

MIKE ELLIOTT

# THUNDERSTONE Advance

## VERFLUCHTE HÖHLEN



• MODULE •



Pegasus Spiele



# THUNDERSTONE Advance

## VERFLUCHTE HÖHLEN

### Modul 1: Wachdienst

Die dummen Zwerge glaubten, dass sie gegen Goron und dessen Schergen alleine bestehen würden. Die Verwandlung in einen Bären kann nicht alle Probleme lösen! Möglicherweise werden sie es nun lernen. Wenn sie weiterleben.

Geht und holt mir einige dieser Abenteurer, von denen ich immer wieder höre. Wir waren schon dünn gesät, bevor wir ein halbes Dutzend Hautwandler verloren. Ich habe niemanden mehr, den ich hinter ihnen herschicken kann. Wenn diese Abenteurer sie lebend zurückbringen, kann ich ihnen vielleicht ein wenig dafür vergeben, die Verdammnis überhaupt nach Tala gebracht zu haben.

Kastellan Tolmach

Verwendet die **Dungeonsseite** des Spielplans und das Feld des zusätzlichen Ablageplans für dieses Modul. Die Karten mit dem Kürzel (TdV) stammen aus dem Basisspiel *Thunderstone Advance - Die Türme der Verdammnis*.

Helden	Dorfkarten	Monster
Caliginer (TdV)	Amulett der Jagd	Fledermaus – Humanoid
Kraftmagier	Bluthund	
Sternnsippe (TdV)	Pike (TdV)	Elementar – Salamander
Zauber-schwerter	Rücksichtslose Beschwörung	Ritter der Verdammnis – Untoter
	Saatbombe	
	Talisman des Tieres	Goron
	Zwergen-Bärenhammer (TdV)	der Zielstrebige (Donnersteinträger)
	Zwergenbier	

#### SONDERREGELN

Während der Spielvorbereitung nehmt ihr alle Stufe 1-Karten der *Hautwandler*-Helden und mischt sie zusammen mit den Monstern in das Dungeondeck. Fügt anschließend wie gewohnt den Donnersteinträger hinzu. Legt die Stufe 2- und Stufe 3-*Hautwandler* auf das Feld *Hautwandler* des Ablageplans.

Wenn ihr den Dungeon auffüllt und eine *Hautwandler-Klauenhand* zieht, legt ihr diesen Helden auf das Dungeonfeld und zieht eine weitere Karte vom Dungeondeck. Ist es eine weitere *Hautwandler-Klauenhand*, legt ihr die Karte unter das Dungeondeck und zieht erneut, bis ihr ein Monster aufdeckt. Legt das Monster oben auf die *Hautwandler-Klauenhand*.

Dieses Monster gilt als Wachmann und hält den Helden gefangen. Diese Wachmänner ziehen sich nicht unter das Dungeondeck zurück, wenn sie einen Kampf gegen euch gewinnen. Sie fürchten sich mehr vor Gorons Zorn als vor eurem Angriff.

Wenn ihr einen Wachmann besiegt, legt ihr das Monster und die nun befreite *Hautwandler-Klauenhand* auf euren Ablagestapel.

Wenn ihr bereits einen *Hautwandler* im Kommandodeck besitzt, dürft ihr diesen Helden wie gewohnt hochstufen, indem ihr die bereitliegenden Stufe 2- oder Stufe 3-Helden nehmt. Ihr dürft aber niemals einen *Hautwandler* von diesem Stapel kaufen.

Am Ende des Spiels zählt jeder *Hautwandler* zusätzlich 1 Siegpunkt, plus die Siegpunkte jedes Stufe 3-*Hautwandlers*.





## HAUTWANDLER



# THUNDERSTONE Advance

## VERFLUCHTE HÖHLEN

### Was ist ein Thunderstone-Modul?

Dieses PDF bietet euch die Regeln und den Spielplan für ein neues *Thunderstone*-Abenteuer. Jedes Modul besitzt einen besonderen Spielaufbau und Sonderregeln, um euch mit völlig

neuen Herausforderungen zu konfrontieren. Die Module geben euch neue Einblicke in die Welt von Tala und erzählen euch die Geschichten zu den verschiedenen Karten.

### Impressum

**Autor:** Mike Elliott

**Entwicklung Module:** Curt Crane, Erich Schreiner, Mark Tarris (Wachdienst) Jeff Quick (Ein Hühnchen zu rupfen/Zurück in die alte Heimat) • **Grafische Gestaltung:** Kalissa Fitzgerald • **Layout und Schriftsatz:** Kalissa Fitzgerald

**Lektorat:** Jeff Quick (Wachdienst) • Edward Bolme (Ein Hühnchen zu rupfen/Zurück in die alte Heimat)

**Grafik:** Shane Tyree (Wachdienst) • Erich Schreiner (Ein Hühnchen zu rupfen)

Erich Schreiner, Shane Tyree (Zurück in die alte Heimat)

#### Deutsche Ausgabe

**Übersetzung und Realisation:** Henning Kröpke • **Satz und Layout der deutschen Ausgabe:** Christine Conrad

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

DEMNÄCHST...

### URSPRUNG ALLES BÖSEN

Beschützt die Hauptstadt Dun Ordha  
vor den anrückenden Monstern!



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.pegasus.de](http://www.pegasus.de) • [www.thunderstone.eu](http://www.thunderstone.eu)



Pegasus Spiele