert. Monster oder Effekte, die Licht benötigen, behalten die Bedingungen.

VERLEUGNETE



Verleugnete Berserkerin: Die Berserkerin darf sich durch den Folgeeffekt nicht selbst zerstören.



Verleugnete Plünderin: Die Plünderin darf sich durch den Dungeoneffekt selbst zerstören, aber nicht durch den Folgeeffekt.



Verleugnete Blutrasende: Wenn ihr diese Heldin durch eine andere Karte oder einen Effekt mit mehreren Waffen ausrüsten dürft, zählen die Waffen zusätzlich zu den 2 Waffen, mit denen die Blutrasende durch ihr eigenes Merkmal ausgerüstet werden kann. Die Blutrasende darf sich durch den Folgeeffekt nicht selbst zerstören.

MONSTERKARTEN

ELEMENTAR – SALAMANDER



Geysirsalamander: Wenn mehrere Helden die größte Stärke besitzen, wählt ihr den betroffenen Helden, der zerstört wird.

FLEDERMAUS – HUMANOID



Dämmerungsjäger: Ihr nehmt die aufgedeckte Karte nicht auf die Hand und sie gilt auch nicht als ausgelegt. Wenn die aufgedeckte Karte nicht zerstört wird, legt ihr sie sofort auf euren Ablagestapel.



Dämmerling: Ihr nehmt die aufgedeckte Karte nicht auf die Hand und sie gilt auch nicht als ausgelegt. Wenn die aufgedeckte Karte nicht zerstört wird, legt ihr sie sofort auf euren Ablagestapel.

WURM – UNGEZIEFER



Verfallende Larven: Der Raubeffekt tritt in Kraft, bevor ihr eure ausgelegten Karten auf den Ablagestapel legt. Der Angriffswert eines Helden beinhaltet alle Waffen, mit denen er ausgerüstet wurde und all Fähigkeiten oder Effekte, die seinen Basisangriffswert verändern.

WÄCHTER – DONNERSTEINTRÄGER



Goron der Zielstrebigkeit: Als Heldenklasse gelten Dieb, Kleriker, Krieger, Ranger und Zauberer.

SZENARIOS

Die folgenden 3 Szenarios führen die Geschichte über die Jagd nach den Donnersteinen in der Nähe von Cheah Dell fort. Im Wesentlichen stammen die dafür verwendeten Karten aus dieser Erweiterung. Einige wenige werden aber aus dem Grundspiel *Thunderstone Advance: Die Türme des Verderbens* benötigt (sie sind mit dem Kürzel „TdV“ vermerkt).

GORONS VERSTECK

„Goron der Zielstrebigkeit ist in einer Sache gut. Er greift immer weiter an. Wenn er einmal seine Banditen auf dich angesetzt hat, kann ihn nichts mehr davon abbringen. Es ist einfacher, ihm schlicht das zu geben, nach dem er verlangt, statt ihn deswegen zu bekämpfen. Er ist aber ein typischer Ork, nicht wirklich clever. Trete ihm mit einer Auswahl an verschiedenen Taktiken gegenüber und er ist sofort überfordert.“

Dugald, Kapitän der Wache in der Festung von Cheah Dell.

Verwendet die **Wildnisseite** des Spielplans.

Helden	Dorfkarten	Monster
Hautwandler Kraftmagier Tuather Zauberschwerter	Amulett der Jagd Bluthund Dornige Erdsterne Filigranes Amulett (TdV) Gastwirt (TdV) Langschwert (TdV) Massenteleportation (TdV) Saatbombe	Fledermaus – Humanoid Oger – Humanoid (TdV) Troll – Humanoid Goron der Zielstrebigkeit (Donnersteinträger)

MINE DES GÖTTERBLUTS

„Einige sagen, dass Xobmukt ein mittelmäßiger Hexer war, zu neugierig. Andere sagen, dass er ein Wahnsinniger auf der Suche nach dem ewigen Leben war. Wie auch immer er es schaffte, er fand einen Weg, sich mit einem lichtdurchlässigen Glibber zu verschmelzen. Diese neue Form zerstörte seinen menschlichen Körper, gab ihm einen unerschöpflichen Hunger und die Kontrolle über geistlose Geschöpfe. Zerstörung wurde zu seiner Passion und der König des Götterbluts zerstörte Caligin. Doch nun wird es Zeit für die Prophezeiung. Wir werden unsere Heimat zurückerobern und den Wahnsinn vertreiben!“

Bärson Meinn, Hautwandler

Verwendet die **Dungeonseite** des Spielbretts.

Helden	Dorfkarten	Monster	Weitere Karten
Caliginer (TdV) Hautwandler Sternsippe (TdV) Verleugnete	Eulenaugen Geschichtsschreiber Kastellan Pike (TdV) Saatbombe Talisman des Tieres Tanzendes Schwert (TdV) Zwergenbier	Schleim – Höhle Untoter – Horde (TdV) Wurm – Ungeziefer Xobmukt, König des Götterbluts (Donnersteinträger)	Schätze aus Caligin

DIE HALLEN DER SCHWARZFLAMMEN

„Das einzige Licht kam durch die unermessliche Hitze des geschmolzenen Gesteins, das gar nicht anders konnte, als rot zu leuchten. Ansonsten fühlten wir uns wie von einem Panzerhandschuh umklammert, der aus bedrückender Hitze und erstickender Dunkelheit bestand. Es gab hier keine Kunstfertigkeit. Keine Ehre. Keine Harmonie. Keinen Frieden. Keine der Dinge, die wir wertschätzen. Nur Dunkelheit und Hitze und eine schreckliche Aufgabe.“

Greum Sucher, Zauberschwert-Glücksritter

Verwendet die **Dungeonseite** des Spielbretts.

Helden	Dorfkarten	Monster
Rapparee Strukturmagier Verleugnete Zauberschwerver	Bluthund Druckwelle der Macht Kampferprobter Soldat (TdV) Pfahlwurzelklinge Rücksichtslose Beschwörung Stab der Lebenseiche Talisman des Tieres Zwergenbier	Dchinn – Efreet (TdV) Elementar – Salamander Ritter der Verdammnis – Untoter Mowtil, Dschinnleiche

IMPRESSUM

Autor: Mike Elliott

Planung von *Verfluchte Höhlen*: Joe Babbitt, Edward Bolme,
Curt Crane, Jeff Quick, Mark Wootton

Zusätzliche Planung: Jean Heitmann, Felix Wolfstallar

Entwicklung: Joe Babbitt, Curt Crane, Mark Wootton

Ausstattung: Jeff Quick

Covergestaltung: Jason Engle, Shane Tyree

Grafische Gestaltung: Kalissa Fitzgerald

Spielstory: Jeff Quick

Spielregelbearbeitung: Edward Bolme

Lektorat: Ryan Metzler

Layout und Satz: Kalissa Fitzgerald, Edward Bolme

Produktion: Dave Lepore

Markenmanagement: Jeff Quick

Grafik: Drew Baker, Chris Dien, Jason Engle,
Rick Sardinha, Erich Schreiner, Chris Seaman, Mark Tarris, Shane Tyree

Spielertester: John Angus, Rachel Bolme, Talon Bolme, William Collie, Kristin Crane, Jason Crognale, Melissa Cynova, Matt Ferera, Sam Fleming, Jim Getz, Andrew Hemond, Chris Holloman, Matt Hoyt, Brian Johnson, Greg MacHott, Rob McNair, Keith Miller, Tammie Miller, Sean Orms, Cindy Proffitt, Jason Proffitt, Meredith Quick, Joe Rapier, Jamie Ross, Mystery Shopper, Chris Silva, James Stewart, Matt Vignau, Chris Wilson.

Übersetzung und Realisation: Henning Kröpke

Satz und Layout der deutschen Ausgabe: Christine Conrad

Ein spezieller Dank geht an Stefan Malz und Tim Dustin Walter.

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).

Copyright © der deutschen Ausgabe 2012 Pegasus Spiele.
Alle Rechte vorbehalten.



www.thunderstone.eu
www.pegasus.de

